

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Adanya kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi jarak jauh menjadikan penggunaan media sosial diminati oleh mayoritas masyarakat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari data *Global Web Index* pada tahun 2014, bahwa Indonesia memiliki pengguna media sosial aktif sebanyak 79,7% yang merupakan tertinggi di dunia, menyusul Filipina (78%), Malaysia (72%), dan China (67%). Riset dari Hootsuite (We Are Social) pada tahun 2019 menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 56% dari keseluruhan atau sebanyak 150 juta jiwa. Sementara pengguna aktif media sosial *mobile* mencapai 48% dari keseluruhan populasi atau sebanyak 130 juta jiwa, presentase tersebut meningkat sebanyak 13% dari tahun 2018.

Media sosial telah menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia yang hidup di era digital, terutama remaja. Hal ini dikarenakan media sosial dapat menjadi sumber informasi, alat komunikasi yang mudah diakses, dan media untuk aktualisasi diri. Kebutuhan remaja atas media sosial ini dibuktikan dengan banyaknya remaja yang sudah terhubung dengan media sosial. Survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 membuktikan bahwa mayoritas pengguna media sosial di Indonesia adalah remaja. Sebanyak 75,5% remaja di Indonesia telah terhubung dengan berbagai platform media sosial seperti Youtube (88%), Whatsapp (83%), Facebook (81%), Instagram (80%), Line (59%) dan Twitter (52%) (Hootsuite, 2019).

Kebutuhan remaja terhadap media sosial sejalan dengan fakta bahwa mayoritas remaja di Indonesia memiliki intensitas yang tinggi terhadap media sosial. Hal ini dibuktikan dengan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 yang menunjukkan bahwa remaja di Indonesia menghabiskan waktu di media sosial selama 1-3 jam perhari (43,9%), 4-7 jam perhari (29,6%), hingga lebih dari 8 jam perhari (26,5%). Hal ini sejalan dengan survei yang dilakukan oleh peneliti kepada 50 remaja berusia 15-18 tahun di kota Bandung yang menunjukkan bahwa mayoritas remaja memiliki intensitas yang

tinggi terhadap media sosial. Menurut hasil survei, remaja menghabiskan waktu di media sosial selama 1-3 jam perhari (18%), 3-5 jam perhari (34%), dan di atas 5 jam perhari (44%).

Intensitas penggunaan media sosial yang tinggi dan dalam jangka waktu yang lama tentu akan menimbulkan banyak dampak negatif. Menurut Moreno dkk. (dalam Aprilia, dkk., 2020), media sosial dapat memberikan berbagai dampak negatif bagi remaja. Dampak negatif tersebut meliputi gangguan fisik maupun psikis bagi remaja seperti gangguan kecemasan, penurunan fungsi mata, gangguan pola makan, hingga adiksi dan gangguan mental lainnya yang menyebabkan bunuh diri. Hasil riset dari Royal Society for Public Health (dalam Harsono & Winduwati, 2020) juga membuktikan bahwa intensitas yang tinggi terhadap media sosial memberikan dampak buruk bagi mental remaja. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Budury, dkk. (2019) dengan melibatkan 80 mahasiswa secara *simple random sampling* bahwa terdapat korelasi antara intensitas remaja mengakses media sosial dengan depresi, kecemasan, dan juga stres. Hal ini juga sejalan dengan survei yang peneliti lakukan kepada 50 remaja di kota Bandung bahwa remaja dengan intensitas terhadap media sosial yang tinggi mengalami berbagai dampak negatif, di antaranya sakit kepala (70%), lelah mata (74%), kurang interaksi dengan sekitar (60%), stress (30%), merasa *insecure* (38%), merasa sepi (34%), dan merasakan kecemasan (26%).

Pepatah mengatakan, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Begitupula media sosial. Semakin lama seseorang menghabiskan waktunya di media sosial, maka akan semakin berdampak buruk bagi kondisi mentalnya. Menurut Sujarwoto (dalam Astuti & Subandiah, 2020), hal tersebut disebabkan karena timbulnya perasaan iri karena membandingkan kehidupannya dengan postingan orang lain yang dilihatnya di media sosial. Jika dibiarkan, lambat laun hal ini akan memengaruhi pola pikir dan caranya memandang dirinya sendiri. Selain itu, pengaksesan media sosial yang berlebih pun dapat memicu luapan emosi negatif ketika mendapatkan respon atau komentar yang tidak diharapkan dari pengguna media sosial lain (Astuti & Subandiah, 2020).

Selain berdampak buruk bagi emosi penggunanya, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi hubungan interpersonal remaja. Turkle (dalam Astuti & Subandiah, 2020) mengemukakan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menimbulkan efek depresif dan reaksi '*alone together*', yaitu kondisi dimana meski fisik sedang bersama, tetapi terasa jauh karena jiwanya tenggelam dalam kesibukan masing-masing (Putri, dkk., 2020). Penelitian dari Saleh dan Pitriani (2018) membuktikan bahwa keberadaan media sosial memberikan dampak yang signifikan terhadap pembentukan budaya *Alone Together* bagi remaja. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tingginya intensitas seseorang dalam bersosial media, maka akan timbul dampak buruk bagi kemampuan sosial remaja karena kurangnya interaksi dengan dunia luar secara langsung. (Aprianta, G & Dwi, E, 2017).

Detoks media sosial atau pengurangan intensitas dalam bermedia sosial dapat menjadi salah satu solusi dalam menjaga intensitas bermedia sosial remaja. Detoks yang berasal dari kata detoksifikasi yang artinya proses pembuangan toksin atau racun. Namun dalam hal bermedia sosial, detoks media sosial bertujuan untuk mengikis dampak negatif dari penggunaan media sosial seperti gangguan mental, kesehatan, maupun interpersonal. Detoks media sosial bukan berarti berhenti total dalam menggunakan media sosial, tetapi cukup membatasi penggunaan media sosial untuk keperluan yang sangat penting saja. Dr. Verury (2020) menyarankan untuk mendapatkan kesejahteraan mental dan peningkatan kualitas hidup, individu perlu untuk membatasi pengaksesan media sosial 30 menit hingga 1 jam dalam satu hari.

Detoks media sosial dinilai efektif guna meningkatkan kesehatan mental dan mengurangi ketergantungan remaja terhadap media sosial. Menurut Dr. Cal Newport dalam video *Quit Social Media* yang diunggah TEDxTalks, pada beberapa minggu pertama, pengguna yang menjalankan detoks media sosial akan merasa tertekan dan tertinggal, tetapi setelahnya, seseorang akan menjadi lebih positif, merasa nyaman, dan lebih produktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nadiem Makarim dalam video podcast Deddy Corbuzier dan Marissa dalam video *On Marissa's Mind: Puasa Media Sosial*. Penelitian yang dilakukan oleh Harsono, L

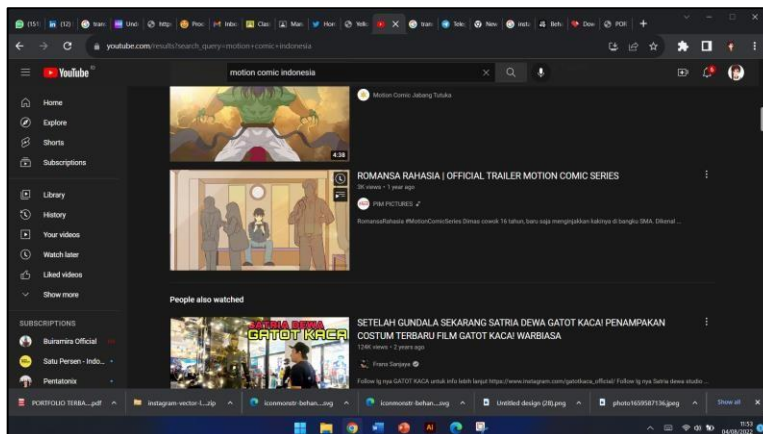
& Winduwati, S (2020) menemukan bahwa detoks media sosial meningkatkan *self esteem* pengguna dan menyadari keunggulan yang mereka miliki. Detoks media sosial juga merupakan salah satu cara untuk mengurangi tingkat depresi seseorang dan lebih disarankan untuk penderita depresi ringan (Putri, 2021)

Namun, pada kenyataannya mayoritas remaja belum familiar dengan detoks media sosial. Hasil survei yang dilakukan oleh Putri, H (2021) menunjukkan bahwa sebanyak 55% responden tidak mengetahui *digital detoks* dan tidak tahu cara melakukannya. Hal ini sejalan dengan survei yang peneliti lakukan, meskipun mayoritas remaja setuju bahwa intensitas yang tinggi terhadap pengaksesan media sosial dapat berdampak buruk. Namun 74% remaja tidak pernah melakukan detoks media sosial sebelumnya.

Perancangan inovasi terhadap sarana edukasi yang dikemas secara kreatif bagi remaja diperlukan untuk meningkatkan minat remaja untuk mempelajari atau menerapkan ilmu disajikan di dalamnya. *Motion comic* merupakan salah satu sarana edukasi yang menggunakan teknik pergerakan pada ilustrasi komik untuk menciptakan kesan yang lebih hidup (Sutanza, 2017). *Motion comic* menggunakan perpaduan antara komik, animasi terbatas, transisi, balon kata, maupun latar suara kemudian dikemas dalam bentuk video. *Motion comic* memiliki potensi kuat untuk menyampaikan informasi yang menarik karena cerita yang dikemas dengan pergerakan singkat ini dapat meningkatkan daya imajinasi dari pengguna (Panuntun, 2015). Selain itu, *motion comic* dapat dijadikan salah satu opsi untuk pembuatan sarana edukasi yang mudah diakses oleh khalayak banyak karena bentuknya adalah video.

*Motion comic* masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia sebagai sarana edukasi maupun penyampaian informasi (Rahman, 2018; Sutanza, 2017). Hal ini pun didukung dengan hasil penelitian dari (Suciadi dkk, 2020) bahwa 88% responden tidak pernah melihat *motion comic* sebelumnya. Selain itu, dalam platform pencarian youtube, hanya ditemukan 12 *motion comic* karya Indonesia. Hal ini didukung juga oleh survei yang peneliti lakukan kepada 50 remaja di kota

Bandung, bahwa mayoritas remaja (sebanyak 70%) belum familiar dengan *motion comic*.



Gambar 1. 1 Pencarian Motion Comic melalui Youtube

Meskipun menurut beberapa penelitian *motion comic* masih belum diketahui oleh banyak masyarakat di Indonesia, tetapi *motion comic* dinilai efektif dalam menyampaikan informasi dan dapat meningkatkan minat terhadap konten yang disajikan. Seperti dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aruan, J & Kusumadyoko, T (2021) yang menyimpulkan bahwa *motion comic* merupakan media yang tepat untuk menarik perhatian dan minat pengguna. Serta penelitian dari Handoyo, I (2018) yang menyampaikan bahwa *motion comic* bahwa *motion comic* dapat membuat sebuah cerita menjadi lebih menarik untuk pengguna.

Penelitian yang merancang sarana edukasi mengenai permasalahan remaja dan media sosial (seperti adiksi, depresi, *self esteem*, dan lain sebagainya) memang telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti oleh Sisca (2021); Utomo (2021); Viantika (2021) dan Perdana (2020). Ditemukan pula penelitian yang sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni membahas mengenai perancangan kampanye pengolaan kebiasaan bermedia sosial bagi remaja (Zulraniyah, 2022). Namun, belum ditemukan adanya penelitian yang membahas mengenai edukasi detoks media sosial sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut dan menyajikannya ke dalam bentuk *motion comic*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan perancangan *motion comic* mengenai detoks media sosial sebagai sarana edukasi bagi remaja untuk meminimalisir dampak negatif yang timbul akibat pengaksesan berlebih pada media sosial. Materi detoks media sosial dipilih karena berdasarkan paparan di atas, intensitas remaja dalam mengakses media sosial sangat tinggi, dan hal tersebut memberikan berbagai dampak negatif bagi remaja. Namun, remaja belum familiar dengan *detoks media sosial* sebagai solusi untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Sedangkan *motion comic* dipilih sebagai sarana edukasi karena penggabungan komik dan animasi dinilai efektif dalam menyampaikan informasi secara kreatif dan menarik bagi pengguna. *Motion comic* dapat membuat sebuah cerita yang dikemas di dalamnya menjadi lebih hidup dengan menggunakan animasi terbatas dan efek-efek lainnya. Selain itu, karena bentuknya video, maka *motion comic* mudah untuk diakses oleh remaja dalam perangkat apapun selama ada koneksi internet. Sehingga diharapkan perancangan *motion comic* mengenai detoks media sosial ini dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai sarana edukasi mengenai detoks media sosial bagi remaja.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja?
2. Bagaimana hasil uji coba *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui rancangan *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja.
2. Mengetahui hasil uji coba terhadap *motion comic* sebagai sarana edukasi detoks media sosial bagi remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Perancangan *motion comic* sebagai Sarana Edukasi Detoks Media Sosial Bagi Remaja ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bahan awal pengetahuan dan pemahaman dalam pembuatan sarana edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat khususnya remaja.

2. Bagi keilmuan desain

Dengan perancangan *motion comic* mengenai Edukasi Detoks Media Sosial Bagi Remaja ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk pembuatan media serupa.

3. Bagi remaja

Memperoleh pengetahuan mengenai detoks media sosial dan manfaat yang dihadirkan oleh detoks media sosial.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

### 1. Bab I: Pendahuluan

Bagian bab I menjelaskan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### 2. Bab II: Kajian Pustaka

Bagian bab II berisikan kajian Pustaka yang menjelaskan mengenai *motion comic*, prinsip seni rupa, prinsip animasi, teori audio, remaja, dan penelitian relevan yang mendukung penelitian *motion comic* sebagai sarana edukasi *detoks* media sosial.

### 3. Bab III: Metode Penelitian

Bagian bab III menjelaskan mengenai metode untuk melakukan penelitian dan pengambilan data dengan menggunakan metode penelitian (*Design and Development*) D&D, desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian N.J. Manson, populasi dan sampel, instrumen penelitian yakni uji respon dan validasi ahli media dan ahli bahasa, prosedur penelitian, serta analisis data.

### 4. Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bagian bab IV menjelaskan mengenai proses perancangan produk yang disesuaikan dengan tahap desain N.J Manson, yakni kepekaan terhadap masalah (*Awareness of Problem*), Pemberian saran (*Sugesstion*), Pengembangan produk (*Development*), Pelaksanaan Evaluasi (*Evaluation*), dan Penarikan kesimpulan (*Conclusion*).

### 5. Bab V: Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian bab V menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, bagaimana implikasinya di lapangan serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.