

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti yang diketahui belakangan ini bahwa *smartphone* sudah menyebar di semua kalangan, baik kalangan anak-anak hingga orang tua pun tidak asing lagi dengan alat pembantu ini. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat telepon yang menyediakan berbagai macam fitur-fitur canggih yang berada diatas kemampuan sebuah telepon genggam biasa. Sepanjang 1990-an berbagai jenis perangkat telepon canggih muncul di pasaran. Berbagai macam model pun mulai banyak dirilis oleh perusahaan-perusahaan telekomunikasi. Banyak fungsi dari *desktop* yang mulai digantikan oleh *smartphone*. Jika dahulu telepon genggam hanya memperkuat pada sisi jaringan internet maka saat ini hampir semua kemampuan komputer bisa dilakukan secara mudah pada *smartphone* misalnya, *game*, *editing* gambar dan video, *office* hingga aplikasi jejaring sosial. Jejaring sosial adalah media bertukar informasi dengan mudah dan cepat dengan menggunakan jaringan internet tanpa ada batasan. Istilah jejaring sosial untuk pertama kalinya diperkenalkan oleh Professor J.A Barnes (1954) jejaring sosial diartikan sebagai sebuah sistem struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individu atau organisasi.

Perkembangan teknologi dalam *smartphone* ini tidak hanya memberikan dampak positif bagi kehidupan sosial, namun juga memberikan dampak negatif pada kehidupan sosial penggunanya. Dampak positif yang dirasakan adalah kita dapat berkomunikasi dengan saudara, keluarga, teman, bahkan berkenalan dengan teman baru, kita bisa saling berhubungan melalui media jejaring sosial seperti *Line*, *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, *Path* dan banyak media jejaring sosial yang sekarang begitu digemari oleh masyarakat di seluruh dunia. Selain itu dampak positif dari jejaring sosial juga adalah dapat memperluas pertemanan , karena dengan adanya jejaring sosial memudahkan kita untuk berteman dengan orang lain di seluruh dunia. Sosial media juga dapat memotivasi untuk mengembangkan diri. Memudahkan dalam mencari informasi, karena sosial media dapat dijadikan sebagai

lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain. Jejaring sosial juga bisa menjadi wadah bagi orang-orang karena melalui internet banyak orang yang bisa berbagi mengenai perasaannya dan pengalaman hidupnya. Melalui media jejaring sosial tersebut kita dapat memberikan komentar atau sekedar menyapa. Pada dasarnya setiap manusia memiliki hak untuk berkomentar dan berkata-kata, namun kebebasan berkomentar jangan disalahartikan yang akhirnya berujung pada perkataan yang kurang sopan. Dampak negatif dari maraknya penggunaan media jejaring sosial tersebut menjadikan media jejaring sosial sebagai ajang atau tempat bagi orang-orang untuk pamer, bercerita bahkan sampai “memaki” atau memberikan kata-kata tidak sopan kepada orang lain, contohnya seperti mengejek, menghina dan membully secara terus menerus, dalam kasus ini banyak terjadi pada kehidupan para *public figure* yang sering kali mendapatkan respon yang negatif dari para *netizen* atau biasa disebut *Haters*, tidak hanya respon yang negatif bahkan sering juga mendapatkan cacian atau kata-kata tidak senonoh. Dengan mulai banyaknya kasus penyalahgunaan dari jejaring sosial ini, maka pada tahun 2008 pemerintah mengeluarkan Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang didalamnya terdapat aturan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Sehingga, berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU ITE di atas setiap informasi dan/atau dokumen elektronik yang diterima melalui *blackberry* atau perangkat komunikasi lainnya dapat dijadikan alat bukti hukum yang sah. (Kejaksaan Agung RI Arief Kusuma Adhi)

Maka dari itu penulis menyimpulkan perlu sebuah kampanye dengan visual yang menarik *simple* serta mudah dimengerti dan juga penggabungan kata-kata yang baik agar mudah dipahami oleh target, mengenai bertutur kata yang baik pada jejaring sosial. Hal itu tentu berkaitan dengan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV). Penulis akan mencoba menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan dengan membuat sebuah “Kampanye” berjudul “Perancangan Kampanye Bertutur Kata Positif Dalam Media Jejaring Sosial dan Pengenalan UU ITE Bagi Anak Muda”, penulis pun akan mencoba membuat visual gambar yang menarik, dengan

kata-kata yang baik agar para pengguna jejaring sosial menjadi lebih bijak dalam memilih kata-kata.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah di atas dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengingatkan para anak muda agar memilih kata yang lebih positif dalam berkomentar di media sosial?
2. Bagaimana mengajarkan kembali soal menjaga perkataan dalam berbicara di dunia maya?
3. Bagaimana cara memperingatkan tentang sanksi dari bertutur kata yang tidak sopan di media sosial?

Ruang lingkup mencakup perancangan kampanye yang akan disebar di media-media promosi terutama media jejaring sosial yang diharapkan bisa menyadarkan para pengguna media sosial. Dengan visualisasi yang berupa ilustrasi berwarna dan juga konsep yang nantinya akan dibuat sedemikian rupa agar kampanye diterima oleh kalangan muda. Kampanye akan dilakukan di beberapa sekolah, kampus atau tempat-tempat umum. Dengan targetnya adalah anak muda usia produktif 18-21 tahun.

1.3 Tujuan perancangan

Dari pembahasan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang visual gambar yang dapat memberi informasi agar para muda mau berfikir lebih bijak saat mengeluarkan opini.
2. Mengingatkan kembali melalui visual gambar dan pengaturan kata-kata mengenai pentingnya menjaga perkataan dalam berbicara.

3. Memperkenalkan lebih jauh tentang UU ITE yang mencakup Informasi dan Transaksi Elektronik beserta sanksi-sanksinya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. *Observasi*

Misalnya mengamati beberapa media jejaring sosial yang dimungkinkan dapat menjadi sarana untuk memaki dan mengejek seseorang. Contohnya seperti pada media jejaring sosial Instagram, Facebook dan lain-lain.

2. *Kuesioner*

Pada penelitian ini kuesioner akan disebar kepada 100 responden di beberapa sekolah, kampus dan tempat umum di Bandung.

3. *Wawancara*

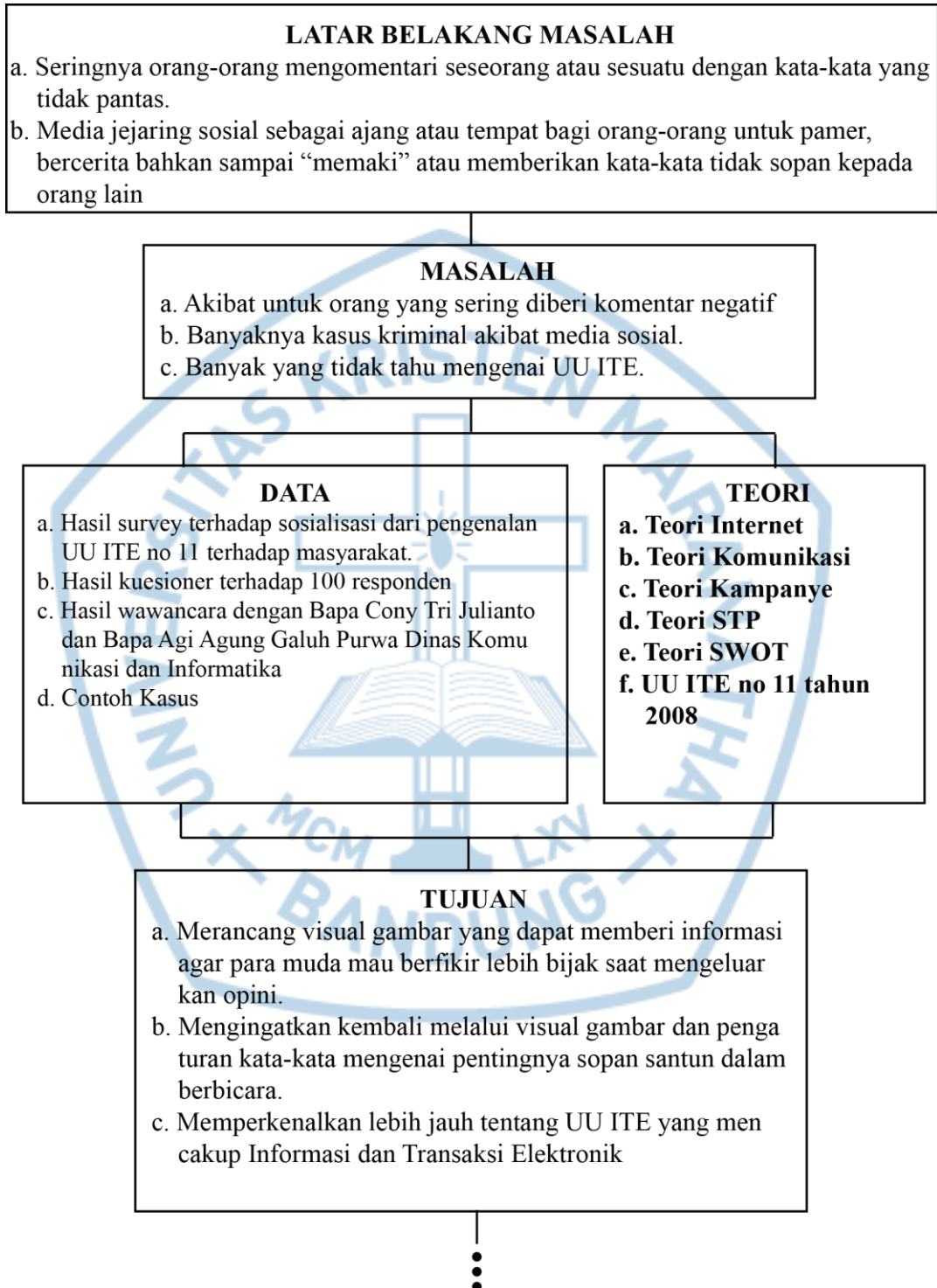
Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan secara individual dengan para muda-mudi yang berbeda, Dinas Komunikasi dan Telematika untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh buruk yang diakibatkan dari kata-kata kasar dan tidak sopan pada mental seseorang.

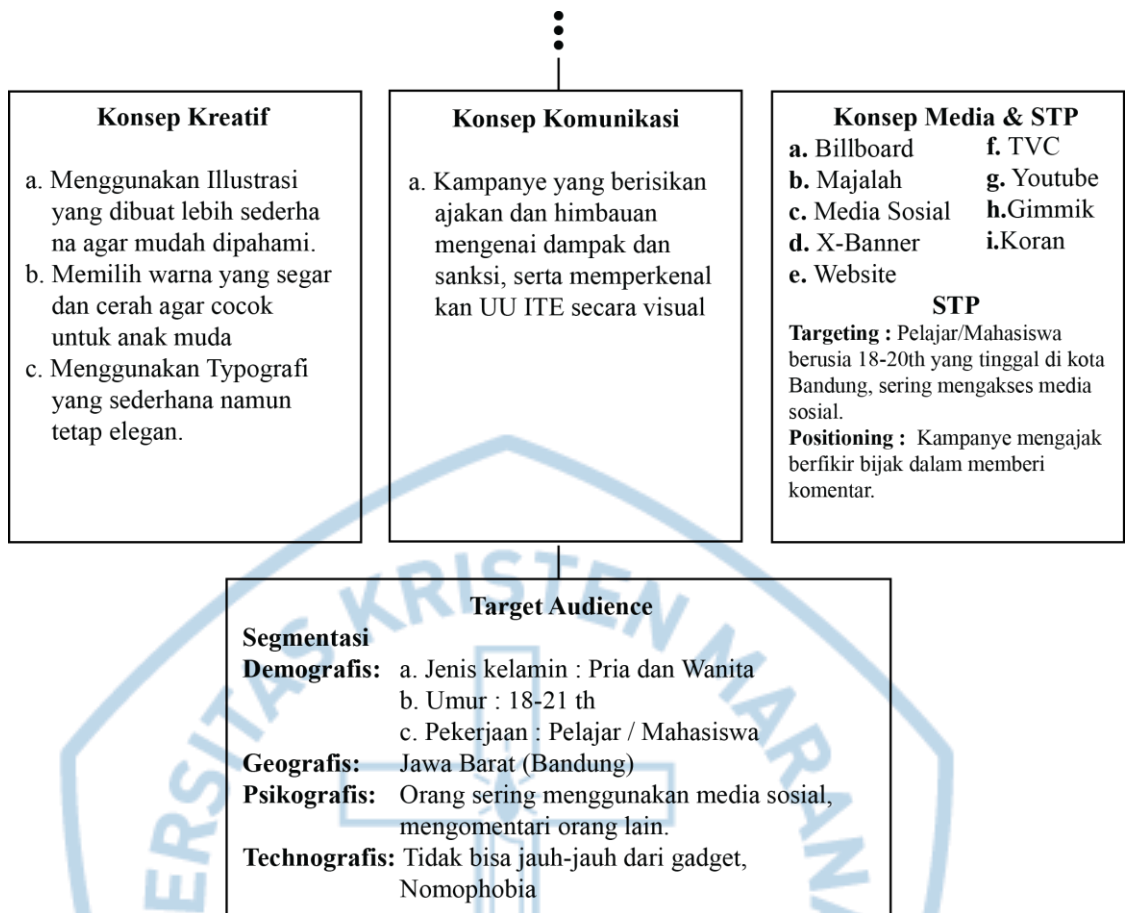
4. *Studi Pustaka*

Studi pustaka adalah mendapatkan informasi dengan membaca buku, majalah, koran dan internet untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis untuk mencari data dan fakta yang berkaitan dengan dampak jejaring sosial.

1.5 Skema Perancangan

Perancangan Kampanye Bertutur Kata Positif Dalam Media Jejaring Sosial dan Pengenalan UU ITE Bagi Anak Muda





*Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Data Penulis, 2016)*