

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di abad ke 21 ini dunia memasuki fenomena internet, dimana banyak hal – hal yang menyangkut kepentingan hidup manusia berubah dari cara tradisional menjadi internet seperti jual - beli, dan khususnya komunikasi dan penyebaran informasi. Contohnya dalam hal pemberitaan, berita - berita yang dahulu mungkin hanya bisa kita akses melalui tv, radio atau media cetak seperti koran / majalah kini bisa kita akses dengan internet melalui website, media sosial atau portal berita, selain dapat diakses dengan cepat bahkan dalam hitungan detik, pembuat konten berita pun tidak terbatas hanya pada redaktur namun semua orang bisa membuat pemberitaan, Herarld (2014) era internet menjadikan semua orang dapat menjadi *publisher*, dalam pengertian bisa memproduksi informasi, menulis berita, dan menyebarkannya. "*Anyone can be a publisher*".

Fenomena bergesernya pemberitaan dari media konvensional ke media internet, serta semua orang bisa menjadi pembuat konten pemberitaan memiliki sisi positif dimana pemberitaan informasi bisa diakses secara *real time*, namun karena setiap orang bisa menjadi pembuat konten pemberitaan, kerap kali ada oknum yang tidak bertanggung jawab dan menggunakan internet sebagai media penyebaran berita *hoax*, berita *hoax* kini kian lama kian memperhatikan, bahkan menurut survei Depkominfo pada tahun 2016 ada ada hampir 800 ribu situs penyebar *hoax* di Indonesia, dimana Motif pemberitaan *hoax* dikutip dari mediaindonesia.com bermacam macam mulai dari yang sekedar iseng, ekonomi bahkan hingga motif politik. Bahkan baru baru ini kepolisian Indonesia baru saja menciduk kelompok bernama “Saracen” yaitu sebuah kelompok buzzer yang dibayar untuk menyebarkan ujaran kebencian *hate speech* bernuansa “SARA” melalui berita *hoax* dengan latar belakang politik.

Maraknya *hoax* yang beredar di masyarakat tidak lepas dari peran semakin pintarnya *gadget* yang dimiliki masyarakat sekarang ini, dimana masyarakat kini bisa menerima pemberitaan dari belahan dunia manapun dalam hitungan detik hanya melalui genggam tangan, dikarenakan teknologi *gadget* sekarang yang selalu terhubung dengan internet. Menurut riset lembaga eMarketer, pada tahun 2016 pengguna aktif *smartphone* di Indonesia sudah mencapai 74.9 juta orang, dan diperkirakan akan terus bertumbuh hingga 100 juta orang pada tahun 2019.

Begitu cepatnya penyebaran informasi dan pemberitaan di masyarakat sayangnya tidak diimbangi dengan sikap kritis terhadap pemberitaan yang beredar, menurut Septiaji Eko Nugroho, Ketua Masyarakat Anti Hoax Indonesia, beria *hoax* marak di Indonesia akibat berkembangnya peradaban siber, dimana hampir setiap orang memiliki *gadget* dan bisa mengakses informasi dari ponselnya akan tetapi budaya literasi media di Indonesia sangat rendah, sehingga tercipta budaya men-*share* berita tanpa didampingi membaca atau mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu.

Tujuan penulis mengangkat topik ini sebagai Tugas Akhir adalah penulis berkeinginan agar masyarakat memiliki kemampuan literasi media agar dapat lebih kritis dan bijak dalam menanggapi pemberitaan yang beredar begitu cepat saat ini khususnya pada kaum dewa muda, dan juga ketika mereka sudah memiliki kemampuan literasi media ada sebuah wadah dan sumber yang terpercaya untuk mengecek kebenaran suatu pemberitaan atau untuk mengetahui *hoax* apa yang sedang populer yang bisa diakses secara mudah cepat dengan berbasis aplikasi *mobile*. Hal ini ingin penulis capai dengan mengemasnya menggunakan prinsip dan media komunikasi visual yang baik sehingga target yang dituju bisa tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rangkuman yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, berikut akan diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengedukasi kaum dewasa muda di kota besar di Indonesia agar memiliki kemampuan literasi media dan tidak tertipu berita *hoax*?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi berbasis *mobile* sebagai penunjang kampanye literasi media sebagai penangkal *hoax*?

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang diatas, maka tujuan dari diadakan perancangan yaitu sebagai berikut :

1. Mensosialisasikan literasi media kepada kaum dewasa muda di kota besar di Indonesia dengan menggunakan komunikasi visual yang baik dan menarik.
2. Merancang aplikasi berbasis *mobile* untuk menunjang kampanye literasi media sebagai penangkal *hoax* dengan menggunakan prinsip komunikasi visual yang baik dan menarik.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk menunjang penelitian ini, penulis menggunakan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Untuk mendapatkan data yang lebih spesifik dan mendalam, maka dari itu penulis juga melakukan. Wawancara dilakukan kepada narasumber dan instansi yang berkaitan dan wawancara tidak terstruktur dengan pengguna media sosial.

b. Studi Pustaka

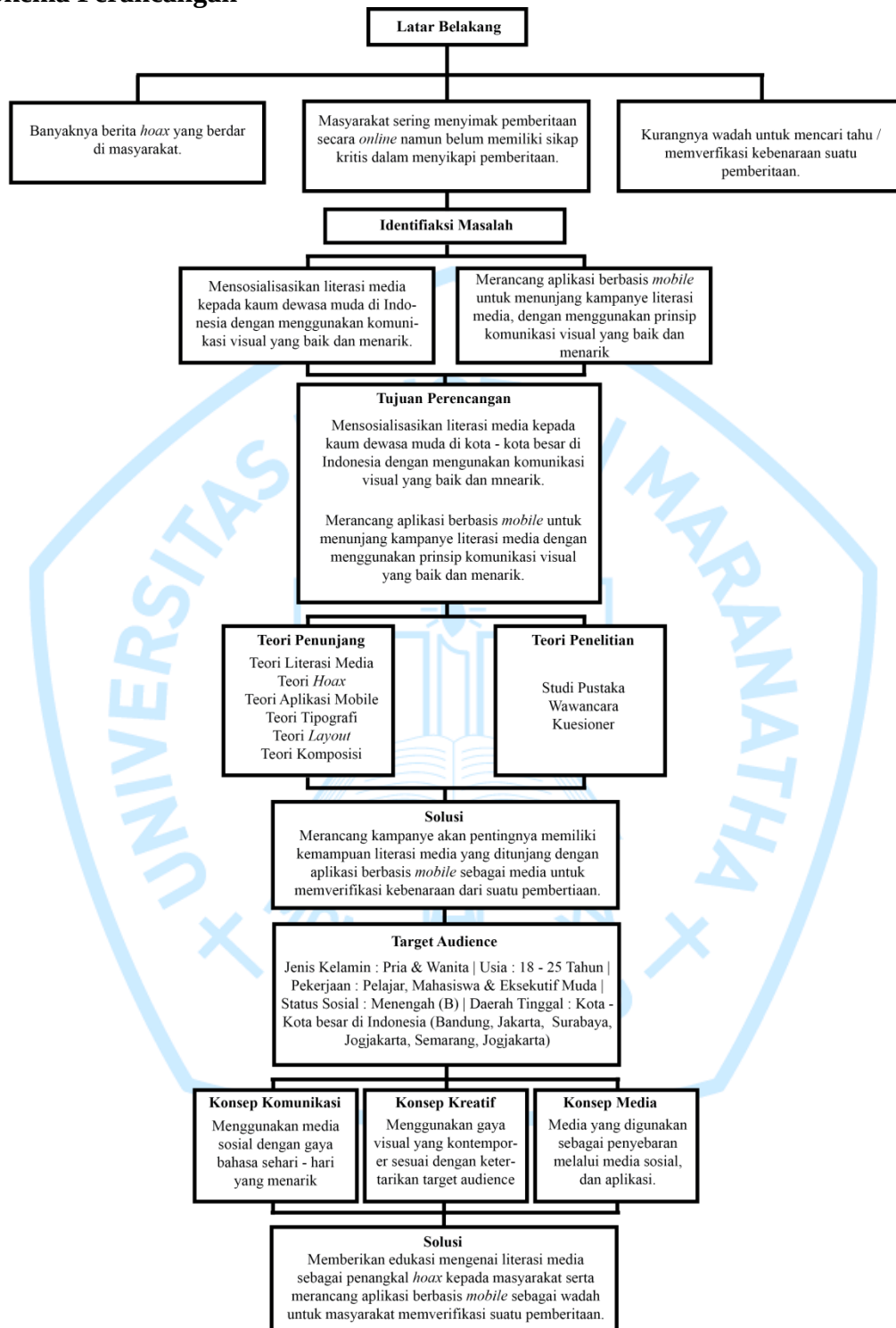
Penulis mengadakan penelitian dengan mempelajari dan juga membaca literatur-literatur pada sumber seperti website resmi dan terpercaya, buku-buku yang berhubungan untuk menjadi landasan teori.

c. Kuesioner

Untuk memverifikasi data penulis kuesioner disebarkan kepada kaum dewasa muda di kota – kota besar di Indonesia melalui google form.



1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan
(Data Penulis, 2017)