

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan media semakin pesat di era global ini. Globalisasi menuntut adanya perkembangan yang terjadi pada semua bidang terlebih dalam hal informasi. Munculah sebuah media baru yang memiliki ciri khas utama yaitu mengandalkan jaringan internet untuk penggunaannya. Keunggulan media baru ini dapat menyebarkan berbagai informasi hingga lingkup dunia, tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga informasi apapun dapat sampai ke masyarakat yang berbeda letak geografisnya. Media tersebut menggantikan media sebelumnya seperti TV, radio, majalah, dan surat kabar, walaupun media konvensional masih digunakan hingga sekarang. Media baru tersebut salah satunya adalah media sosial. Media sosial merupakan suatu media interaksi *online*, yang dapat menghubungkan semua orang di seluruh dunia, berbagi konten pribadi, dan menjalin pertemanan. Contoh media sosial diantaranya yaitu Facebook, Instagram, Twitter, dan beberapa aplikasi lainnya yang meliputi *blog*, *forum*, aplikasi *chatting* sampai dengan jejaring sosial

Di Indonesia media sosial memiliki julukan “mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat “ artinya melalui media sosial kita bisa memperluas pertemanan dengan mendapat teman dari daerah mana pun yang berbeda, atau yang jaraknya berjauhan dengan kita. Tetapi kita jauh dengan orang-orang yang ada dekat kita, karena sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing.

Medsos sapaan akrab remaja untuk media sosial. Medsos dengan mudahnya diakses oleh remaja saat ini, melalui *gadget* yang mereka genggam. Kecenderungan menggunakan media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, aplikasi chatting dan beberapa media sosial lainnya menjadi candu bagi remaja. Mereka lebih fokus terhadap dunia maya dibanding dengan dunia nyata. Hampir mayoritas remaja di Indonesia memiliki minimal satu akun media sosial, karena lingkungan yang

menuntut mereka untuk memiliki media sosial supaya tidak dianggap gagap teknologi.

Seiring perkembangannya internet dan media sosial dapat menjadi sarana positif bagi remaja, jika digunakan dalam hal, mencari informasi, menambah pertemanan, hiburan, dan lainnya. Namun di sisi lain, internet dan media sosial dapat menjadi alat untuk melakukan tindak kejahatan. *Cybercrime*, merupakan sebutan untuk tindak kejahatan yang fenomenanya terjadi di dunia maya. Beberapa tindak *cybercrime* yang terjadi dan menimpa remaja biasanya berupa, penipuan belanja *online*, *bullying*, *bodyshaming*, bahkan pelecehan seksual.

Belakangan ini internet menjadi sarana baru bagi predator seksual untuk lebih mudah mendapatkan korbannya, yang mayoritas usia remaja. Hal tersebut dikarenakan remaja cukup memberikan persentase yang besar terhadap pengguna dari media sosial tersebut, khususnya di Indonesia. Menurut data dari KOMINFO anak usia 9-19 tahun menempati urutan ke 2 dengan persentase sebanyak 93,5%. Dalam sebuah laman berita online Detik.com mengatakan bahwa kasus kekerasan seksual *cyber* merupakan salah satu kasus yang banyak dilaporkan ke Komnas Perempuan. Laman berita tersebut sedang membahas mengenai kasus seorang penyanyi dangdut yang menjadi korban pelecehan seksual berbasis *cyber*. Detik.com mengutip berdasarkan Catatan Tahunan Komnas perempuan, bahwa telah terjadi 111 kasus kekerasan seksual berbasis *cyber*, dan 20 diantaranya kasus pelecehan seksual *cyber*.

Miris jika melihat satu persatu kronologi dari kasus kekerasan seksual dan pelecehan seksual karena media sosial. Korban tidak hanya dilecehkan secara verbal melainkan dapat berujung kepada tindakan kekerasan fisik yang tidak mereka kehendaki. Perbuatan tersebut dapat menimbulkan trauma baik fisik maupun psikis si korban, yang nantinya berdampak pada masa depannya. Ditambah lagi dengan, hukum di Indonesia yang belum mengatur permasalahan kasus ini dengan baik. Terlihat dari beberapa kasus yang pernah dibawa ke jalur hukum, korban malah mendapatkan tuntutan balik dari si pelaku, atas dasar pencemaran nama baik. Bahkan ada beberapa kasus yang diabaikan. Hal tersebut menjadikan masyarakat enggan melaporkan

kasus berikut karena mereka menganggap hal tersebut bukan merupakan tindak pidana

Remaja merupakan tahap perkembangan dari usia anak-anak menuju dewasa. Perubahan fisik dan psikis akan terjadi pada fase remaja, atau biasa disebut dengan puber. Dalam masa tersebut, apabila seorang remaja tidak membekali diri dengan informasi mengenai perubahan yang akan terjadi pada diri mereka saat puber, kemungkinan besar mereka akan mengalami reaksi negatif seperti emosi yang tidak terkendali dan hal ini tentu akan berpengaruh pada perkembangan psikologisnya. Pada usia remaja, seseorang akan mengalami puncak emosional dalam hidupnya. Pertumbuhan organ seksual dan perkembangan hormon, memiliki peran yang tinggi dalam perkembangan emosinya, misalnya saja muncul perasaan cinta dan hasrat terhadap lawan jenis.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, topik ini menjadi perlu untuk dikampanyekan. Kampanye dapat menyadarkan masyarakat akan adanya fenomena kasus baru berbasis *cyber* atau yang terjadi di media sosial, salah satunya pelecehan seksual. Tujuan akhir dari kampanye ini, dapat menekan angka kasus pelecehan seksual, khususnya terhadap remaja di Indonesia. Semoga penelitian ini dapat menjadi satu sarana untuk mengurangi kejahatan dan pelecehan seksual di kalangan remaja.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari data yang sudah dipaparkan dalam latar belakang, maka dapat disimpulkan permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengurangi pelecehan dan kekerasan seksual di media sosial?
2. Bagaimana cara merancang sebuah media kampanye agar para remaja lebih waspada dalam menggunakan media sosial?

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah seputar aktivitas di media sosial yang berakibat tindakan pelecehan seksual, dengan remaja sebagai target utamanya.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Didasari permasalahan dan ruang lingkup di atas, maka tujuan perancangan ini adalah membuat media untuk kampanye yang dapat mengedukasi agar :

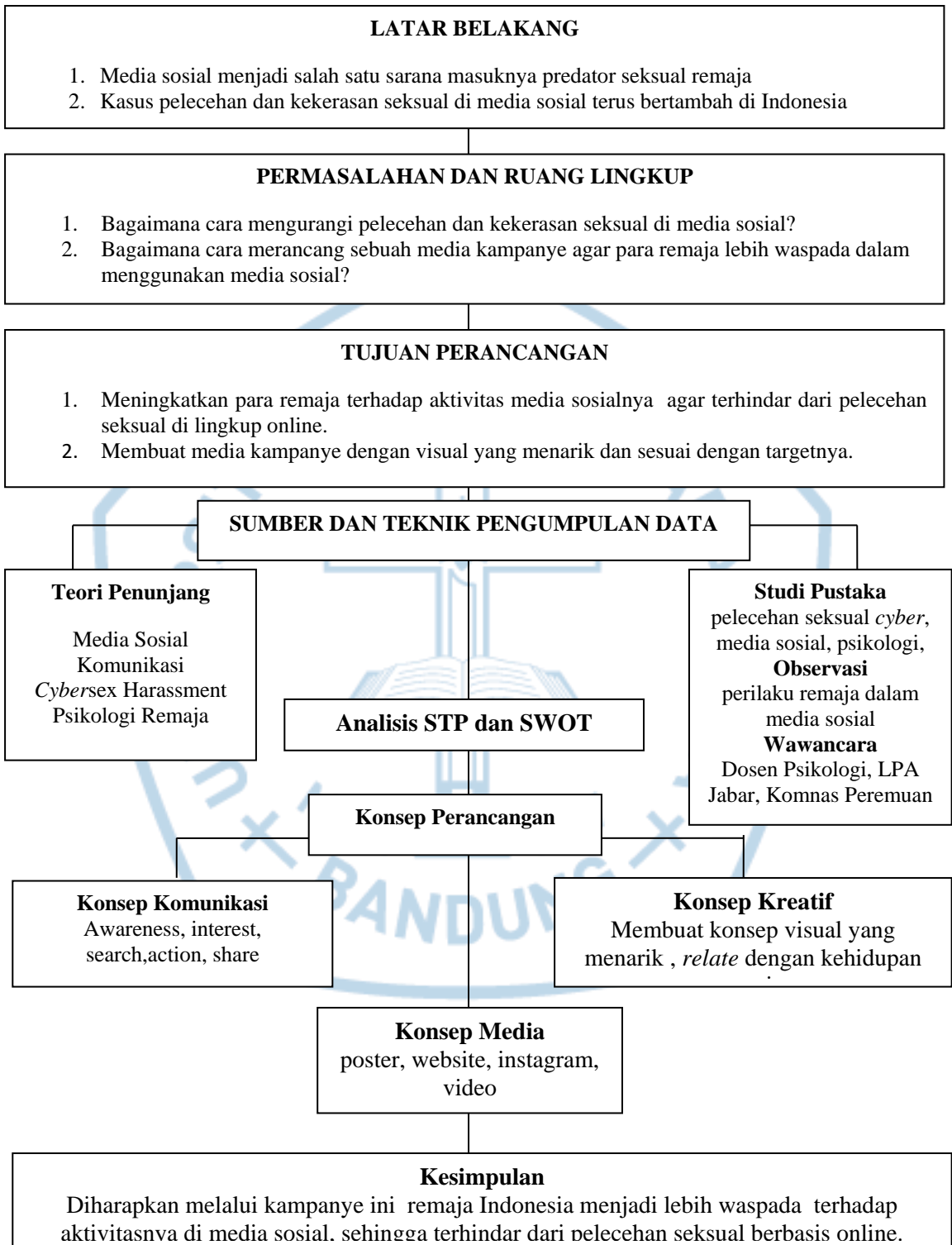
1. Meningkatkan para remaja terhadap aktivitas media sosialnya agar terhindar dari pelecehan seksual di lingkup online.
2. Membuat media interaktif dengan visual yang menarik dan sesuai dengan targetnya.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka untuk mencari data mengenai, kasus pelecehan seksual terhadap remaja di ranah media sosial, psikologi remaja, dan media sosial
2. Observasi mengenai pola perilaku remaja dalam menggunakan media sosial dan jejaring sosial.
3. Wawancara kepada Komnas Perempuan, dosen psikologi, dan Lembaga Perlindungan Anak untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai kasus tersebut, serta tanggapan mereka mengenai kampanye ini.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan