

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modern ini, komputer memegang peranan yang sangat penting. Dengan komputer kita dapat mengatur segala sesuatu yang kita perlukan. Komputer merupakan salah satu media elektronik yang sangat canggih dan terdapat program internet di dalamnya. Bahkan hampir semua orang menggunakan komputer sebagai sarana mengoperasikan program internet. Internet juga tidak kalah canggihnya dengan sarananya itu sendiri. Sekarang ini justru internetlah yang lebih berkembang. Berjuta orang menggunakan internet untuk berbagai keperluannya, mulai keperluan pribadi, organisasi, sampai keperluan dinas, karena internet dinilai lebih praktis dalam 'berkomunikasi'. Di negara kita ini sudah mulai banyak sekolah yang memanfaatkan internet sebagai sarana penting dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan semakin banyaknya pengguna internet terlebih lagi dalam penggunaan *world wide web* dan *e-mail*, mereka semakin menyatu dengan program canggih itu. Bagi mereka internet sudah merupakan kebutuhan sehari-hari. Banyak manfaat yang mereka peroleh dari internet, terutama dalam proses komunikasi dan penggalian informasi, namun tidak sedikit yang menyalahgunakan penggunaan internet itu. Beberapa hal penyalahgunaan internet adalah pornografi, judi, *spying*, penipuan, *hacking* dan *cracking*. Pelanggaran norma susila terbanyak dalam masyarakat maya berhubungan dengan norma-norma seksualitas dan pornografi. Ada beberapa pemahaman porno yang dapat dikonseptualisasikan, seperti pornografi, pornoteks, pornosuara, pornoaksi. Dalam kasus tertentu semua kategori konseptual itu dapat menjadi sajian dalam satu media, sehingga melahirkan konsep baru yang dinamakan pornomedia.

Dalam konteks media massa, pornografi, pornoteks, pornosuara, dan pornoaksi menjadi bagian-bagian yang saling berhubungan dengan karakter media yang menyebarkan porno itu. Varian-varian porno ini menjadi satu dalam media jaringan, seperti internet yaitu yang sering dikenal dengan *cybersex*, *cyberporno*, dan sebagainya. Dengan mudah melalui internet dapat diakses situs-situs pornografi contohnya melalui *provider / engine search* (*yahoo.com*, *google.com*, *netscape.com*, dan lainnya). *Provider* dan *website* juga secara langsung atau tidak, menghidupi diri mereka dan meraup keuntungan yang begitu banyak dari situs-situs seks dan pornografi. Sudah menjadi rahasia umum, kalau melalui internet dapat dengan mudah didapatkan materi porno bahkan dalam berbagai bentuk yang sangat mudah. Hal tersebut dipicu dengan kemudahan akses internet, baik melalui warnet yang selalu bersaing dengan warnet lainnya mengakibatkan murahnya pemakaian warnet, *Wi-Fi* (jaringan internet gratis yang disediakan oleh mall-mall besar sebagai fasilitas). Pelanggaran norma seks dan pornografi dalam masyarakat maya terjadi dalam skala yang tidak dapat diatasi, baik melalui penutupan jaringan-jaringan seks dan pornografi itu sampai pada tingkat kebijakan. Sejauh ini bahaya pornomedia dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, meningkatkan konsumsi pornomedia dan menjadikan hal tersebut menjadi kebiasaan, merubah pandangan terhadap pornomedia sebagai hal yang normal dan mencari kepuasan pornomedia di dunia nyata diakhiri dengan menganggap perilaku tersebut adalah tindakan yang normal dan wajar. Yang menjadi *target audience* penulis adalah anak muda yang moralnya masih labil dan sedang dalam proses pencarian jati diri. Maka dari itulah diperlukan adanya penyuluhan dan bimbingan mengenai apa manfaat positif yang dapat kita ambil dari internet sebagai bagian dari globalisasi dan kemajuan teknologi khususnya di bidang komunikasi dan sebagai upaya dalam mengoptimalkan teknologi sebagai media bagi ilmu pengetahuan.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Perkembangan teknologi secara global merambat ke dalam berbagai bidang kehidupan keseharian masyarakat.
- Generasi muda merupakan penerus masa depan bangsa yang harus diberikan pengetahuan dan didikan yang benar mengenai pornografi dalam internet dan bahaya yang terdapat didalamnya.
- Generasi muda merupakan generasi yang sedang dalam proses pencarian jati diri, dan selalu ingin mencoba hal-hal yang dianggap “baru” bagi mereka.
- Upaya dalam mendidik generasi muda tentang bahaya pornografi belum berhasil dengan baik.
- Hukum dan undang-undang yang mengatur tentang pornografi masih belum berjalan dengan baik.
- Salah satu solusi meminimalisir penggunaan internet sebagai akses pornografi adalah dengan memberi pendidikan kepada generasi muda tentang akibat dari pornografi itu sendiri bagi mental dan jasmaninya.
- Permasalahan dampak negative internet sebagai media akses pornografi perlu dikomunikasikan secara terpadu melalui media desain grafis agar *target audience* memahami dampaknya dan kemudian sadar tentang bahaya pornografi.

1.3 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam upaya membimbing generasi muda dalam menggunakan media internet bagi sumber ilmu pengetahuan bukan sebagai media akses pornografi, yaitu sebagaimana diuraikan dalam pertanyaan pertanyaan berikut:

- Bagaimana mengkampanyekan internet sebagai sumber ilmu pengetahuan kepada generasi muda Indonesia?
- Bagaimana mengkampanyekan pesan guna meminimalisir penggunaan internet sebagai media akses pornografi?

- Bagaimana dampak pornografi terhadap generasi muda dan masyarakat Indonesia?
- Bagaimana peran orang tua dalam mendidik para generasi muda?
- Bagaimana hukum di Indonesia mengatur tentang pornografi?
- Pendekatan apa sajakah yang harus dilakukan guna menyampaikan pesan kampanye secara efektif?
- Lembaga mana yang menangani masalah pornografi melalui internet di Indonesia? Apakah masyarakat sudah mengenalnya?

1.4 Tujuan Perancangan

Dari rumusan-rumusan masalah diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Tujuan pembuatan kampanye ini, adalah mengkampanyekan bahwa internet merupakan salah satu sumber ilmu pengetahuan kepada generasi muda Indonesia melalui media desain komunikasi visual dengan melalui metode komunikasi yang efektif.
- Guna meminimalisir penggunaan internet sebagai media akses pornografi, diperlukan kampanye sosial yang mampu menyampaikan pesannya secara efektif dan dapat tertanam di benak *target audience*.
- Dampak pornografi bagi generasi muda antara lain adalah menjadi malas, kehilangan daya konsentrasi, merusak mental dan dapat memicu terjadinya tindak kekerasan seksual yang berakhir dalam penjara.
- Orang tua berperan penting dalam mendidik para generasi muda, misalnya dengan cara memberikan pendidikan tentang seks dengan benar dan memberitahukan bahaya apa akibat pornografi.
- Hukum di Indonesia yang mengatur tentang pornografi masih belum dapat berjalan dengan baik, sehingga kita harus menekankan kepada pemerintah agar moral dan mental para generasi muda penerus bangsa tidak rusak akibat pornografi.
- Agar dapat menyampaikan pesan kampanye secara efektif, diperlukan metode kampanye yang efektif, menarik perhatian, dan dapat langsung mengena di benak *target audience*.

Untuk itu, dibutuhkan pengetahuan teoritis dan praktek mengenai proses berjalannya sebuah kampanye yang efektif.

- Sejauh ini lembaga yang menangani masalah pornografi melalui internet masih belum ada, karena itulah perlunya dibentuk suatu lembaga khusus agar para generasi muda tidak dapat dengan bebas mengakses pornografi melalui internet.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

1.5.1 Metodologi Perancangan

Untuk meneliti masalah internet sebagai media akses pornografi dan solusi atas masalah dampak negatif internet sebagai akses pornografi melalui pembimbingan pada generasi muda ini, maka akan dilakukan analisa dari sudut pandang sosial dan Desain Komunikasi Visual, dengan menggunakan pendekatan studi literatur dari buku yang berhubungan dan melalui internet.

1.5.2 Metode Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini adalah analisis deskriptif karena masalah dianalisis, dibahas, dan dipecahkan melalui gambaran umum yang diperoleh di lapangan.

1.5.3 Teknik Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penyusunan laporan perancangan ini ialah observasi, studi kepustakaan, dan pengalaman pribadi penulis sebagai seorang mahasiswa jurusan Desain Grafis dan calon desainer grafis yang akan segera memasuki dunia kerja profesional.

1. 6 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1. 6. 1 Sumber Data

Sumber data yang penulis dapatkan berasal dari internet dan artikel-artikel yang terdapat dimajalah-majalah maupun koran dan disertai dengan data statistik yang berdasarkan riset dari lembaga sosial.

1. 6. 2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh penulis dalam mencari data-data yang diperlukan adalah dengan *browsing* melalui internet dan melalui artikel yang terdapat dalam koran maupun majalah. Penulis juga akan menyebarkan angket kepada para *target audience*. Dengan adanya dua teknik pengumpulan data tersebut, diharapkan dapat membantu mempermudah penulis dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik penulis.