

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang sudah dapat menikmati perkembangan teknologi sarana informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, memudahkan untuk mendapatkan informasi yang mudah didapatkan dari mana saja, kapan saja dan siapa saja. Perkembangan tersebut memungkinkan semua bidang kehidupan manusia dapat semakin mudah untuk dikerjakan dengan bantuan teknologi. Salah satunya Kota Bandung yang merupakan kota yang dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasinya dengan sangat mudah, karena merupakan salah satu kota besar di Indonesia. Selain itu Kota Bandung memiliki fasilitas-fasilitas untuk dapat terkoneksi pada teknologi komunikasi dan informasi. Hal tersebut membuat semakin mudah untuk menjangkau fasilitas dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diakses darimana saja.

Kini, teknologi internet atau teknologi apapun yang dapat berkomunikasi dan berinformasi, seakan menjadi kebutuhan primer. Hampir setiap hari banyak orang selalu menggunakan teknologi-teknologi tersebut. Dan hal tersebut di Indonesia khususnya di Kota Bandung belum memiliki suatu sistem yang dapat menjaga kestabilan dari hal-hal yang tidak diinginkan, yang ditimbulkan dari kebebasan menggunakan teknologi-teknologi tersebut. Dari belum adanya sistem pengawasan teknologi berinformasi dan berkomunikasi tersebut, timbulah beberapa jenis-jenis akibat dari kebebasan menggunakan teknologi tersebut yaitu *cybercrime*, *cyberbullying*, pelanggaran hak cipta, masuknya budaya asing serta perjudian dan pornografi.

Dalam jenis-jenis akibat dari kebebasan teknologi tersebut, banyak pengguna teknologi pasti mengalaminya, baik salah satu ataupun semuanya. Jika yang mengalaminya orang dewasa, berpeluang untuk masih bisa menghadapi dan

mengatasi dengan baik. Namun jika yang mengalaminya anak-anak sampai remaja, akan menimbulkan dampak-dampak yang mempengaruhi dalam kehidupan sehari-harinya. Dan, dari hal salah satu tindakan yang paling berpengaruh pada kehidupan anak-anak sampai remaja dan salah satu bentuk dari akibat kebebasan dari teknologi tersebut yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui teknologi baik media internet, teknologi digital ataupun telepon seluler.

Cyberbullying memiliki fenomena yang sangat besar pada era perkembangan saat ini, dengan dilakukan secara sadar ataupun tidak sadar. Di jaman yang modern, kini anak-anak hingga remaja sering kali menuntut diri untuk mengikuti perkembangan atau untuk mengikuti era digital, dan juga selain karena orang tua yang memberikan kebebasan untuk anaknya, juga karena keinginan anak itu sendiri yang disebabkan oleh faktor lingkungan serta informasi yang telah sampai pada anak itu sendiri.

Begitu banyak sekali pilihan yang dapat dilakukan dengan internet, salah satunya yang kini sangat menjamur ialah media social yang juga salah satu penggunaannya ialah anak-anak hingga remaja yang masih dibawah pengawasan orang tuanya.. Media sosial merupakan salah satu perkembangan dari teknologi-teknologi web berbasis internet yang dapat mempermudah dalam berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara *online* sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Media sosial yang sudah begitu banyak dan juga mudah digunakannya dapat digunakan setiap orang secara gratis.

Kini banyak sekali anak-anak yang telah kehilangan privasinya, karena hampir di media sosial yang digunakannya mereka mencantumkan identitas asli mereka. Setelah identitas yang begitu mudah dilihat dan dicari oleh orang lain, timbul suatu kesempatan dan peluang untuk melakukan suatu tindakan yang dilakukan oleh orang lain untuk melakukan *cyberbullying*.

Cyberbullying yang dialami pada anak akan berdampak pada psikologisya serta kehidupan sehari-harinya. Perilaku *cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif, antara lain korban akan mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul, menghindar dari lingkungan dan adanya upaya untuk bunuh diri. Tindakan *bullying* di dunia maya berkemungkinan dapat dilakukan secara 24 jam penuh, selama dapat dijangkau atau disampaikan melalui teknologi-teknologi masa kini. Dan hal tersebut jika terjadi dan tidak terawasi oleh orang tua maka akan berpengaruh di kehidupan nyata korban, hal tersebut mengindikasikan dan berkemungkinan akan timbul tindakan-tindakan pemberontakan pada korbannya.

Cyberbullying harus dapat dihentikan agar tidak terjadi hal-hal yang merusak pola pikir anak-anak pada jaman sekarang, yang merupakan penerus bangsa kelak. Jadi peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya suatu pendekatan pesan komunikasi pada orang tua untuk memahami juga tentang pengawasan teknologi informasi dan komunikasi pada anak-anak, dan juga agar anak-anak dapat memahami berpola perilaku dan beretika pada dunia teknologi informasi dan komunikasi juga dengan harapan dijauhkan dari potensi yang akan terjerumus ke dalam *cyberbullying*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan berikut ini :

1. Banyaknya tindakan penyalahgunaan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga menyebabkan banyaknya tindakan-tindakan kejahatan di dunia maya.
2. Tidak adanya suatu sistem atau pengawasan yang menindak tegas untuk dapat menjaga kestabilan dari hal-hal yang tidak diinginkan, yang ditimbulkan dari kebebasan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Kurangnya pengawasan dan wawasan orang tua terhadap anak-anak dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

1.3. Batasan Masalah

Pada permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, maka perlu membatasi masalah agar terfokuskan permasalahannya dan tidak meluas pada strategi komunikasi, mengidentifikasi target, merancang pesan, media komunikasi, dan proses komunikasi.

1.4. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti, maka pokok permasalahan yang didapat dalam perancangan ini adalah: Bagaimana strategi dalam mengkampanyekan lindungi anak terhadap bahaya perilaku dan tindakan *cyberbullying*.

1.5. Maksud dan Tujuan

1.5.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk memberikan pemahaman terhadap anak-anak hingga remaja agar mengerti dalam menggunakan dan berpola perilaku pada dan di dunia teknologi informasi dan komunikasi. Juga dapat mempengaruhi dalam berpola prilaku pada kehidupan sehari-harinya di dunia nyata.

1.5.2. Tujuan

1. Membentuk suatu ajaran dalam beretika untuk perkembangan anak pada teknologi informasi dan komunikasi, ataupun dikehidupan sosial yang nyata.
2. Membuat orang tua memahami perkembangan anak yang ada pada jaman teknologi informasi dan komunikasi.
3. Menjaga dan membina anak-anak hingga remaja agar tumbuh sesuai perkembangannya.

1.6. Metodologi Penelitian

Dalam penyelesaian laporan penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan metode deskriptif. Dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A. sumber data dalam penelitian kualitatif adalah melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang singkat mengenai pembahasan laporan penelitian ini, maka laporan ini di bagi menjadi 5 bab yang saling berhubungan. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar/umum. teori-teori khusus, dan teori-teori pendukung dalam laporan penelitian ini.

BAB 3 : ANALISA DATA

Pada bab ini berisi mengenai hasil data dari penelitian yang dilakukan penulis, serta pengamatan-pengamatan dalam penelitian ini untuk menghasilkan *what to say* ?.

BAB 4 : PERANCANGAN DESAIN

Dalam bab ini akan menjelaskan mengenai proses perancangan hingga hasil perancangan media.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran sebagai pemecahan masalah.