

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sudah memasuki *era society 5.0*, tidak terkecuali dengan Indonesia. *Era society 5.0* adalah era yang digagas oleh negara Jepang. Dalam era *super smart* ini masyarakat dituntut agar bisa menyelesaikan masalah sosial yang diakibatkan oleh era 4.0 yaitu teknologi robot, *big data*, *internet of think*, hingga *artificial intelligence* (Sawitri dalam Putri, 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut, dibutuhkan generasi yang siap untuk menghadapi *era society 5.0*. Generasi tersebut adalah generasi Z. Menurut Tapscott dalam bukunya yang berjudul “Grow Up Digital” generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1998-2009, yang dimana pada tahun 2023 ini memiliki rentan usia 13-24 tahun. Bagi generasi Z, informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan. Salah satunya adalah penggunaan media sosial yang sangat tinggi.

Menurut Nasrullah (2016) media sosial yang ada saat ini bisa didefinisikan sebagai medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial memiliki karakteristik seperti *user generated content* dan konektivitas antar pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa dalam media sosial setiap pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui konten-konten atau informasi melalui media elektronik yang dibagikan melalui media sosial. Maka dari itu, informasi yang diterima juga sangat beragam.

Perkembangan komunikasi digital bisa berdampak baik dan juga buruk, karena perkembangan komunikasi digital memiliki karakteristik komunikasi global yang melintasi batas-batas geografis dan batas-batas budaya. Sementara setiap batas geografis dan budaya juga memiliki batasan etika yang berbeda (Kominfo, 2020). Karena karakteristik itu, pengguna bisa mengetahui budaya lain dan juga pola pikir atau perilaku baru. Tidak semua pola pikir atau perilaku bisa diadaptasikan dikarenakan ada juga pola pikir atau pola perilaku yang menyimpang.

Perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku (Narwoko, Suyanto 2015). Perilaku menyimpang masih terjadi di beberapa daerah, salah satunya adalah kasus kehamilan usia remaja di Puskesmas Ledeng Kelurahan Isola, Kecamatan Sukasari Kota Bandung. <https://berita.upi.edu/%EF%BF%BCkasus-kehamilan-usia-remaja-masih-terjadi-di-isola-risiko-dan-cara-mencegahnya/> diakses 24 maret 2023.

Perilaku menyimpang saat ini juga tidak hanya sebatas terlihat di masyarakat umum saja, tetapi bisa terjadi di media sosial. Contoh perilaku menyimpang yang terjadi adalah *cyberbullying* pada salah satu artis <https://www.fimela.com/entertainment/read/5101385/cerita-amel-carla-jadi-korban-cyber-bullying-membekas-dan-teringat-jelas> diakses 24 maret 2023.

Saat ini juga, media sosial menjadi media penyambung perilaku menyimpang yang biasa terjadi di masyarakat. Contoh perilaku menyimpang yang biasa terjadi di masyarakat dan saat ini ada juga di media sosial adalah penyebaran narkoba

<https://www.tvonenews.com/daerah/sulawesi/97743-aparat-polres-palopo-tangkap-8-pengedar-narkoba-yang-berjualan-di-media-sosial> diakses 28 maret 2023. Hal ini mendapatkan kesimpulan bahwa orang-orang kurang mendapatkan informasi tentang perilaku menyimpang. Maka dari itu, perlu diketahui jenis-jenis perilaku menyimpang yang terjadi dan juga cara menyikapinya.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009, remaja pada usia 13-16 tahun tersebut termasuk dalam kategori masa remaja awal. Pada masa itu, proses berpikir pada remaja awal belum mengetahui dan menyadari sebuah sikap sebagai perilaku yang benar atau salah menurut norma sosial. Maka dari itu, diperlukan media untuk menyampaikan materi mengenai perilaku menyimpang untuk remaja. *Board game* bisa menjadi sarana edukasi untuk menyampaikan materi. Hal tersebut dikarenakan *board game* bisa menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan untuk kalangan remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari latar belakang tersebut adalah:

Bagaimana merancang *board game* untuk mengedukasi kesadaran remaja terhadap perilaku menyimpang?

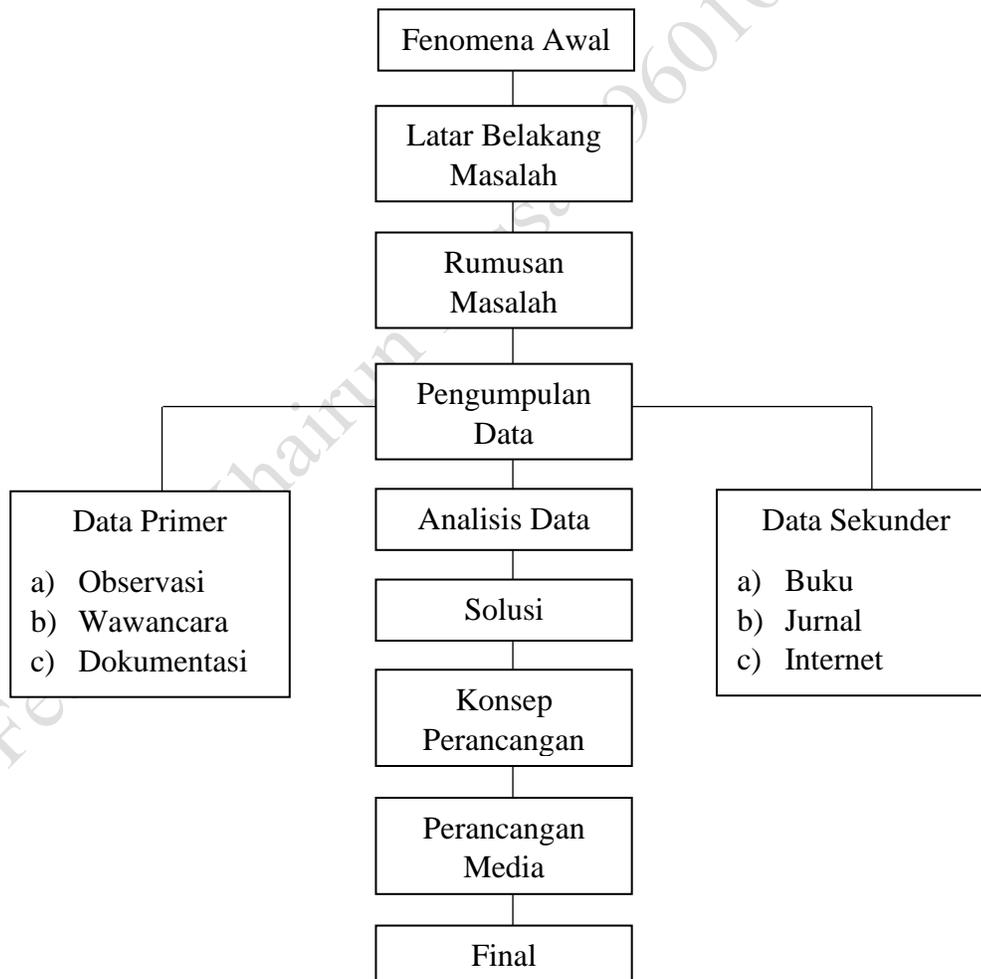
1.3 Lingkup Perancangan

Penulis mengkhususkan penelitian pada lingkup geografis wilayah Gegerkalong, Setiabudi, Kota Bandung sesuai dengan temuan masalah yang terjadi. Memusatkan penelitian pada anak usia remaja yaitu usia 13-16 tahun.

1.4 Manfaat Perancangan

Hasil perancangan dimaksudkan untuk mengedukasi kesadaran remaja di usia 13-16 tahun terhadap perilaku menyimpang dan cara menyikapinya.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif campuran. Deskriptif campuran merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan kuantitatif yang dijabarkan secara deskriptif. Lalu melakukan pengumpulan data meliputi data primer dan data sekunder, yaitu melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, buku, jurnal, dan internet.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini menggunakan data primer dan data sekunder. Berikut ini penjelasan data pengumpulan data tersebut:

- **Data Primer**

Data ini adalah data awal yang didapatkan penulis dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan kategori *nonparticipant observation* dengan melihat fenomena yang terjadi di media sosial. Wawancara narasumber dan kuesioner untuk memperkuat data hasil observasi.

- **Data Sekunder**

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2088:3). Studi literatur oleh penulis digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang diteliti, yang bersumber dari jurnal mengenai penyimpangan sosial, literasi digital, dan remaja.

1.6.2 Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan digunakan untuk menghasilkan rancangan untuk memenuhi kebutuhan.

1. Melakukan observasi, kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi fenomena pada masalah yang diteliti.
2. Melakukan pemberian kuesioner kepada target, kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan pengelompokan target lebih dalam dan fokus lagi.
3. Wawancara, hal ini dilakukan untuk mengetahui opini lebih lanjut mengenai permasalahan yang sedang diteliti
4. Studi literasi tentang objek penelitian, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara fakta dan lengkap.
5. Mengolah data yang telah diperoleh, hal ini dilakukan agar informasi yang telah diperoleh dapat dipusatkan atau memfokuskan pada hal yang dianggap penting bagi penulis. Selain itu juga, membuat data menjadi terusun, jelas, dan terangkum.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sendiri adalah metode atau urutan bab dalam sebuah penulisan, yang menghasilkan data secara runtut dan rapi.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas hal yang pertama yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, manfaat dari perancangan, skema perancangan, metode yang digunakan berikut tahap-tahap perancangan, dan yang terakhir yaitu sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori yang saling berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga terdapat teori utama dan teori pendukung yang terkait dengan pembahasan penelitian.

BAB III ANALISIS DATA

Bab ini membahas data-data yang dianalisis yang meliputi, studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner. Hal ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan yang ada dan solusi pemecah masalah yang sedang di analisis.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tahap perancangan dan hasilnya yang meliputi konsep komunikasi, konsep media, dan konsep kreatif beserta visualisasinya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini meliputi kesimpulan dan saran, yang berlandaskan pada hasil perancangan.