

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.I Latar Belakang Masalah**

Dengan persentase mencapai 91% pada tahun 2018, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengeluarkan data bahwa usia 15-19 tahun merupakan pengguna internet paling aktif. Diikuti oleh usia 20-24 tahun yang mencapai 88,5% dari keseluruhan populasi, lalu usia 25-29 tahun dengan penetrasi 82,7%, dan diikuti dengan 30-34 tahun dan 35-39 tahun dengan masing-masing berjumlah 76,5% dan 68,5% (Haryanto, 2019).

Dari semua isu sosial yang diangkat oleh media, perundungan merupakan satu dari sekian banyak masalah yang sering terjadi di kalangan remaja. Bahkan pada data yang dikemukakan oleh Universitas Airlangga bulan Agustus 2019, ditemukan fakta bahwa sebanyak 40% remaja telah diintimidasi di sekolah, dan 32% melaporkan bahwa mereka telah menjadi korban kekerasan fisik. Hasil survei Kementerian Sosial Indonesia pada tahun 2013 menunjukkan bahwa satu dari dua remaja pria (47,45%) dan satu dari tiga remaja wanita (35,05%) dilaporkan mengalami intimidasi. Data lebih lanjut dari Survei Kesehatan Siswa berbasis Sekolah Global (*Global School-based Student Health Survey/GSHS*) tahun 2015 menunjukkan bahwa 24,1% remaja pria dan 17,4% remaja wanita telah mengalami intimidasi (Effendi, 2019). Yang jika dilihat lebih jauh, *perundungan* merupakan 'pintu neraka' bagi para remaja yang memiliki gangguan kesehatan mental, yang mengakibatkan efek-efek buruk seperti depresi hingga bunuh diri.

Dokter ahli kesehatan jiwa, Agung Frijanto menyatakan bahwa perundungan yang memiliki efek bermacam-macam tersebut, seringkali tidak dapat tertangani dengan baik. Masalah-masalah kesehatan mental hampir tidak dapat dihindarkan, dikarenakan kurangnya keterbukaan remaja terhadap masalah yang dialaminya, dan juga dalam beberapa kasus merupakan kesalahan orang tua atau guru yang abai pada kondisi remaja. Hasil survey dari Global Schoola-Based Student Health Survey di Indonesia pada 2015 menemukan, 1 dari 20 remaja pernah merasa ingin bunuh diri. Ide bunuh diri mencapai 5,9 persen pada remaja perempuan dan 3,4 persen pada remaja laki-laki. Sebanyak 20,7 persen remaja juga pernah mengalami perundungan atau *bullying*. Dikutip dari *CNN*, studi terbaru dari California Healthy Kids Survey pada 2019 menunjukkan, *perundungan* memiliki efek jangka pendek dan jangka panjang bagi remaja. Remaja yang dirundung oleh teman-temannya karena alasan apa pun memiliki dampak kesehatan mental jangka panjang yang lebih buruk daripada anak-anak yang diperlakukan buruk oleh orang dewasa. Remaja yang mendapatkan *perundungan* lebih mungkin mengalami kecemasan, depresi, dan mempertimbangkan melukai diri sendiri dan bunuh diri di kemudian hari (*CNN Indonesia*, 2019).

Selain perundungan, terdapat juga sikap intoleransi yang menjadi masalah serius di kalangan remaja Indonesia. Ketua Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM), yaitu Ahmad Taufan Damanik pada bulan November 2019, menyatakan bahwa terdapat kecenderungan sikap intoleransi di kalangan anak muda terdidik Indonesia. Kecenderungan tersebut terus meningkat dari tahun 2012 yang hanya memiliki persentase sekitar 20 persen, hingga mencapai 50 persen pada tahun 2018. Peningkatan

yang signifikan tersebut menimbulkan keresahan dari sisi Komnas HAM (Nugraheny, 2019).

Kecenderungan perilaku intoleransi tersebut seperti penerimaan terhadap praktik agama orang lain, yang selalu meningkat setiap tahunnya. Lalu juga pada konteks pergaulan, terdapat kecenderungan untuk berteman atau bergaul dengan yang satu agama, satu suku, atau hal-hal lainnya yang memperlihatkan sikap intoleransi. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sikap tersebut, baik dari faktor sekolah maupun lingkungan (Nugraheny, 2019).

Penjabaran di atas menjadi alasan kenapa penulis ingin menciptakan konten-konten edukatif di Instagram, mengenai perundungan dan intoleransi yang beberapa kali disorot oleh media. Pada paragraf pertama, disebutkan bahwa usia 15-19 tahun di Indonesia merupakan pengguna aktif internet dengan persentase tertinggi, yang menyebabkan penulis ingin menargetkan remaja dengan usia tersebut sebagai target audiens penulis.

Media sosial—lebih tepatnya Instagram—adalah *platform* media yang akan penulis gunakan untuk mengedukasi remaja tentang isu sosial (*perundungan* dan intoleransi) tersebut. Berformat visual grafis, konten yang akan penulis gunakan berupa desain *micro-blog*, dan desain infografis yang diedit berdasarkan kebutuhan dan topik yang akan penulis angkat.

Penulis melakukan *project* kali ini dengan peran *content creator* dan *scriptwriter*. Konten kreator adalah sebuah profesi membuat atau menciptakan sebuah konten baik berupa tulisan, gambar, video suara, animasi, dan lain sebagainya terlebih dahulu sudah di konsep dengan tujuan tertentu baik untuk hiburan, informasi ataupun

edukasi. Lalu *scriptwriter* ialah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat film dalam bentuk tertulis atau pekerja kreatif yang mampu mengembangkan sebuah ide menjadi cerita tertulis yang selanjutnya divisualisasikan.

## **I.2 Bidang Kerja Praktik**

Bidang kerja praktik mencakup pada rancangan dan pembuatan konten desain *Instagram magazine* maupun infografis yang membantu target audiens untuk tertarik dan memahami konten tentang permasalahan sosial yang diangkat.

## **I.3 Tujuan Kerja Praktik**

Tujuan kerja praktik ini adalah untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang isu-isu sosial di sekitar mereka, yang seringkali tidak mereka sadari dan bahkan menjadi bagian dari isu sosial tersebut.

## **I.4 Manfaat Kerja Praktik**

Manfaat dari kerja praktik ini adalah untuk mengetahui cara membuat konten yang menarik, dan dapat dinikmati oleh masyarakat sesuai dengan segmentasi yang dituju. Selain itu, juga dapat menambah wawasan penulis dalam hal yang berbau isu sosial, serta meningkatkan daya kreativitas penulis dalam menciptakan konten yang relevan.

## **I.5 Tinjauan Pustaka**

### **I.5.1 Desain Grafis**

Sesuai pengertiannya, desain grafis berasal dari dua buah kata yaitu desain dan grafis, kata desain berarti proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang, sedangkan grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak (Rachmad, 2011, h. 6).

Jadi dengan demikian design grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar (Rachmad, 2011, h. 6)

Dalam bahasa Indonesia, kata “grafis” sering dikaitkan dengan seni grafis dan design grafis atau desain komunikasi visual. Design grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual kepada khalayak yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan se-efektif mungkin. Melalui komunikasi kita menjadi tahu berbagai macam informasi (Rachmad, 2011, h. 6).

### **I.5.2 Perundungan**

Kata perundungan (*bullying*) berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminology menurut Definisi perundungan menurut Ken Rigby (dalam Astuti, 2008, h. 3) adalah sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang.

*Perundungan* adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku *perundungan* yang biasa disebut bully bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka

mempersiapkan dirinya memiliki power (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya. Korban juga mempersiapkan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh *bully*. (Zakiyah, Humaedi, & Santoso, 2017, h. 326)

Adapun faktor-faktor terjadinya *perundungan* adalah sebagai berikut:

a. Keluarga

Pelaku *perundungan* seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah: orang tua yang sering menghukum anaknya secara berlebihan, atau situasi rumah yang penuh stress, agresi, dan permusuhan. Anak akan mempelajari perilaku *perundungan* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orang tua mereka, dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku coba-cobanya itu, ia akan belajar bahwa “mereka yang memiliki kekuatan diperbolehkan untuk berperilaku agresif, dan perilaku agresif itu dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang”. Dari sini anak mengembangkan perilaku *perundungan*

b. Sekolah

Pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan *perundungan* ini. Akibatnya, anak-anak sebagai pelaku *perundungan* akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap anak lain. *Perundungan* berkembang dengan pesat dalam lingkungan sekolah sering memberikan masukan negatif pada siswanya, misalnya berupa hukuman yang tidak membangun sehingga tidak mengembangkan rasa menghargai dan menghormati antar sesama anggota sekolah;

c. Faktor Kelompok Sebaya.

Anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman di sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan *perundungan*. Beberapa anak melakukan *perundungan* dalam usaha untuk membuktikan bahwa mereka bisa masuk dalam kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut.

d. Kondisi Lingkungan Sosial

Kondisi lingkungan sosial dapat pula menjadi penyebab timbulnya perilaku perundungan. Salah satu faktor lingkungan sosial yang menyebabkan tindakan *perundungan* adalah kemiskinan. Mereka yang hidup dalam kemiskinan akan berbuat apa saja demi memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga tidak heran jika di lingkungan sekolah sering terjadi pemalakan antar siswanya.

e. Tayangan televisi dan media cetak

Televisi dan media cetak membentuk pola perilaku perundungan dari segi tayangan yang mereka tampilkan. Survey yang dilakukan Kompas (Saripah, 2006) memperlihatkan bahwa 56,9% anak meniru adegan-adegan film yang ditontonnya, umumnya mereka meniru gerakannya (64%) dan kata-katanya (43%).

Dan selain faktor-faktor tersebut, *perundungan* juga dapat dilihat berdasarkan jenis-jenisnya, yang antara lain:

a. *Perundungan* Fisik

Penindasan fisik merupakan jenis perundungan yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian

penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa.

Jenis penindasan secara fisik di antaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barang-barang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius.

b. *Perundungan Verbal*

Kekerasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Penindasan verbal dapat diteriakkan di taman bermain bercampur dengan hingar binger yang terdengar oleh pengawas, diabaikan karena hanya dianggap sebagai dialog yang bodoh dan tidak simpatik di antara teman sebaya. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhantuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji, serta gosip.

c. *Perundungan Relasional*

Jenis ini paling sulit dideteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian,

pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

d. *Cyberbullying*

Ini adalah bentuk *Perundungan* yang terbaru karena semakin berkembangnya teknologi, internet dan media sosial. Pada intinya adalah korban terus menerus mendapatkan pesan negatif dari pelaku perundungan baik dari sms, pesan di internet dan media sosial lainnya. Bentuknya berupa:

1. Mengirim pesan yang menyakitkan atau menggunakan gambar
2. Meninggalkan pesan voicemail yang kejam
3. Menelepon terus menerus tanpa henti namun tidak mengatakan apa-apa (silent calls)
4. Membuat website yang memalukan bagi si korban
5. Si korban dihindarkan atau dijauhi dari chat room dan lainnya
6. "Happy slapping," yaitu video yang berisi dimana si korban dipermalukan atau di-bully lalu disebarluaskan

### **I.5.3 Intoleransi**

Bibit toleransi kaum muda seperti dikemukakan para psikolog sosial dari ilmuwan sosial sekurang-kurangnya disebabkan karena empat hal utama; yakni pertama, soal kesiapan mental yang belum matang, sehingga anak-anak muda gampang

terpengaruh oleh hal-hal yang disampaikan dari orang yang dianggap lebih tua, lebih pintar, serta lebih “berkuasa” dalam hal keagamaan. Mental kaum muda pendeknya masih mencari figur siapa yang akan dijadikan “pedoman” dalam kata-kata dan hidup. (Qodir, 2016, h. 436-437)

Kedua, ketimpangan politik yang memunculkan spekulasi bahwa kaum muda kurang mendapatkan akses memadai padahal mereka menjadi tulang punggung politik seperti di Indonesia. Kondisi seperti ini membuat kaum muda kecewa pada negaranya. Ketika kecewa dan mendapatkan siraman kebencian maka yang muncul adalah kebencian pada salah satu agama tertentu padahal yang berpolitik di Indonesia bukan hanya salah satu agama. (Qodir, 2016, h. 437)

Ketiga, persoalan ketimpangan ekonomi. Ketimpangan ekonomi sering dikatakan oleh para ahli ekonomi politik dan sosiolog menjadi bibit paling subur munculnya intoleransi dan kekerasan. Disebabkan karena hidup susah yang diderita, pekerjaan sulit didapatkan dan pengangguran menunggu di depannya, ketika ada sekelompok atau seseorang menyiramkan bibit kebencian dan masuk surga segera tanpa basa-basi mereka kaum muda mengikutinya. Kasus pengantin bom dan pemboman yang dilakukan di Indonesia lima tahun terakhir adalah anak muda bukan kaum sepuh Pemboman di Tamrin, Februari 24, 2017, misalnya dilakukan oleh mereka yang berumur masih 26-32 tahun. Menurut informasi pihak Kepolisian Sunoto dan kawannya mereka empat orang yang melakukan dimana tiga diantaranya wafat seketika dan satu orang melarikan diri sampai sekarang tidak ditemukan. (Kompas, 25, 2-2017)

#### **I.5.4 Content Creator**

Konten kreator adalah sebuah profesi membuat atau menciptakan sebuah konten baik berupa tulisan, gambar, video suara, animasi, dan lain sebagainya terlebih dahulu sudah di konsep dengan tujuan tertentu baik untuk hiburan, informasi ataupun edukasi. (Bintang Pagi, 2019)

Ada beberapa tugas yang harus dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut (Bintang Pagi, 2019):

1. Mengumpulkan ide, data, serta melakukan riset serta membuat konsep untuk menghasilkan suatu konten untuk khalayak.
2. Menghasilkan konten yang benar-benar sesuai dengan identitas dan branding yang diinginkan.
3. Terus Berusaha untuk memenuhi tujuan yang disepakati dari sebuah konten. Contohnya, tujuan promosi, edukasi, menghibur atau memberi informasi
4. Sesuaikan konten dengan platform yang dipilih. Dalam hal ini seorang content creator bisa menghasilkan karya untuk multi-platform.
5. Evaluasi konten yang telah ditayangkan.

**Pengetahuan yang wajib dimiliki seorang Content Creator ialah** (Bintang Pagi, 2019):

1. Pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, teknik serta metode penyebarannya. Termasuk juga cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, ataupun media visual.
2. Pengetahuan tentang teknik, peralatan, prinsip desain termasuk dalam memproduksi rencana teknikal yang presisi, cetak biru, gambar dan model.

3. Pengetahuan tentang struktur isi dari Bahasa Inggris, termasuk juga arti dan ejaan dari setiap kata, aturan komposisi, serta tata bahasanya.

### **I.5.5 Scriptwriter**

Naskah film/skenario yang disebut juga *script* diibaratkan sebagai kerangka manusia. Dimana *Script writer* adalah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat film dalam bentuk tertulis atau pekerja kreatif yang mampu mengembangkan sebuah ide menjadi cerita tertulis yang selanjutnya divisualisasikan (Lutters, 2004, h. 14)

*Script Writer* memiliki tugas penting yang harus dikerjakan (Lutters, 2004, h. 15):

1. Membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis.
2. Menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa.
3. Harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.
4. Membangun emosi melalui bahasa dan kalimat pada sebuah adegan tanpa harus memvisualisasikan kekerasan yang tidak mendidik (film/sinetron).
5. Menyajikan cerita yang yang tidak habis saat selesai ditonton, namun harus berkesan di mata penonton atau membekaskan sesuatu yang berarti di dalam di hati penontonnya.

Seorang *Script Writer* harus bisa bekerja sama dalam tim produksi. Produser akan memilih *Script Writer* yang cerdas dan mampu berkompromi dengan tim produksinya. Sehingga sebagai seorang *Script Writer* dituntut bekerja keras dan mampu melihat secara jeli setiap kata, bahasa, kalimat yang akan disusun menjadi rangkaian naskah. Setiap divisi sangat penting peranannya serta harus mampu bekerja

sesuai dengan *job description*. Walau masing-masing tidak dapat dipisahkan. Posisi kerabat kerja tidak dapat dipisahkan mana yang paling penting, demikian pula *Script Writer* dalam program acara Televisi yang selalu terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pasca produksi baik bentuk drama maupun non drama dengan lokasi di studio (*indoor*) maupun alam (*outdoor*) dan menggunakan sistim produksi *single* maupun multi kamera. Penulis naskah yang baik hendaknya dapat mempertanggung jawabkan semua yang telah ditulisnya. Berikut 3 macam pekerjaan menulis (Valk, 1992, h. 7):

1. Mencatat seluruh informasi yang terkumpul selama riset. Mungkin ini merupakan fakta-fakta yang diperoleh dari bacaan / keterangan yang didapat lewat telepon. Namun biasanya sebagian besar informasi diperoleh dari pembicaraan langsung.
2. Semua data yang diperoleh tersebut dipergunakan untuk mengarang *shooting script*. *Shooting script* adalah rencana kerja untuk produksi. Idealnya di dalam *shooting script* sudah tercatat semua shot yang pada tahap kemudian akan diambil dengan kamera.
3. Membuat komentar dan komentar itu biasanya dicantumkan disamping cerita bergambar.

### **I.5.6 Instagram**

Instagram adalah sebuah aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengambil foto dan video, menerapkan filter digital (pemberian efek pada foto) dan membagikannya ke berbagai media sosial termasuk instagram itu sendiri (Wifalin, 2016). Foto atau video yang dibagikan nantinya akan terpampang di *feed* pengguna lain yang menjadi *follower* Anda. Sistem pertemanan di Instagram menggunakan istilah *following* dan *follower* seperti di twitter. *Following* berarti Anda mengikuti pengguna,

sedangkan *follower* berarti pengguna lain yang mengikuti Anda. Selanjutnya setiap pengguna dapat berinteraksi dengan cara memberikan komentar dan memberikan respon suka terhadap foto yang dibagikan.

Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram merupakan gabungan dari kata instan dan telegram. Pada tanggal 9 April 2012, diumumkan bahwa Facebook setuju mengambil alih Instagram dengan nilai hampir 1 miliar USD dalam bentuk tunai dan saham. Pada tanggal 11 Mei 2016, Instagram memperkenalkan tampilan baru sekaligus ikon baru dan desain aplikasi baru. Terinspirasi oleh ikon aplikasi sebelumnya, ikon baru merupakan kamera sederhana dan pelangi hidup dalam bentuk gradien.