



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari berperan sebagai media penyebaran informasi terbesar dalam kehidupan remaja, khususnya ‘Generasi Z’ yang lahir dalam rentang waktu akhir tahun ’90-an hingga 2000 ke atas. Praktisi media sosial, Nukman Luthfie mengatakan bahwa generasi Z dianggap generasi digital yang mendapat informasi didahulukan dari media sosial, televisi, lalu *search engine*. Namun, selain informasi yang bermanfaat bagi kehidupan remaja, mereka juga sering mengunggah konten yang kurang bermanfaat (Nasiri, 2016).

Penyebaran konten yang kurang bermanfaat disebabkan oleh kurangnya kepekaan atas etika komunikasi yang harusnya diterapkan remaja di media sosial. Menurut jurnal “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja”, dalam penggunaan media sosial ada kebebasan dalam berpendapat yang membuat remaja merasa lebih leluasa bergaul dengan teman-teman seumuran. (Putri, Nurwati, & Santoso, 2016). Karena media sosial digunakan sebagai cara bergaul dengan remaja seumuran, konten yang disebarkan remaja biasanya tidak memakai bahasa ataupun ejaan resmi, dan berupa post tentang kehidupan sehari-hari, berisi tulisan, foto, atau rekaman yang terkadang malah mencari-cari sensasi. Padahal, etika komunikasi yang seharusnya dijunjung di media sosial bertujuan untuk menjaga ketertiban komunikasi, misalnya selain tutur kata yang baik, juga berkaitan dengan

menyebarkan konten gambar atau rekaman yang sopan, dan cocok untuk konsumsi publik (Maulinda, 2016).

Konten yang bertujuan mencari sensasi dapat menjadi ‘viral’ dan memicu suatu tren dalam kalangan remaja. Misalnya, ada rekaman viral dari mahasiswi asal Makassar yang menyerupai tantangan viral dari Amerika dengan mencium bahkan berusaha menyedot buah durian dari dalam kemasan di sebuah pasar swalayan kecil (Sari, 2019). Aksi dari tantangan viral ini berpotensi membahayakan kesehatan masyarakat lain dan dikecam oleh pengguna media sosial lainnya.

Lantas mengapa masih banyak remaja yang kurang berhati-hati dalam membuat ataupun menyebarkan konten di media sosial? Menurut survey yang dilakukan Nurhajati & Keliat (2016), ditemukan bahwa walaupun remaja paham terhadap etika yang seharusnya diterapkan, biasanya remaja cenderung mengabaikan pihak lain di media sosial yang melakukan pelanggaran etika di media sosial. Hal ini dapat menyebabkan pemisahan dan pengelompokan dalam diskusi antara remaja di media sosial karena mereka enggan mengingatkan pihak yang bersangkutan untuk menghentikan sikap yang kurang beretika di media sosial.

Kepekaan terhadap etika media sosial penting untuk menjaga kualitas konten yang beredar di media sosial. Metode yang diperlukan untuk meningkatkan kepekaan remaja lain yang kurang mengindahkan etika di media sosial harus cocok dengan sifat remaja yang lebih senang bersosialisasi dengan teman seumuran, agar pembelajaran terhadap etika tersebut efektif. Dalam mencari sistem pembelajaran yang cocok, Sistem *Cooperative Learning* ditemukan dapat meningkatkan empati,

kemampuan sosial, dan kemampuan remaja untuk menerima pendapat dan perspektif yang berbeda pada remaja. Interaksi yang terdapat dalam suatu permainan juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kemampuan sosial dan emosional (Hromek & Roffey, 2009). Oleh karena itu, media *board game* yang dapat dimainkan bersama teman seumuran tepat untuk menyampaikan pesan tentang etika penyebaran konten di media sosial, dengan sifat remaja yang lebih senang berkomunikasi dengan lingkungan teman.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang permainan *board game* seputar etika penyebaran konten media sosial untuk remaja?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan masalah yang diterapkan dalam perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

#### 1. User

##### a. Demografis

Laki-laki dan perempuan dengan umur untuk target primer antara 15-19 tahun, dengan jenjang pendidikan SMP sampai SMA atau sederajat, guna melakukan edukasi etika penyebaran konten media sosial di remaja.

##### b. Psikografis

1. Pernah atau senang bermain permainan / *board game*.

2. Gemar membuat, mengunggah, atau menyebarkan konten di media sosial.
3. Mengetahui ataupun tidak mengetahui etika menyebarkan konten di media sosial.

c. Geografis

Area Tangerang sebagai target primer, wilayah Jakarta sebagai target sekunder. Menurut Statistik Pemuda Indonesia 2018 keluaran Badan Pusat Statistik, Jakarta, di tahun 2018 sekitar 55,53% pemuda bertempat di pulau Jawa. Presentase pemuda di pulau Jawa paling tinggi di tahun 2018 ada di daerah perkotaan provinsi Banten dengan angka 26,41%, sedangkan DKI Jakarta memiliki angka sebesar 24,10%. Sebesar 84,77% di daerah perkotaan provinsi Banten tercatat menggunakan Internet, dan di provinsi DKI Jakarta, sebesar 91,37% pemuda tercatat memakai Internet.

2. Media

Media yang digunakan dalam perancangan ini adalah *board game*. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah *board game* dapat dimainkan dengan sekelompok teman sambil mengobrol, sehingga cocok dengan sifat remaja yang cenderung senang bersosialisasi dengan teman seumuran. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran menjadi aktivitas yang menyenangkan.

### 3. Konten

Konten dari *board game* ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan remaja tentang etika penyebaran konten di media sosial.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah berupa *board game* yang mudah dimengerti, namun dapat secara efektif menyampaikan pengetahuan seputar etika dalam menyebarkan konten di media sosial.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dengan berlangsungnya penelitian tugas akhir ini, penulis berharap hasil yang didapatkan dapat berguna:

##### 1. Bagi Penulis

Mendapatkan gelar S.Ds. dan mengasah berbagai bakat yang terlibat dalam proses *game design*, termasuk kemampuan riset.

##### 2. Bagi Universitas

Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan bisa menjadi acuan maupun referensi dalam penelitian-penelitian terkait yang dapat dilakukan di masa depan.

##### 3. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi pilihan yang layak untuk digunakan sebagai sarana peningkatan kepekaan tentang etika penyebaran konten di media sosial pada kalangan remaja.