

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mokbang merupakan sebuah siaran daring yang menghadirkan sebuah tayangan di mana seseorang (disebut *mukbanger*) menyiarkan dirinya memakan makanan dengan kuantitas banyak kepada penontonnya (Margawati, et al., 2020; Kamus Besar Bahasa Indonesia). Mokbang berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Korea, yaitu *meokneun* (makan) dan *bangsong* (siaran). Acara mokbang ini telah menjamur di Indonesia di *platform* digital seperti Youtube, Facebook, dan Instagram. Kegiatan menonton video mokbang terkenal di kalangan para remaja. Alasan mereka menonton sebuah video mokbang dapat beragam, mulai dari rasa penasaran, rasa bosan (Adrian, 2020), sampai memiliki rasa kepuasan melihat seseorang makan (Anjani, et al., 2020).

Sebuah tontonan dapat mempengaruhi perilaku bahkan pola pikir seseorang (Hermawanto & Wardani, 2021). Dari penelitian, mokbang dapat mempengaruhi psikologis penonton untuk makan dalam porsi berlebih (Margawati, et al., 2020). Ditambah lagi, sebagian besar makanan yang ditampilkan adalah makanan cepat saji (Margawati, et al., 2020), yaitu makanan yang mengandung tingkat lemak dan kalori yang tinggi (Sulistyowati, et al., 2019).

Mokbang juga memberikan persepsi yang keliru kepada masyarakat, yaitu memakan dalam porsi banyak tidak akan menyebabkan kegemukan (Hong dan Park, 2018, dikutip dalam Kircaburun, et al., 2021, hal. 1202). Acara mokbang juga secara tidak langsung mempromosikan binge-eating (Associated Press, 2019, dikutip dalam Kircaburun, et al., 2021, hal. 1205), yaitu kelainan memakan makanan dalam porsi banyak di atas batas normal. Jika efek negatif menonton mokbang ini tak disadari, maka akan membawa pengaruh buruk terhadap kesehatan penontonnya.

Oleh karena itu, pengetahuan akan efek negatif dari menonton acara mokbang harus ditingkatkan untuk menghindari risiko negatif terhadap kesehatan. Media informasi terkait efek negatif dari menonton mokbang telah ada, namun informasi tersebut hanya dalam bentuk artikel ilmiah pada umumnya, sehingga tidak dapat disampaikan secara tepat kepada remaja karena kurang menarik dan tidak interaktif.

Berdasarkan argumen dan data yang penulis dapatkan, maka penulis memutuskan untuk merancang *mobile website* dalam memberikan pengetahuan tentang kegiatan menonton mokbang dan efek yang akan ditimbulkan pada remaja berusia 20-24 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *mobile website* tentang pengaruh kegiatan menonton mokbang terhadap remaja akhir usia 20-24 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Untuk penelitian ini, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Demografis:

Usia	: 20-24 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Pendidikan	: S1
SES	: B-A
Perekonomian	: \geq Rp 3.000.000,00

Alasan pemilihan target usia dikarenakan memiliki ciri melek informasi yang terhubung melalui internet dan dapat mengonsumsi informasi murni atas kesadaran pribadi (Budiati et al., 2018). Target usia tersebut juga rentan dengan kebiasaan memakan makanan yang tidak sehat, enak, dan praktis (Margawati, et al., 2020).

Kelas perekonomian yang dipilih oleh penulis adalah kelas B-A karena target tersebut memiliki perangkat, akses jaringan internet untuk menonton video, serta memiliki kemampuan untuk membeli makanan dalam jumlah banyak.

2. Geografis: Jabodetabek

Penulis memilih area perkotaan Jabodetabek karena wilayah tersebut memiliki akses memesan makanan cepat saji dengan mudah dan penulis lebih bisa mendapatkan data karena tinggal di area terdekat.

3. Psikografis:

Karakteristik: Memiliki kegemaran menonton video *mokbang* atau pernah menonton, tertarik dengan visual desain yang menarik, namun memiliki kecenderungan malas mencari informasi dari artikel maupun jurnal ilmiah pada umumnya dan mudah terpengaruh oleh media yang ditonton.

Gaya hidup: Memiliki gaya hidup *modern*, yaitu memiliki ponsel pintar dan akses jaringan internet (primer), juga mempunyai akses membeli makanan cepat saji (sekunder).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk merancang *mobile website* tentang pengaruh kegiatan menonton *mokbang* terhadap remaja akhir usia 20-24 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini yang dapat penulis jabarkan adalah:

1. Manfaat bagi penulis

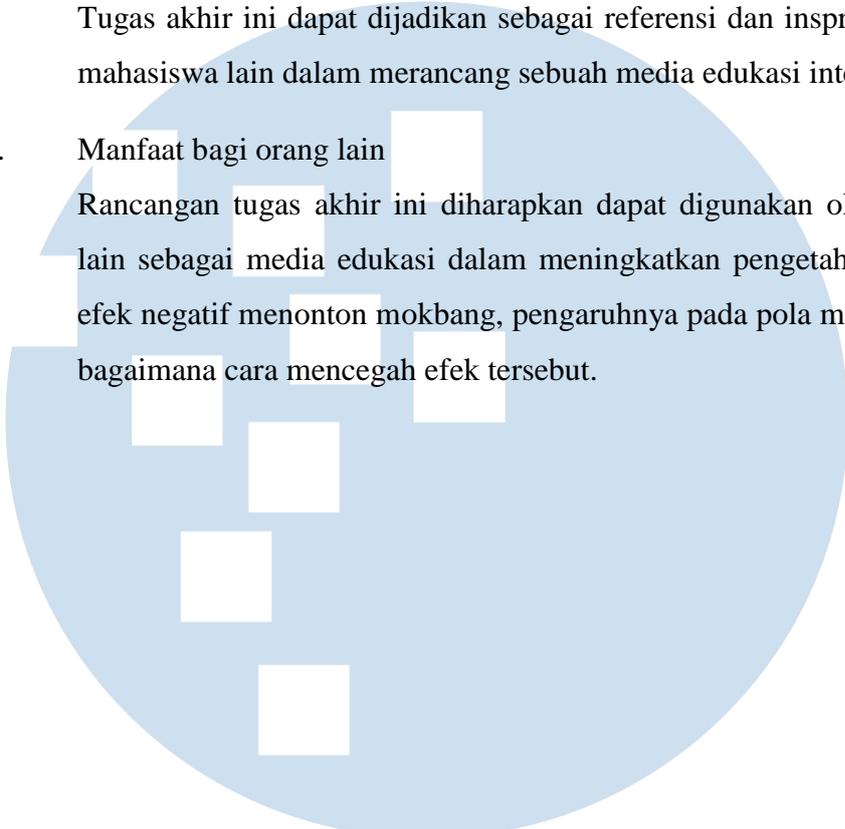
Penulis dapat menambah pengetahuannya dalam pengaruh media sosial pada psikologis remaja dan cara merancang sebuah media edukasi interaktif yang dapat membantu mencegah dan mengurangi efek negatif yang didapatkan setelah menonton *mokbang*.

2. Manfaat bagi univeritas

Tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi dan insprasi untuk mahasiswa lain dalam merancang sebuah media edukasi interaktif.

3. Manfaat bagi orang lain

Rancangan tugas akhir ini diharapkan dapat digunakan oleh orang lain sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan akan efek negatif menonton mokbang, pengaruhnya pada pola makan, dan bagaimana cara mencegah efek tersebut.



UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A