

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Online Dating adalah sebuah fenomena yang sudah marak terjadi di lingkungan pemuda Indonesia. Semenjak pandemi *Covid-19* pengguna aplikasi *online dating* semakin banyak dan bertambah dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk bertemu dan berkenalan secara langsung. Hal ini didukung oleh hasil laporan Tinder dalam *The Future of Dating is Fluid* (2021, diakses pada pk. 16:00 30 Agustus 2022) yang mengatakan bahwa tahun 2020 adalah tahun tersibuk dalam sejarah Tinder. Pernyataan itu dikarenakan ada peningkatan aktivitas Tinder pada saat *lockdown*, selain itu 42% kecocokan pengguna lebih banyak terjadi pada 2020 saat pandemi dan *lockdown* mulai terjadi. Stigma tentang aplikasi *online dating* memiliki banyak kontroversi padahal aplikasi *online dating* telah banyak mempertemukan orang untuk membentuk hubungan. Menurut hasil survei Statista yang bekerja sama dengan Rakuten Insight, dari 3,113 responden Indonesia, 29% diantaranya sedang menggunakan aplikasi *online dating* (2022, diakses pk. 17:00, 30 Agustus 2022). Dengan segala kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi, aplikasi tersebut sangat mudah diakses dan digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini membuat banyak juga yang menyalahgunakan aplikasi tersebut dan banyak ditemukan kasus pelecehan online lewat aplikasi *online dating*.

Menurut berita dari laman CNN Indonesia, Komnas Perempuan menemukan peningkatan kasus pelecehan seksual selama pandemi. Mengutip dari Ketua Komnas Perempuan, Andy Yentriyani, terdapat 2,592 kasus pelecehan yang dilaporkan kepada Komnas Perempuan sampai Juni 2021 dan terus meningkat setelah itu (2021, diakses pk. 08:35, 4 Oktober 2022). Penulis juga telah melakukan wawancara dengan beberapa korban pelecehan akibat bermain *dating apps*, dan menemukan bahwa sebelumnya mereka tidak pernah mendapatkan informasi mengenai keamanan *online dating*, yang dapat mencegah mereka menjadi korban.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 10 September 2022 pada media sosial dan Google, pencarian untuk media edukasi yang lengkap dan memiliki fokus untuk mengedukasi para pengguna mengenai tanda-tanda yang harus diwaspadai saat menggunakan aplikasi *online dating* jarang bahkan tidak pernah ditemukan. Hal tersebut juga didukung dari wawancara dengan beberapa korban yang tidak pernah menemukan media edukasi seperti itu sebelumnya.

Maka dari itu diperlukan sebuah media informasi yang dapat mengedukasi para pengguna aplikasi *online dating* sebagai aksi preventif. Penulis akan merancang media informasi yang memberi tahu bagaimana cara pengguna aplikasi dapat menghindari kasus pelecehan dengan mengetahui tanda-tanda yang harus diwaspadai saat berkenalan dengan orang baru melalui aplikasi *online dating*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Ketidaktahuan korban pelecehan akibat aplikasi *online dating* terkait tanda-tanda yang harus diwaspadai saat berkenalan dengan orang baru melalui aplikasi
2. Tidak ditemukan media informasi yang memiliki fokus dalam mengedukasi pengguna ataupun non-pengguna aplikasi *online dating* mengenai hal-hal yang patut dicurigai dan diwaspadai ketika berkenalan dengan orang baru agar tidak terjadi pelecehan atau hal-hal yang tidak diinginkan

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian:

Bagaimana perancangan media informasi visual untuk menginformasikan tanda-tanda yang perlu diwaspadai agar dapat melakukan *online dating* dengan aman?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang telah ditentukan penulis agar perencanaan dapat terlaksana lebih fokus dan terarah. Penentuan batasan masalah didasar oleh

segmentasi yang diambil menggunakan *market segmentation* yang memiliki 4 pilar utama. Pilar tersebut menjadi empat pertimbangan saat melakukan segmentasi yaitu geografis, demografis, psikografis, dan perilaku. Perilaku menggunakan *market segmentation* agar target perancangan media informasi dapat lebih mengerucut.

1.3.1. Demografis

- a. Usia: 18-25 tahun,
- b. Jenis Kelamin:
Primer: Perempuan
Sekunder: Laki-laki
- c. Domisili: Indonesia
- d. Tingkat Ekonomi: SES B
- e. Pendidikan Terakhir: SMA

1.3.2. Geografis

- a. Kota: Jabodetabek dan diluar jabodetabek

1.3.3. Psikografis

- a. Generasi muda yang sedang mencari hubungan romantis serius melalui aplikasi *online dating*
- b. Non-pengguna aplikasi *online dating* yang peduli akan isu sosial seperti pelecehan, penipuan, dan tindakan pidana lainnya akibat aplikasi *online dating*
- c. Target audiens dengan stabilitas emosional dan memiliki kepercayaan pada teknologi untuk mencari pasangan

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis akan merancang sebuah media informasi sebagai tindakan preventif akan kasus pelecehan yang terjadi melalui aplikasi *online dating*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir penulis yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Selain menjadi syarat kelulusan , penulis memiliki sebuah *passion* untuk mempelajari isu-isu sosial yang kerap terjadi di lingkungan masyarakat. Salah satu isu yang paling mengganggu penulis adalah kasus pelecehan yang terjadi kepada wanita dan pria di Indonesia. Penulis merasa senang dapat mempunyai peran untuk dapat mengedukasi orang lain agar tidak menjadi korban pelecehan. Aplikasi kencan *online* adalah sesuatu yang melekat dalam kehidupan banyak masyarakat muda di Indonesia, hal ini tidak dapat dihilangkan. Begitu pula dengan pelecehan, pelaku-pelaku yang melecehkan orang lain tidak dapat dihilangkan di dunia, namun kasus pelecehan dapat dicegah dengan media informasi yang berpusat lebih untuk mengedukasi orang agar dapat terhindar dari kasus pelecehan dan sebagainya. Penulis juga merasakan manfaat yang membuat wawasan penulis semakin luas lagi selama proses pembuatan tugas akhir.

1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain

Penulis berharap bahwa hasil karya dari pengerjaan tugas akhir ini dapat mengedukasi banyak orang diluar sana khususnya para pengguna aplikasi *online dating*. Penulis ingin pengguna aplikasi *online dating* dan juga non-pengguna mendapatkan edukasi yang penting dan dapat berkenalan dengan orang baru secara aman.

1.5.3 Manfaat Bagi Universitas

Melewati hasil karya yang diperuntukan dapat menambah wawasan dan ilmu untuk masyarakat Indonesia dalam keamanan bermain *online dating*, hasil karya dapat mengharumkan nama universitas sebagai sebuah instansi yang peduli tentang isu sosial masyarakat Indonesia. Nama universitas dapat membawa dampak baik saat mengedukasi masyarakat umum mengenai hal-