

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era digital semakin berkembang dengan pesat dalam menyediakan sarana komunikasi yang nyaman dan mudah digunakan bagi masyarakat setiap harinya. Kemudahan akses internet membuat informasi yang tersebar sulit untuk diverifikasi kebenarannya. Berdasarkan data dari Komnifo (2023), terdapat isu hoax sebanyak 11.357 kasus yang beredar di ruang digital. Menurut Mudawamah (2020), penilaian utama pengguna media digital dalam menerima informasi lebih cenderung menggunakan emosi dengan mengesampingkan data dan fakta. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2022), pengguna internet tertinggi dengan angka 99,16% diduduki oleh kelompok usia 13-18 tahun. Melalui data tersebut, komunikasi digital yang mayoritas dikonsumsi oleh kelompok usia remaja awal rentan menerima informasi palsu atau hoax.

Menurut Prasetyo (2018), seseorang memerlukan kemampuan *critical thinking* dalam menerima dan mengolah informasi yang logis dan sesuai dengan fakta. *Critical thinking* merupakan kemampuan seseorang dalam menganalisa dan mengevaluasi kebenaran terhadap sebuah informasi (Raj, Chauhan, Mehrotra, & Sharma, 2022). Fundamental dalam pembelajaran *critical thinking* adalah untuk menciptakan individu yang berpikiran luas dan mampu mengklasifikasi informasi yang bermanfaat. Tanpa kemampuan ini, remaja menjadi rentan untuk menerima informasi yang menyimpang baik dari argumen seseorang, kanal berita, atau sosial media (Boccia, 2021). Melalui hal ini, kemampuan *critical thinking* menjadi sangat penting untuk dikembangkan pada remaja.

Berdasarkan riset dari United Nations Women, sebanyak 54% perempuan mengadopsi informasi dari digital dibandingkan laki-laki sebanyak 39% (Setu, 2021). Dalam segi penggunaan, remaja perempuan cenderung menggunakan

internet untuk melakukan aktivitas. Berbeda halnya dengan laki-laki yang menggunakan untuk memainkan, memanipulasi, dan menguasai media digital tersebut. Penilaian perempuan terhadap internet terkesan maskulin karena perasaan nyaman ketika menggunakannya dan melihatnya sebagai alat bukan sebagai teknologi dalam menunjang kehidupan (Intan, 2022). Sebanyak 1.617 kasus mengenai penipuan *online* yang terjadi melalui media sosial (Ramadhani, 2019). Seperti pada kasus remaja perempuan yang diculik oleh seseorang yang baru ia kenal di Facebook di mana pelaku memanfaatkan kepolosan remaja perempuan dan mengajaknya untuk bertemu (CNN Indonesia, 2023). Berdasarkan survei, sebanyak 61.1% remaja perempuan merasa lebih dominan menggunakan perasaan dibandingkan logika serta 75% merasa tidak berada dilingkungan yang memerlukan *critical thinking*. Selain itu, Wahid (2022) juga mengatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia belum mampu membentuk siswa dengan *critical thinking* yang tinggi. Hal ini membuat remaja khususnya perempuan merasa sulit untuk mengembangkan *critical thinking*.

Sulitnya mengembangkan kemampuan *critical thinking* pada remaja perempuan disebabkan oleh kurangnya media yang mendukung pengembangan *critical thinking*. Berdasarkan studi observasi, media yang menyajikan pembelajaran *critical thinking* sebagian besar masih menggunakan komunikasi satu arah. Menurut Mao, Cui, Chiu, dan Lei (2021), pembelajaran berbasis *game-based learning* (GBL) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pengembangan *critical thinking* siswa. Melalui media ini, pengembangan *critical thinking* dibuat dengan pendekatan *storytelling* dengan cerita petualangan yang bertujuan untuk menstimulasi remaja perempuan dalam menganalisa dan membuat keputusan yang baik. Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, penulis mengajukan perancangan *video game* mengenai *critical thinking* remaja perempuan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menuliskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *video game* mengenai *critical thinking* remaja perempuan?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penulis membuat batasan masalah penulisan tugas akhir sebagai berikut:

1. Demografis
  - a. Usia: 12-18 tahun
  - b. Jenis kelamin: Perempuan
  - c. Pendidikan: SMP dan SMA
  - d. SES: A - B

2. Geografis

Perancangan ditujukan kepada remaja perempuan yang berdomisili di Jabodetabek. Berdasarkan data dari KemenPPPA (2023), sebanyak 1.153 kasus terjadi pada remaja perempuan di daerah Jabodetabek. Hal ini menunjukkan bahwa remaja perempuan di Jabodetabek memerlukan perlindungan lebih baik dari diri sendiri maupun lingkungan sekitar.

3. Psikografis

Perilaku ditujukan kepada remaja perempuan yang rajin mengakses internet atau media sosial menggunakan laptop, kesulitan dalam menganalisa informasi, tertarik untuk mengembangkan kemampuan *critical thinking*, dan tertarik dengan media pembelajaran melalui *video game*.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Perancangan karya tulis ini ditujukan untuk merancang *video game* mengenai pengembangan *critical thinking* terhadap remaja perempuan usia 12-18 tahun sebagai latihan menstimulasi kemampuan menganalisa dan membuat keputusan yang baik.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari Tugas Akhir dibagi menjadi tiga bagian, yakni:

1. Manfaat bagi penulis

Penulis mampu mengolah dan merancang sebuah penulisan karya tulis ilmiah dengan baik dan benar sebagai bukti pencapaian pendidikan sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Selanjutnya, penulis mendapatkan pengetahuan lebih mengenai manfaat dan cara mengembangkan kemampuan *critical thinking* remaja perempuan melalui *video game*.

2. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat dapat memperoleh informasi dan belajar mengenai manfaat serta cara mengembangkan kemampuan *critical thinking* terutama bagi remaja perempuan.

3. Manfaat bagi universitas

Universitas dapat memperoleh bahan pembelajaran *critical thinking* remaja perempuan melalui *video game* dan menjadikannya referensi kepada mahasiswa lain dalam menyusun penulisan ilmiah.

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