

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pada teknologi digital membentuk sebuah karakter dan pola interaksi yang berbeda disetiap generasinya, dimana generasi X mengalami transisi dari teknologi analaog menuju digital, gen Y sendiri atau milenial tumbuh secara bersamaan dengan internet dan media sosial, sedangkan gen Z dibesarkan sebagai *digital native* yang sangat bergantung dengan teknologi dalam kehidupan sosialnya, sementara untuk gen Alpha adalah gen yang sejak dini sudah terpapar dalam perangkat digital dan ekosistem media sosial secara intens (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2023). Generasi Z aktivitas harian tak lagi diawali dengan menatap cahaya matahari pagi, melainkan dengan membuka ponsel untuk melihat notifikasi yang masuk (EContent via The Regional, 2021). Kondisi tersebut membuat Generasi Z tumbuh dalam lingkungan yang serba terhubung, sehingga kemampuan memahami dan menerapkan empati di ranah digital menjadi semakin penting (Naila, 2021, hlm. 2).

Realitas di lapangan menunjukkan sisi lain dari keterhubungan dan empati Generasi Z yang berdampak sosial. Menurut survei IDN Times terhadap 285 responden pada Januari-April 2025, sebanyak 56,5% anak muda mengaku pernah menjadi korban *bullying*, dan 27,8% di antaranya mengalami *cyberbullying* melalui media sosial, terutama dalam bentuk komentar negatif, penghinaan, penyebaran rumor, hingga ujaran kebencian. Remaja Indonesia terkadang mengalami dampak sosial dari berbagai berlebihan, seperti mengungkapkan detail pribadi orang lain tanpa izin, dan ini dapat menyebabkan konflik dalam pertemanan. Tamiang-News melaporkan bahwa berbagi berlebihan yang melibatkan hal-hal pribadi seperti suasana hati, dinamika keluarga, dan detail pribadi dapat menyebabkan konflik interpersonal dan merusak hubungan sosial (Tamiang-News, 2025).

Banyak anak muda dari generasi Z juga belum benar-benar memahami pentingnya empati saat berinteraksi di dunia digital. Menurut studi Wahyuddin dkk.

(2025), hanya 31,81 persen anak sekolah yang memahami apa itu perundungan siber, sementara 81,8% di antaranya pernah mengalami perundungan siber. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang empati digital telah menyebabkan meningkatnya prevalensi perundungan. Salah satu penyebabnya adalah informasi tentang etika digital yang masih tersebar dan tidak terarah. Informasi tentang empati digital saat ini masih sulit ditemukan dalam satu sumber yang lengkap. Sebagian besar pembahasan hanya tersebar di berbagai jurnal dan artikel daring yang cenderung bersifat teoritis (Faradila & Iskandar, 2025). Banyak di antaranya menggunakan bahasa akademis yang cukup berat dan tidak disertai contoh nyata, sehingga pembaca awam kesulitan memahami maknanya. Padahal, empati digital merupakan hal penting yang perlu dipahami terutama oleh generasi muda agar mampu bersikap bijak dan menghargai orang lain dalam interaksi di ruang digital (Sari & Prasetya, 2022).

Ketidaktahuan informasi tentang empati digital menyebabkan dampak gejala *empathy fatigue* pada Generasi Z. Paparan terus-menerus terhadap konflik dan kasus kekerasan membuat mereka rentan mengalami kelelahan emosional (UNICEF-led Global Coalition for Youth Mental Health, 2025). Hal ini sejalan dengan data dari Kominfo yang dikutip oleh Kompas (2025), yang menunjukkan bahwa sekitar 48 persen anak di Indonesia yang menggunakan internet pernah mengalami perundungan online. Banyak di antara mereka mengalami tekanan emosional cukup berat akibat komentar jahat, ejekan, atau penyebaran rumor di media sosial, bahkan sampai memilih menarik diri dari lingkungan sosialnya. Fakta ini menggambarkan bahwa dampak kurangnya empati digital tidak hanya melukai perasaan korban, tetapi juga dapat memengaruhi kesehatan mental dan keseharian mereka.

Dengan demikian, perancangan *website* ini diharapkan mampu menjadi sarana informasi visual yang komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengangkat judul tugas akhir “Perancangan *UI/UX Website* tentang Pentingnya *Digital Empathy* dalam Bermedia Sosial.”

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah berfungsi untuk memperjelas arah penelitian sekaligus menjadi dasar dalam menentukan strategi perancangan yang sesuai. Berdasarkan latar belakang yang ada, penelitian ini menyoroti beberapa persoalan. Rumusan masalah ini sebagai berikut:

1. Generasi Z minim informasi tentang dampak empati digital sehingga banyak korban yang mengalami efek psikologis serangan di media sosial.
2. Masih terbatasnya informasi empati digital yang eksplisit dan mudah diakses pada situs web lokal.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini merumuskan pertanyaan penelitian, yaitu:

Bagaimana perancangan *UI/UX website* tentang pentingnya *digital empathy* dalam bermedia sosial?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja usia 13-18 tahun (primer) dan remaja usia 19-25 tahun (sekunder), pendidikan minimal SMP, SES C–B, khususnya Generasi Z yang aktif menggunakan media sosial dan berdomisili di wilayah Jabodetabek. Media utama yang digunakan adalah *website*, dengan fokus pada penyampaian informasi mengenai pentingnya *digital empathy* dalam bermedia sosial. Batasan perancangan akan berfokus *UI/UX website* dengan visual yang sederhana, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik target audiens. Materi yang disajikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja dan pengguna media sosial pada umumnya agar memahami perilaku negatif seperti *cyberbullying*, ujaran kebencian, maupun penyebaran hoaks.

1. Primer: 13-18 tahun
2. Sekunder: 19-25 tahun
3. Target audiens dipilih karena kelompok usia ini sering terpapar komunikasi digital intensif, sehingga cenderung mengalami penurunan kemampuan sosial, khususnya empati dalam interaksi daring (Higher Health, 2025).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah untuk merancang media informasi berupa *website* tentang pentingnya empati dalam bermedia sosial. Dari perancangan ini diharapkan untuk bisa menjadi sebuah informasi dan edukasi visual yang dapat menyampaikan pesan untuk masyarakat, terutama pada kalangan generasi Z pentingnya empati dalam bermedia sosial.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan media informasi berupa *website* edukatif yang bertopik pentingnya *digital empathy* dalam bermedia sosial.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat yang besar untuk berbagai pihak. Bagi penulis penelitian ini bisa bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan mengaplikasikan sebuah teori desain komunikasi visual ke dalam *website* edukatif. Untuk peneliti lain, manfaatnya adalah penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang relevan. Sedangkan untuk Universitas Multimedia Nusantara, penelitian ini bisa menjadi tambahan atau koleksi penelitian yang ada di universitas, pada bidang desain komunikasi visual, dan bisa menjadi suatu kontribusi untuk mengembangkan peran desain sebagai media edukasi sosial.