

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah segala bentuk data angka, tulisan, gambar, dan suara yang harus diolah lagi sehingga dapat digunakan untuk menambah pengetahuan, membuat keputusan, sikap, dan tindakan tertentu Dyna (2019, h.150). Teknologi berkembang pesat sehingga membuat pengetahuan dan informasi menjadi alat penggerak kehidupan ekonomi, sosial, politik, dan budaya. Informasi diperjual belikan secara massif untuk keuntungan finansial dan politis perorangan maupun kelompok tertentu, yang tidak terlepas dari tindak kejahatan disinformasi dalam bentuk hoaks.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hoaks didefinisikan sebagai berita bohong. Sedangkan Merriam Webster mendefinisikan hoaks sebagai suatu tindakan yang membuat sesuatu yang salah atau tidak masuk akal dapat dipercaya atau diterima sebagai sesuatu yang benar. Sehingga dapat disimpulkan hoaks adalah suatu berita atau informasi yang tidak benar yang dibuat seolah-olah benar sehingga dapat dipercaya oleh orang lain. Kata hoaks sendiri pertama kali mulai populer digunakan pada pertengahan hingga akhir abad ke-18, berasal dari frasa *hocus pocus* yang merupakan istilah dalam dunia sulap menyulap.

Khalayak seolah digiring media menuju wilayah luas yang hampir tidak ada batasan dalam segi komunikasi maupun informasi. Kondisi tanpa batas ini menjadikan sebuah pesan/informasi berkembang pesat dan cenderung liar atau tidak dapat terkendali sepenuhnya. Munculnya sebagian orang dengan rasa tanggung jawab yang kurang, membuat hingga menyebarkan sebuah kebohongan dalam suatu bentuk informasi (hoaks). Adapun dari sudut pandang sosiologis akan fenomena beredarnya hoaks di media digital telah mempengaruhi tata cara manusia berkomunikasi, bersosialisasi, berteman, dan berinteraksi. Berita bohong yang termediasi secara luas melalui perantara media digital, dan penerima berita dinilai kerap tidak kritis dalam mencerna pemberitaan tersebut.

Bawden (2001) menjelaskan, “khalayak remaja (usia 0-18 tahun) dikategorikan sebagai khalayak paling rentan ketika berhadapan dengan media informasi. Perkembangan ini menjadi topik kajian tersendiri yang menarik, dan biasa disebut literasi digital. Konsep literasi digital menggabungkan konsep literasi media, literasi komputer, dan literasi informasi”. Remaja merupakan masa peralihan, yaitu dari masa anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis yang dialami sebagai bentuk persiapan memasuki masa dewasa. Sofia & Adiyanti (2013) menjelaskan, “Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia”. Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Remaja dipandang belum terlalu berkompeten melindungi dirinya dari berbagai pengaruh buruk dunia, termasuk pesan yang termediasi. Remaja mengalami banyak perubahan fisik dan emosional sehingga kerap suasana hatinya berubah-ubah, akibatnya remaja mudah terpengaruh dengan pendapat, pandangan, dan ajakan orang lain.



Gambar I.1 Infografis Hasutan Admin Medsos Demo Rusuh 2020
 Sumber : <https://www.liputan6.com/news/read> (diakses tanggal 25-10-2021)

Beberapa faktor tersebut menjadikan remaja mudah terpengaruh dengan beragam informasi palsu dalam sebuah berita *online* yang beredar dan cenderung untuk mengikutinya. Maraknya disinformasi berupa berita berisi informasi palsu (hoaks) di media digital secara *online* dengan mayoritas remaja sebagai pengguna media tersebut menyebabkan khalayak menjadi target sekaligus korban dari jeratan hoaks tersebut. Satu dari sekian banyak kasus khalayak remaja yang terjerat hoaks terbaru yaitu polisi mengamankan 59 orang remaja yang mengaku akan mengikuti demo tolak PPKM Darurat di Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Para remaja ini terjebak berita bohong atau hoaks terkait akan adanya demo di kawasan Alun-alun Brebes. Puluhan remaja yang diamankan mayoritas adalah pelajar tingkat SMP dan SMA. Para remaja ini datang ke alun-alun dengan mengendarai sepeda motor dan angkutan umum. Korban diamankan di beberapa tempat berbeda. Sebagian besar remaja ini dicegat di pos-pos penyekatan PPKM Darurat. Kapolres Brebes AKBP Faisal Febrianto menjelaskan, "Puluhan remaja itu datang ke alun-alun karena ada ajakan demo tolak PPKM Darurat melalui media sosial, 59 orang ini diamankan karena akan mengikuti demo soal PPKM Darurat. Khalayak rentan terprovokasi berita hoaks soal ajakan yang beredar di media sosial". Khalayak paling rentan ketika berhadapan dengan media digital tersebut, disebabkan oleh terhambatnya proses literasi khalayak/remaja di media digital.

Adapun medium yang dihadapi dapat disesuaikan terhadap keterampilan berliterasi, setidaknya ada 3 jenis medium yang berkembang saat ini, yaitu cetak, elektronik, dan digital Dyna (2019, h.97). Setiap medium memiliki karakteristik berbeda dalam cara akses, memilih, memahami, dan analisis, serta efek yang ditimbulkan juga berbeda-beda. Media cetak, media penyiaran, media film, dan media digital merupakan medium yang tercipta dan mendominasi sebuah budaya literasi terhadap khalayak. Internet merupakan salah satu medium digital yang sangat mendominasi khalayak dalam berliterasi saat ini. Khususnya remaja di kota-kota besar Indonesia yang menggunakan medium internet guna mencari informasi, hiburan, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan *academic* maupun *non-academic*. Seseorang yang memiliki

kemampuan berliterasi dapat memahami, mengevaluasi, menganalisis, dan memproduksi media informasi itu sendiri.

Maraknya disinformasi berupa hoaks yang termediasi guna kepentingan pribadi maupun kelompok di media digital internet. Hal tersebut terjadi dan terdampak dikarenakan rendahnya kemampuan berliterasi yang menyebabkan terancamnya khalayak rentan tidak mampu untuk bersikap cerdas dan bijak dalam menangkal berbagai pengaruh buruk hoaks.

I.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diuraikan berdasarkan latar belakang diatas antara lain sebagai berikut :

- Mayoritas responden mengenal budaya literasi dalam sebuah informasi sebatas membaca dan menulis, tanpa harus berfikir secara teliti dan jeli.
- Rendahnya sikap remaja guna memvalidasi sebuah informasi yang ada di internet
- Terhambat/terhalangnya pengertian dan pemahaman remaja akan informasi yang baik dan benar (*Personalized Learning*).

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikaji dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas adalah : “Bagaimana cara mengajak remaja memahami budaya berfikir terhadap literasi media digital guna meningkatkan kesadaran khalayak dalam menyikapi sebuah informasi dan terhindar dari hoaks, melalui media komunikasi visual yang menarik dan efektif?”

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan terfokus maka dalam perancangan ini, perancang akan membatasi masalah yang dirancang. Batasan masalah yang digunakan dalam perancangan ini yaitu:

- Ditujukan terhadap khalayak remaja 15 tahun hingga 17 tahun.

- Pembahasan mengenai langkah bijak budaya literasi media digital ditunjukkan untuk remaja yang rentan terkena pengaruh buruk dari sebuah informasi hoaks yang tersebar di internet.
- Batasan terkait keterangan tempat dan waktu, tempat yang akan dijadikan sebagai penelitian dan perancangan adalah kota-kota besar di Indonesia, yaitu kota Bandung salah satu kota besar yang dijadikan sebagai acuan. Berdasarkan data BPS kota Bandung tahun 2021, jumlah penduduk berusia remaja 15-17 tahun yang tercatat mencapai 1.477 jiwa atau 40% dari populasi yang ada di kota Bandung berdasarkan usia. Waktu penelitian dan perancangan dimulai dari bulan Juni 2021 hingga Februari 2022.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah:

Memberikan persuasi sebagai bentuk antisipasi terhadap remaja agar mengetahui, mengenal, serta memahami langkah positif berliterasi di media digital guna menghindari berita yang berisikan informasi palsu/ hoaks.

I.5.2. Manfaat Perancangan

Selain tujuan, ada pula manfaat perancangan ini yaitu:

Masyarakat khususnya remaja rentan diharapkan memiliki pandangan yang baik mengenai budaya literasi media digital, kemudian memiliki pemahaman dan tujuan untuk meningkatkan kesadaran responden agar lebih jeli/teliti dalam memahami sebuah informasi yang beredar luas di jejaring sosial saat ini. Berfikir positif dan terhindar akan resiko terjerumus kedalam pemikiran, pemahaman, dan perilaku negatif yang berada didalam sebuah informasi sesat di media digital. Khalayak remaja ini diharapkan memiliki kesiapan mental yang kuat dalam menjalani kehidupan sosialnya tersebut di era digital ini secara baik dan benar (bijak).