BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada Perkembangan informasi di Indonesia, media sosial tentu merupakan kemajuan internet yang telah berkembang secara pesat dari tahun ke tahun. Dimana semua informasi sangat mudah di dapat oleh semua orang melalui telepon genggam. Banyak perangkat digital seperti *smartphone, blackberry* serta android digunakan dalam mengakses media sosial. Media sosial yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain: *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, *Instagram*, Kaskus, *LINE*, *Whatsapp*, *Blackberry Messenger*. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan khusus dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para remaja betah berlama-lama berselancar di dunia maya. Di Bandung, aktifitas yang dilakukan remaja pada salah satu media sosial yaitu jejaring sosial Facebook.

Facebook merupakan salah satu jejaring sosial dimana para pengguna dapat berlama-lama di dalam melakukan sebuah interaksi dengan orang lain dengan bergabung dalam sebuah komunitas. Sehingga *Facebook* menjadi sebuah media pertukaran informasi, karena di dalamnya berisi tentang kabar berita seputar penggunanya yang dapat dilihat orang lain.

Menurut Kurniali (2009), *Facebook* adalah situs pertemanan populer yang berasal dari Amerika dengan pendiri *Facebook* adalah Mark Zuckerberg. *Facebook* menerima semua pengguna dengan persyaratan umur lebih dari tiga belas tahun dan memiliki alamat *email* yang valid. Pengguna yang akan mendaftar tidak boleh menggunakan alamat *email* yang palsu serta usia minimal pengguna yang mendaftar di *Facebook* sesuai dengan peraturan yang ada di dalam *Facebook* tersebut.

Seperti yang dikatakan oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2012 yang lalu pernah dilakukan survei yang menyatakan

bahwa pengguna jejaring sosial *Facebook* lebih didominasi oleh pra-remaja, pelajar, maupun dewasa dengan usia 13 sampai dengan 34 tahun. Hal tersebut menjelaskan bahwa *Facebook* dikenal oleh masyarakat di berbagai umur pada penggunaan *Facebook.*

Facebook menjadi salah satu media sosial yang menyediakan berbagai fitur yang dibutuhkan oleh anak remaja saat ini. Mulai dari menulis status, mengunggah foto, hingga fasilitas *chatting* dengan sesama pengguna *Facebook*. Untuk dapat melakukan *chatting* tersebut kita harus terlebih dahulu mendaftarkan diri ke dalam *Facebook* tersebut dan menambahkan daftar teman yang akan anda jadikan teman *chatting* di *Facebook.*

Kemudahan dalam melakukan interaksi di dalam media sosial *Facebook* menjadi sasaran praremaja yang ingin bergabung. Bukan hanya itu saja, dengan bantuan oleh orang tua bahkan teman dekat pun dapat membantu seorang anak remaja tersebut memiliki akun *Facebook* secara mudah. Proses pendaftaran pada umumnya tidak akan berlangsung terlalu lama sehingga dalam hitungan menit saja, sebuah akun baru dapat langsung dipergunakan untuk melakukan sebuah interaksi di dalam jejaring sosial tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, rata-rata waktu belajar berkurang karena perhatian lebih banyak kepada jejaring sosial *Facebook*. Dengan jawaban yang diberikan dari anak tersebut yaitu membaca status, menulis status dan *chatting* kepada sesama teman dengan lama waktu penggunaan yaitu rata-rata lebih dari dua jam. Penggunaan lebih dari dua jam termasuk di dalam kategori *Heavy user. The Graphic, Visualization & Usability Center, The George Institute of technology* (seperti dikutip Novianto, 2013), menggolongkan pengguna internet menjadi yaitu *light user* (kurang dari 1 jam per hari), *medium user* (sekitar 1 jam sehari) dan kategori *Heavy user* (sekitar 1,5 jam per hari) pada penggunaan *Facebook* lebih dari dua jam. Ketiga alasan tersebut 90% terbukti *Facebook* lebih menarik perhatian anak remaja dibandingkan pelajaran, maka dari itu diperlukanlah strategi baru untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dalam menggunakan waktu yang wajar terhadap waktu belajar setiap pengguna *Facebook.*

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka masalah yang dapat diidentifikasikan dari perilaku pengsguna *Facebook* yaitu:

- Pada umumnya Penggunaan *Facebook* lebih dari dua jam sehingga mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar.
- *Facebook* menjadi salah satu media sosial yang menyediakan berbagai fitur yang dibutuhkan anak remaja
- Kemudahan dalam melakukan interaksi di dalam media sosial *Facebook*

I.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan dari identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- Bagaimana mengurangi intensitas penggunaan media sosial *Facebook* pada anak remaja.
- Bagaimana membuat informasi yang menarik dengan menggunakan tayangan video kampanye dengan menggunakan format flash sebagai media pengingat/ *remainder*.

I.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan materi dapat terfokus, maka untuk itu dibuat batasan masalahnya yakni hanya menginformasikan mengenai penggunaan waktu yang efektif terhadap penggunaan *Facebook* sejak awal . Adapun media informasi ini dibatasi untuk anak-anak dengan usia sekitar tiga belas sampai dengan usia lima belas tahun yang memiliki akun *Facebook* di daerah kota Bandung.

I.5 Tujuan Perancangan

- Perancangan ini ditujukan untuk mengkomunikasikan kepada anak remaja yang menggunakan *Facebook* tentang informasi yang dapat diingat dalam terhadap penggunaan media sosial pada anak praremaja.
- Untuk menyelaraskan kembali kebiasaan pada anak remaja didalam konsentrasi belajar.