

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**Judul Penelitian
PERANCANGAN FILM PENDEK BERTEMA LITERASI INFORMASI INTERNET
BAGI ANAK DAN REMAJA**

**Peneliti :
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., 198211132014041001
Nilnarohmah, 2112773024**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2022
Nomor: DIPA-023.17.2.677539/2022 tanggal 17 November 2021
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 266/IT4/HK/2022 tanggal 20 Mei 2022
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 2752/IT4/PG/2022 tanggal 23 Mei 2022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : Perancangan Film Pendek Bertema Literasi Informasi Internet Bagi Anak dan Remaja

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Andika Indrayana, S.Sn., M.Da.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 198211132014041001
NIDN : 0013118201
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : FSR
Nomor HP : 081382189988
Alamat Email : andikaindrayana@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2022

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Ninarohmah
NIM : 2112773024
Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Fakultas : SENI RUPA

Mengetahui
Dekan Fakultas FSR



Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.
NIP. 196911081069031001

Yogyakarta, 21 November 2022
Ketua Peneliti



Andika Indrayana, S.Sn., M.Da.
NIP. 198211132014041001

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Saifid, M.Hum
NIP. 196202081989031001

RINGKASAN

Internet sebagai ruang virtual, saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat, terutama untuk mencari, memproduksi dan menyebarkan informasi. Internet memberikan berbagai manfaat positif bagi manusia mulai dari edukasi, hiburan, sosial, ekonomi, budaya dan sebagainya. Namun demikian, kandungan informasi yang beredar di internet—seperti website dan media sosial—saat ini kian mengkhawatirkan karena tidak selalu benar, baik, sesuai realitas, maupun meningkatkan wawasan yang (berdampak) positif. Semakin hari berbagai informasi palsu (*hoax*), bohong, menyesatkan, manipulatif, banal, hingga kurang memiliki nilai kemanfaatan semakin melimpah, baik dalam bentuk berita, komentar maupun pesan yang diteruskan (*forwarded message*) melalui aplikasi percakapan, dengan berbagai konten mulai dari kebijakan negara, fenomena sosio-kultural, kesehatan, ekonomi, hingga agama. Keberadaan informasi yang berdampak negatif tersebut selaras dengan rendahnya literasi informasi yang ada di masyarakat. Hal tersebut tentu saja dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan mental, psikologis, spiritual, maupun perilaku masyarakat, terutama anak-anak dan remaja. Untuk itu, edukasi mengenai literasi informasi di internet menjadi agenda penting pada saat ini sebagai upaya untuk mendukung terciptanya generasi yang sehat secara mental, psikologis, spiritual, maupun perilaku.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi bagi anak dan remaja mengenai literasi informasi di internet dalam bentuk film pendek, dengan harapan agar anak-anak dan remaja dapat lebih baik dan bijak dalam mencari, mengolah, memanfaatkan dan berbagi informasi di internet. Film pendek digunakan karena memiliki keunggulan yaitu cerita yang singkat, sederhana, dan mudah dipahami, sehingga anak-anak dan remaja dapat mudah memahami pesan yang disampaikan.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena kehidupan anak-anak dan remaja saat ini dan masa mendatang akan banyak berhubungan dengan internet, karena itu mereka membutuhkan media-media edukatif sebagai pengawal ke fase kehidupan dewasa nantinya. Selain itu, film pendek juga dapat menjadi media yang efektif karena selain dekat dengan budaya anak-anak dan remaja saat ini yaitu budaya visual, juga dapat menyampaikan pesan secara simpel dan menghibur, tanpa

melupakan aspek edukatif, tentunya. Untuk mendapatkan apresiasi dan dampak yang luas, maka film pendek ini akan dipublikasikan lewat kanal media sosial YouTube.

Metode yang digunakan adalah SWOT untuk mengidentifikasi permasalahan, dan selanjutnya tiap hasil analisis digunakan sebagai ide cerita untuk menghasilkan naskah yang simpel, fokus, menghibur, serta edukatif. Hasil analisis Kekuatan (*strength*) dan Kekurangan (*weakness*) digunakan untuk plot awal, Ancaman (*threat*) menjadi plot tengah (konflik), dan Kesempatan (*opportunity*) menjadi plot akhir. Setelah itu, naskah dialihwahkan menjadi bahasa visual sinematik. Pesan edukatif dari film ini adalah bahwa rendahnya literasi informasi di internet maupun teknologi digital dapat menciptakan berbagai dampak negatif, baik pada diri sendiri maupun ruang sosial.

Penelitian ini juga memiliki Tingkat Kesiapterapan Teknologi level 4, di mana parameternya adalah: (1) Komponen dasar metode dan proses penciptaan terintegrasi bekerja secara bersama-sama dan berkesinambungan; (2) Orisinalitas dan keunikan produk seni memperkaya identitas kepribadian nasional; (3) Prototipe yang dihasilkan dalam skala studio; (4) Sudah dilakukan uji coba untuk mendapatkan evaluasi atau kritik dari kalangan pengamat yang berkompeten.

Kata kunci: *internet, informasi, literasi, anak-anak dan remaja, film pendek*

PRAKATA

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan kemajuan penelitian yang berjudul: PERANCANGAN FILM PENDEK BERTEMA LITERASI INFORMASI INTERNET BAGI ANAK DAN REMAJA di tahun 2022 ini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan film pendek yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai budaya internet.

Dalam penelitian ini, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada ISI Yogyakarta atas dukungannya, baik secara material maupun non-material. Tak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Kami menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna, karena itu, kritik dan masukan yang membangun akan sangat kami butuhkan untuk penelitian yang lebih baik kedepannya.

Semoga penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi masyarakat, baik akademik maupun umum. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 November 2022

Ketua Penelitian

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP: 19821113201404 1 001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
RINGKASAN	2
PRAKATA	3
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I. PENDAHULUAN	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	11
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	16
BAB IV. METODE PENELITIAN	17
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	23
BAB VI. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA	26
BAB VII. KESIMPULAN	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	
- Draft Artikel Ilmiah	
- Bukti status submission Jurnal DeKaVe	
- Screenshot karya	
- Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB)	
- Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70%	
- Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30%	
- Sertifikat HKI	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan <i>roadmap</i> penelitian	21
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Draft Artikel Ilmiah

Bukti submission artikel ilmiah pada jurnal DeKaVe

Screenshot karya

Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB)

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 70% Penelitian Dosen ISI Yogyakarta

Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 30% Penelitian Dosen ISI Yogyakarta

Sertifikat HKI

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan salah satu teknologi yang dikembangkan oleh manusia untuk berbagai aktivitas, salah satunya adalah informasi. Saat ini, internet semakin mampu menyediakan berbagai informasi maupun mengakomodasi produksi informasi bagi siapapun dengan cepat dan bebas tanpa mengenal ruang, waktu, hingga identitas. Sebagai teknologi yang menyediakan dan mengakomodasi produksi informasi, internet tentu saja menawarkan pengaruh, yaitu positif dan negatif. Internet dapat berisi informasi yang (berdampak) positif; benar, baik, menambah pengetahuan dan ketrampilan, meningkatkan kualitas manusia baik mental, psikologis, hingga spiritual, dan berbagai manfaat lainnya, maupun informasi yang sebaliknya, yang (berdampak) negatif antara lain: (1) membahayakan informasi pribadi, (2) penipuan, (3) pelecehan seksual atau *cyber bullying*, (4) konten kekerasan, (5) anti sosial, (6) informasi palsu, (7) plagiasi, (8) tindak kejahatan, (9) konten pornografi, (10) kecanduan internet, (11) tidak peka keadaan sekitar, dan (12) masalah kesehatan (https://www.gramedia.com/literasi/dampak-positif-dan-negatif-internet/#Dampak_Negatif_Internet. Diakses 25 Maret 2022).

Informasi palsu atau dikenal dengan “hoax” merupakan fenomena yang saat ini semakin merebak dan mengkhawatirkan. Hoax merupakan informasi yang direkayasa untuk menutupi informasi sebenarnya atau juga bisa diartikan sebagai upaya pemutarbalikan fakta menggunakan informasi yang meyakinkan tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya (https://kominfo.go.id/content/detail/8790/melawan-hoax/0/sorotan_media. Diakses 26 Maret 2022). Di laman yang sama, disebutkan bahwa penyebaran “hoax” mulai marak sejak media sosial populer digunakan oleh masyarakat Indonesia karena sifatnya yang memungkinkan akun anonim untuk berkontribusi, juga setiap orang tidak peduli latar belakang yang sama untuk menulis. Sebagian besar generasi yang mudah terpengaruh adalah generasi transisi, yaitu generasi yang lahir belum bersinggungan dengan teknologi, dan ketika dewasa mulai kenal

dengan teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Alifia Hidayatun mengenai informasi hoax seputar Covid-19 juga menunjukkan bahwa informasi hoax dapat mempengaruhi tingkat kecemasan masyarakat. Semakin banyak informasi hoax tentang Covid-19, maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan masyarakat (<http://eprints.ums.ac.id/91494/1/Naskah%20Publikasi.pdf>. Diakses 24 Maret 2022).

Berbagai fenomena negatif mengenai informasi di internet merupakan cerminan dari rendahnya literasi informasi dan media di masyarakat. Informasi seringkali hanya dipahami dari sisi permukaannya tanpa memperhatikan aspek kebenaran dan kelayakan. Dampak yang lebih buruk lagi, informasi palsu banyak disebarkan di berbagai platform di internet, mulai dari website hingga media sosial, baik yang bersifat publik maupun privat. Fenomena tersebut tentu saja dapat menciptakan kekhawatiran tersendiri, khususnya bagi anak-anak dan remaja karena mereka saat ini semakin membutuhkan internet untuk menunjang berbagai aktivitas. Selain itu, anak-anak dan remaja juga berada dalam fase pencarian jati diri, berada dalam kondisi yang saat ini terlalu banyak informasi, hingga perasaan cemas atau takut apabila ketinggalan berita (*fear of missing out/FOMO*). Karena itu, apabila kualitas literasi mereka tidak baik, maka berbagai informasi yang bersifat negatif tidak hanya akan berpengaruh buruk terhadap aspek mental, psikologis, dan spiritual, tetapi juga dapat membahayakan diri karena dapat mengarah pada tindak kriminal, penyebar isu, komentar negatif, hingga penipuan.

Perancangan ini menjadi penting untuk dilakukan karena kehidupan anak-anak dan remaja saat ini dan masa mendatang akan banyak berhubungan dengan internet, karena itu mereka membutuhkan media edukatif sebagai pengawal ke fase kehidupan dewasa nantinya. Selain itu, film pendek juga dapat menjadi media yang efektif karena selain dekat dengan budaya anak-anak dan remaja saat ini yaitu budaya visual, juga dapat menyampaikan pesan secara simpel dan menghibur, tanpa melupakan aspek edukatif, tentunya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang film pendek bertema literasi informasi di internet bagi anak dan remaja?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, dilakukan pembatasan masalah, yaitu:

1. Perilaku negatif karena rendahnya literasi media dan internet.