

Brand Identity Situs Web Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk Edukasi Penggunaan Internet pada Remaja

Vicky Hanggara, Vincent, Andy Boy , Devina Aprilia, Rika Lestari
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
Vicky.625150015@stu.untar.ac.id

Abstract- Brand Identity merupakan aspek visual dalam dunia desain komunikasi visual yang erat hubungannya dengan semua individu, mulai dari yang terkecil hingga terbesar. Penggunaan Brand Identity juga dapat berkaitan dengan teknologi dan informasi, seperti situs web, aplikasi dan lainnya. Website pun dapat digunakan untuk meningkatkan awareness dan kesadaran pengguna dalam mengakses informasi via internet, namun kadang penggunaan yang tidak bertanggung jawab kadang menimbulkan permasalahan. Situs Web edukasi penggunaan internet pun sudah mulai bermunculan, namun karena kurangnya minat untuk mengakses situs web tersebut, maka Brand Identity yang menarik pun dibutuhkan agar menarik minat remaja dalam mengakses website edukasi dalam penggunaan internet

Kata kunci : Brand Identity, Internet, Website, Edukasi

I. PENDAHULUAN

Internet merupakan kebutuhan sekunder yang seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menjadi kebutuhan primer masyarakat. Internet menjadi kebutuhan dasar yang dapat diibaratkan menjadi roda pendorong aktivitas dan dinamika dalam kehidupan zaman modern.

Indonesia adalah negara dengan pengguna internet ke-6 terbesar di dunia dengan total pengguna 143 juta orang sampai dengan tahun 2018. Sebagai gambaran, jumlah penduduk di Indonesia adalah 282 juta orang. Dapat dikatakan lebih dari separuh penduduk Indonesia adalah pengguna aktif internet.

Berdasarkan survei Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII)

pada tahun 2017, pengguna aktif internet di Indonesia didominasi usia 19-34 tahun (49,52%). Sedangkan dilihat dari penetrasi pengguna internet (tingkat persentase penduduk negara yang menggunakan internet) berdasarkan usia, kelompok usia 13-18 tahun (75,50%) maupun kelompok usia 19-34 tahun (74,23%) mendominasi penggunaan internet. Pengguna internet di kalangan usia ini terutama memanfaatkan internet untuk layanan *chatting*, sosial media, *search engine*, serta akses melihat gambar atau foto dan video. Sebagian besar pengguna internet mengakses internet melalui gawai (*gadget*) seperti *smartphone* dan tablet (<https://web.kominfo.go.id> , 2017: 7).

Internet memberikan berbagai manfaat seperti kemudahan untuk,

menjalin komunikasi, mendapatkan dan berbagi informasi. Manfaat internet dapat dirasakan di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, pelayanan publik, edukasi, gaya hidup, hiburan, sosial, politik, hingga kesehatan.

Dibalik berbagai manfaat positif yang ditawarkannya, internet juga menjadi sarana untuk berbagai aktivitas negatif. Dampak negatif internet seperti penipuan, *cyberbullying* (intimidasi dunia maya), pornografi, perjudian, dan sebagainya. Tanpa bekal edukasi atau pengetahuan yang memadai, penggunaan internet dapat merugikan pengguna (baik secara mental maupun fisik) dan menjurus ke adiksi (kecanduan menggunakan internet). Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya akses ke maupun informasi terkait edukasi penggunaan internet.

Idealnya edukasi penggunaan internet harus terus digalakkan mengingat penggunaan internet tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari pada zaman modern ini. Agar dapat menjangkau kalangan secara luas, efisien, dan dalam jangka waktu relatif singkat, edukasi dapat diterapkan secara *online* melalui media *situsweb*, sosial media, blog, dan sebagainya. Edukasi terutama ditujukan untuk kalangan remaja usia 13-18 tahun, mengingat kalangan usia ini mulai

menggunakan dan terpapar internet secara rutin.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) sebagai lembaga pemerintahan yang bergerak di bidang komunikasi dan informatika memiliki peran penting dalam memberikan edukasi penggunaan internet. Kemkominfo telah melakukan edukasi internet, salah satunya melalui program Internet Sehat dan Aman (INSAN) yang bertujuan mensosialisasikan penggunaan internet secara sehat dan aman melalui gerakan literasi digital dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat. Namun gerakan Internet Sehat belum sepenuhnya efektif meskipun cukup dikenal luas oleh masyarakat. Oleh karena itu, maka penulis melakukan penelitian terhadap situs resmi KemKominfo <https://www.kominfo.go.id/> dengan judul penelitian "*Brand Identity Website* Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk Edukasi Penggunaan Internet pada Remaja".

II. METODE

1. Skema Penelitian

Skema penelitian menjabarkan tahap-tahap penelitian secara singkat agar proses penelitian dapat berjalan dengan tepat, baik, dan lancar. Tahapan

penelitian ini disusun secara sistematis, yaitu:

- a. Identifikasi, rumusan, dan batasan masalah.
- b. Pengumpulan data.
- c. Pengolahan dan analisis data.
- d. Penyusunan laporan dan presentasi hasil.

2. Metode Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data diperlukan agar proses pengumpulan data menjadi maksimal. Data yang dikumpulkan digunakan untuk keperluan penelitian dalam menemukan pokok permasalahan dan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Studi pustaka, dilakukan dengan mendapatkan data informasi yang relevan dari sumber tertulis baik cetak maupun daring, seperti buku, jurnal, dan internet.
- b. Wawancara dengan target sasaran.
- c. Kuesioner yang dibagikan kepada target sasaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam data yang telah dikumpulkan lewat wawancara, 5 narasumber memberikan konklusi yang berbeda beda, namun

dengan inti yang sama yaitu efek negatif dari kecanduan penggunaan internet dapat muncul pada remaja seusia mereka yang didasari oleh penggunaan berlebihan seperti game online yang digemari remaja membuat para remaja terkadang susah fokus dan menyebabkan kurangnya interaksi dengan orang di sekitarnya, juga sesuai dengan teori harfiyanto yang mengatakan bahwa seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol. Berdasarkan data dari responden, efek pada penggunaan internet yang lama menyebabkan mereka mendapatkan dampak negatif yang lebih dipengaruhi perilaku pengguna, seperti rusaknya mata yang didapat dari hasil wawancara dengan seorang narasumber.

Edukasi tentang internet yang belum efektif bagi masyarakat khususnya kaum remaja, berdasarkan data kuesioner, penggunaan internet untuk memperoleh informasi hanya 4 (empat) orang responden, dibandingkan dengan untuk komunikasi 10 orang dan hiburan 6 (enam) orang. Begitu juga dengan penggunaan tablet sebagai gawai yang paling sering digunakan oleh responden, dan apabila dikaitkan dengan tampilan

vertikal dari website, Kemkominfo mendapatkan peringkat empat terbawah dari website yang paling menarik dengan hanya 2 responden dari 20 responden dan instagram mendapatkan 12 responden, yang akan dijadikan rekomendasi layout dari sebuah website.

A. Tabel Kuesioner

Pertanyaan	Situs / media internet apa saja yang biasanya kamu gunakan ?					TOTAL
	Jawaban	Hiburan/Streaming	Pengalaman	Pengalaman	Sosial Media	
Dua	13-15 tahun	2	1	2	2	7
	16-18 tahun	10	11	8	12	41
TOTAL		12	12	10	14	51

Tabel 3.1 Hasil Kuesioner 1

Responden lebih gemar menggunakan internet sebagai media hiburan, sedangkan untuk *E-Commerce* jarang diakses

Pertanyaan	Apa kegiatan utama internet menurut kamu				TOTAL
	Jawaban	Media Informasi	Media Hiburan	Media Edukasi	
Gadget	Laptop	2	2	1	5
	Smartphone	2	1	4	7
	Tablet	1	4	2	7
	Telpon	12	2	2	16
TOTAL		17	9	9	35

Tabel 3.2 Hasil Kuesioner 2

Tablet lebih sering digunakan untuk mengakses informasi ketimbang Smartphone

Dari kelima tampilan vertikal di atas, urutkan yang menurut kamu paling menarik			
JAWABAN	SKALA	RESPONDEN	PERSENTASE
Instagram	1	12	60%
	2	0	0%
	3	1	5%
	4	2	10%
	5	5	25%
TOTAL		20	100%
Youtube	1	1	5%
	2	10	50%
	3	2	10%
	4	5	25%
	5	2	10%
TOTAL		20	100%
Kemkominfo	1	2	10%
	2	4	20%
	3	6	30%
	4	2	10%
	5	6	30%
TOTAL		20	100%
Desknews	1	3	15%
	2	3	15%
	3	3	15%
	4	9	45%
	5	2	10%
TOTAL		20	100%
Facebook	1	2	10%
	2	3	15%
	3	8	40%
	4	2	10%
	5	5	25%
TOTAL		20	100%

Tabel 3.3 Hasil Kuesioner 3

Dominan responden memilih Instagram sebagai prioritas pertama tampilan yang menarik dalam website mode vertical Gambar

B. Wawancara

Setelah data yang kami kumpulkan dari wawancara ini, kami melihat banyak pernyataan dari narasumber yang hampir menyerupai dan merujuk kepada jawaban negatif untuk pengaruh internet saat ini di Indonesia. Banyaknya remaja yang menggunakan internet di gawai berupa telpon seluler dan kurangnya tingkat kepedulian terhadap gerakan internet sehat yang diadakan oleh Kemkominfo walaupun mereka mendukung gerakan internet sehat tersebut. Hal itu terlihat dari kurangnya pengetahuan remaja tentang situs web yang diberikan oleh Kemkominfo dan kurangnya ketertarikan remaja untuk melihat situsweb tersebut, sehingga mereka tidak tahu seperti apa isi dan konten website tersebut. Namun remaja cenderung kurang menggubris website maupun poster yang diberikan oleh instansi pemerintahan seperti kemkominfo ini dikarenakan gaya desain yang menurut remaja masih terlihat biasa saja dan terlihat membosankan, sehingga secara langsung tidak menarik perhatian remaja untuk melihat isi konten yang disajikan di dalamnya. Remaja juga suka dengan tampilan desain interface dengan bentuk yang modern dan berwarna-warni serta memiliki banyak gambar. Sehingga dari wawancara ini dapat menghasilkan data

yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk *Brand Identity* situsweb Kemkominfo.

IV. SIMPULAN

Dari Hasil analisa yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai dan internet lebih difokuskan sebagai media hiburan dan komunikasi sedangkan penggunaan untuk mencari pengetahuan sangat sedikit, menyebabkan kurangnya pemahaman akan edukasi penggunaan internet. Tampilan situsweb Kemkominfo yang kurang menarik di mata responden, juga menjadi penyebab mengapa kurangnya akses informasi oleh responden. Maka dari itu, sebagai panduan rekomendasi untuk tampilan website Kemkominfo, kami menggunakan Instagram berdasarkan pilihan terbanyak dari hasil kuesioner.



V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang memungkinkan tulisan ini muncul di jurnal ilmiah Rana, khususnya Mariati S.Ds., M.Si yang telah mengarahkan sepanjang mata kuliah Seminar dan memberi masukan. Juga kepada Rika Lestari, S.Ds., M.Ds yang telah membimbing kami, Yudha Bianto, S.Ds., M.M yang telah memberi masukan dan memberikan masukan yang sangat bermanfaat, kepada Budi Darmo, S.Sn., M.Ds yang juga telah membimbing dan memberi masukan terhadap penelitian kami

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.google.com/url?q=https://a.pjii.or.id/survei2017/download/FtbTCqly3>

wPMR16v0cLjh7raQEAgnp&source=gmail
&ust=1538388860278000&usg=AFQjCNF
OXgNS5DUScq2s-2TWJuSS6U9wAQ (APJII)
diakses pada tanggal 26 September 2018.

Harfiyanto, dkk.(2015). *Journal of
Educational Social Studies*.Diakses tanggal
9 November 2018 dari
[http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/j
ess](http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess)