

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemuda adalah suatu generasi yang dipundaknya terbebani bermacam-macam harapan, terutama dari generasi lainnya. Hal ini dapat dimengerti karena pemuda di harapkan sebagai generasi penerus, generasi yang akan melanjutkan perjuangan generasi sebelumnya. Generasi yang harus mengisi dan melangsungkan estafet pembangunan secara terus menerus.¹

Seperti Pada Tanggal 28 oktober 1928 yang diperingati sebagai hari sumpah pemuda, mengapa demikian karena perjuangan pemuda yang tak kenal waktu penuh semangat walaupun jiwa raganya menjadi taruhan. Indonesia merdeka berkat perjuangan para pahlawan dan tentunya juga para pemuda yang rela mengorbankan nyawa demi memerdekakan bangsanya, karena sesungguhnya pemudalah yang memiliki pengaruh besar dengan kemajuan, keberhasilan, dan perkembangan negaranya serta menentukan akan dijadikan seperti apa bangsa dan negaranya, bagaimana negara itu bisa maju dan sejahtera kalau pemudanya tidak memiliki kesadaran serta kepedulian sosial untuk memajukan dan mengembangkan negaranya.

Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan adalah :

² “Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. berbagai hal yang berkaitan dengan dengan kepemudaan seperti

¹ Pinilas, R., Gosal, R., & Kasenda, V. (2017). Partisipasi Generasi Muda Dalam Pelaksanaan Pembangunan (Studi Kasus Di Desa Damau Kecamatan Damau Kabupaten Talaud). *Jurnal Eksekutif*, 2(2).

potensi, tanggung jawab, hak, karakter, kapasitas, aktualisasi diri, dan cita-cita pemuda”.²

Secara hukum, pemuda adalah manusia yang berusia 15 – 30 tahun, secara biologis manusia yang sudah mulai menunjukkan tanda-tanda kedewasaan seperti adanya perubahan fisik, dan secara agama adalah manusia yang sudah memasuki fase aqil baligh yang ditandai dengan mimpi basah bagi pria biasanya pada usia 11 – 15 tahun dan keluarnya darah haid bagi wanita biasanya saat usia 9 – 13 tahun.

Pemuda adalah tulang punggung bangsa, harapan bangsa, dan masa depan bangsa. Sedemikian pentingnya kedudukan dan peranan pemuda, seperti yang pernah di ucapkan oleh Bung Karno “seribu orang tua hanya dapat bermimpi, satu orang pemuda dapat mengubah dunia”, dan di dalam pidatonya Bung Karno kerap berseru “beri aku seribu orang, dan dengan mereka aku akan menggerakkan gunung semeru”.

Pemuda dan organisasi pemuda memiliki arti penting dalam sejarah kehidupan bangsa dan bernegara, dalam fase berdirinya Republik Indonesia. Misalnya saja organisasi kepemudaan dan organisasi Boedi Oetomo yang berkegiatan seperti mengurus urusan sosial, pelestarian kebudayaan daerah, dan lain-lain. Karena sejarah terbentuknya organisasi tersebut membuat masyarakat terinspirasi untuk membuat organisasi serupa di tiap tingkatan administrasi pemerintah, misal tingkat RT, RW, Dusun, Desa, Kecamatan hingga Nasional seperti Karang Taruna.

Organisasi adalah perkumpulan atau wadah bagi sekelompok orang untuk bekerja sama, terkendali dan dipimpin untuk tujuan tertentu. Organisasi biasanya memanfaatkan suatu

² Jaya, I. B. (2017). *Penerapan Hukum Kriteria Pemuda Di Kalangan Pemuda Dan Organisasi Kepemudaan Di Jakarta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan.*

sumber daya tertentu misalnya lingkungan, cara atau metode, material, mesin, uang, dan beberapa sumber daya lain dalam rangka mencapai tujuan organisasi tersebut. Orang-orang yang terkumpul dalam sebuah organisasi sepakat untuk mencapai tujuan tertentu melalui sumber daya secara sistematis dan rasional yang terkendali dan adanya pemimpin organisasi yang akan memimpin operasional organisasi dengan terencana.

Sebuah organisasi memiliki batasan yang relative dapat diidentifikasi, berarti batasan dapat berubah dalam kurun waktu tertentu dan tidak selalu jelas, namun semua batasan yang nyata harus ada agar kita dapat membedakan antara anggota dan bukan anggota.

Orang-orang di dalam sebuah organisasi mempunyai suatu keterikatan yang terus-menerus. Rasa keterikatan ini tentunya bukan berarti keanggotaan seumur hidup, akan tetapi sebaliknya organisasi menghadapi perubahan yang konstan di dalam keanggotaan mereka. Akhirnya, organisasi itu ada untuk mencapai sesuatu. "Sesuatu" itu adalah tujuan, dan tujuan tersebut biasanya tidak dapat dicapai oleh individu-individu yang bekerja sendiri, atau jika mungkin hal tersebut dicapai secara efisien melalui usaha kelompok.

Dari pengertian tentang organisasi tersebut dapat disimpulkan, bahwa individu dengan organisasinya adalah tidak mungkin melepaskan diri dari hubungan jalin menjalin satu sama lain. Keberhasilan suatu organisasi secara tidak langsung merupakan pengkoordinasian yang baik dari dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi yang mutakhir dan yang serba kompleks pada umumnya bekerja secara serentak, terstruktur dan terkendali dalam rangka mencapai tujuan organisasi secara efisien dan efektif.

Partisipasi pemuda sangat penting dalam suatu masyarakat, khususnya dalam pembangunan bangsa mengingat pemuda merupakan aset negara yang tidak ternilai harganya. Berhasil tidaknya suatu proses pembangunan suatu bangsa tergantung pada tingkat partisipasi pemuda pada suatu negara tersebut.

Berdasarkan data dilapangan para pemuda di lingkungan RW.04 Pancoran sering kali menggunakan waktu luangnya untuk hal – hal yang tidak bermanfaat seperti ; nongkrong di lapangan, dan tidak melakukan suatu kegiatan yang bisa bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat terutama pemuda dalam pentingnya berorganisasi yang menyebabkan para pemuda malas mengikuti kegiatan – kegiatan yang ada di lingkungan tempat tinggalnya. Oleh karena itu pengembangan media pemahaman minat berorganisasi dan organisasi karang taruna menjadi hal penting yang harus di ketahui dan dipahami oleh masyarakat luas khususnya para pemuda di lingkungan RW.04 Pancoran. Hal ini bertujuan agar para pemuda mempunyai aktivitas yang bermanfaat di waktu luangnya.

Melihat permasalahan yang dihadapi generasi muda tersebut, maka perlu adanya suatu usaha yang nantinya akan dapat membantu generasi muda yang bermasalah ini dalam memecahkan masalahnya, yang mana usaha tersebut memerlukan suatu wadah untuk membina dan mengarahkan generasi muda tersebut, pelaksanaan pembinaan tersebut merupakan tugas dan kewajiban aparat pelaksana baik dari tingkat pusat maupun daerah yang sesuai dengan bidangnya, yang diterjemahkan ketengah masyarakat terutama dalam pemberian bantuan dan bimbingan yaitu dengan membentuk suatu organisasi yang nantinya akan menjadi wadah pembinaan generasi muda yang lebih berguna yang nantinya akan menjadikan mereka generasi yang tangguh, terampil,

berakhlak dan bertakwa serta bertanggungjawab dan dapat diandalkan di tengah masyarakat bangsa dan negara dan mempunyai perhatian terhadap lingkungan sekitarnya.

Karang Taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan terutama bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.³

Sehingga diharapkan dengan adanya Karang Taruna, generasi muda dapat turut berpartisipasi dalam mengembangkan dan memajukan masyarakat dari berbagai bidang yang ada. Selain itu juga untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada di masyarakat dan generasi muda untuk dapat dioptimalkan dan dikembangkan untuk memajukan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara. Organisasi ini biasanya tumbuh atas dasar kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial generasi muda dan anak muda yang giat bergerak di bidang kesejahteraan sosial.

Di beberapa daerah organisasi Karang Taruna cukup eksis berkegiatan sosial dan cukup berdampak. Namun bila ditinjau secara menyeluruh di pelosok Nusantara, Karang Taruna belum banyak diapresiasi oleh pemuda-pemudi di masyarakat.

Dalam hal ini Kementerian Sosial adalah lembaga yang seharusnya cukup bertanggung jawab akan keadaan ini. Perananan sosialisasi mereka kurang merata di Nusantara ini. Peraturan menteri sosial tentang pedoman dasar Karang Taruna sudah dibuat pada tahun 2010 silam. Namun, pedoman tersebut belum

³ Sunoto, I., & Nulhakim, A. L. (2017). Mengukur Tingkat Partisipasi Pemuda Dalam Program Karang Taruna Dengan Pendekatan Metode Fuzzy Inference System Mamdani. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 711-720.

disosialisasikan hingga ke daerah-daerah oleh kementerian sosial secara menyeluruh.

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan terutama bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.

Sehingga diharapkan dengan adanya Karang Taruna di lingkungan RW.04 Pancoran, generasi muda dapat turut berpartisipasi dalam mengembangkan dan memajukan masyarakat dari berbagai bidang yang ada. Selain itu juga untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada di masyarakat dan generasi muda untuk dapat dioptimalkan dan dikembangkan untuk memajukan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini, kurangnya kesadaran pemuda di lingkungan RW.04 Pancoran dalam minat berorganisasi seperti menjadi bagian dari keanggotaan Karang Taruna di RW.04 Pancoran. Sehingga diperlukan peranan Media Audio Visual (VideoScribe) dalam menyampaikan informasi tentang peran penting organisasi Karang Taruna tersebut dengan pengemasan yang menarik sehingga pesan dapat mudah diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda tanpa mengurangi pesan yang ingin disampaikan dan menarik minat pemuda dalam ketertarikan berorganisasi.

Media yang akan digunakan dalam penyampaian informasi tentang peran penting organisasi di lingkungan RW.04 adalah VideoScribe. Video scribe merupakan software yang bisa digunakan dalam membuat design animation yang memiliki latar belakang putih serta menggunakan animasi tangan sebagai alat gerak untuk menulis atau menggambar yang sesuai dengan objek yang digambarkan.

Salah satu contoh kasus jika Karang Taruna di lingkungan Rw.04 Pancoran mulai berkurang adalah saat ini perayaan 17 Agustus atau perayaan menyambut bulan suci ramadhan seperti pawai obor, lomba mtq, adzan , dll. mulai ditinggalkan oleh kalangan masyarakat khususnya kalangan generasi muda dapat dilihat dari sepi nya perlombaan-perlombaan yang biasanya memeriahkan Peringatan Hari Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

Minat pemuda di lingkungan RW.04 Pancoran juga sangatlah masih kurang dalam mengikuti kegiatan – kegiatan acara seperti dalam tingkat RT maupun tingkat RW. Sehingga butuh peran penting pengetahuan dan wawasan dalam pentingnya berorganisasi.

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada saat ini, organisasi Karang Taruna pada hakikatnya adalah sebuah wadah di mana anak-anak muda dapat berkarya untuk menciptakan kesejahteraan sosial khususnya bagi masyarakat sekitar. Namun kurangnya kesadaran masyarakat mengenai ini sangatlah kurang. Sehingga diperlukan peranan Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan informasi tentang peran penting organisasi Karang Taruna tersebut dengan pengemasan yang menarik sehingga pesan dapat mudah diterima oleh masyarakat khususnya generasi muda tanpa mengurangi pesan yang ingin disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi berbagai hal dan factor yang berkaitan dengan kurang berfungsinya organisasi Karang Taruna :

1. Belum maksimalnya peran pemuda dalam program Karang Taruna

2. Kurangnya generasi muda yang ikut serta keanggotaan Karang Taruna
3. Pengetahuan generasi muda tentang peran penting Karang Taruna
4. Kurangnya dukungan masyarakat dalam program Karang Taruna
5. Terbatasnya kemampuan sumber daya manusia untuk mengembangkan organisasi Karang Taruna

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa banyak faktor yang dapat di prediksi menghambat berlangsungnya organisasi Karang Taruna, namun dalam penelitian ini faktor tersebut dibatasi hanya pada faktor “ Penggunaan Media VideoScribe terhadap minat pemuda untuk berorganisasi di Karang Taruna Rw.04 Pancoran Jakarta Selatan “.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah media interaktif video scribe dapat meningkatkan minat pemuda untuk mengikuti organisasi Karang Taruna ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat minat pemuda untuk bergabung dengan organisasi Karang Taruna di lingkungan Rw.04 Pancoran

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat praktis yang diharapkan adalah bahwa seluruh tahapan penelitian serta hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus memperoleh pengetahuan mengenai relevansi program karang taruna dengan partisipasi pemuda karang taruna

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemuda Karang Taruna

Diharapkan para pemuda dan anggota karang taruna dapat berpartisipasi dalam program-program yang diselenggarakan oleh Karang Taruna.

b. Bagi Mahasiswa

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan minat pemuda terhadap organisasi karang taruna.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*