

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Edukasi seksual di Indonesia belum berjalan maksimal, hasil beberapa penelitian menyimpulkan bahwa pengetahuan remaja tentang seksual masih rendah. Generasi milenial khususnya yang lahir di tahun 2000 dan seterusnya, sudah terpapar dunia internet sejak usia dini. Dunia internet dengan segala daya tarik dan situs porno yang sangat mudah diakses dapat berdampak buruk terhadap generasi milenial sebagai generasi penerus bangsa [1].

Oleh karena itu perlu adanya teknologi salah satu teknologi yang kini berkembang dengan sangat cepatnya adalah teknologi informasi dan komunikasi mobile (handphone). Teknologi mobile yang saat ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat terjadi karena pada teknologi mobile terdapat adanya banyak fasilitas, antara lain: pengaksesan internet, e-mail, organizer, musik, permainan dan sebagainya yang dapat digunakan dimana saja, kapan saja secara lebih cepat dan mudah [2].

Pendidikan seks bagi remaja merupakan salah satu bagian terpenting pendidikan yang harus disampaikan kepada anak sejak dini. Hal ini dikarenakan agar tidak terjadi perilaku-perilaku atau perlakuan menyimpang baik yang berasal dari remaja sendiri maupun orang lain. Saat ini, pendidikan seks semestinya bukan lagi menjadi hal yang tabu bagi masyarakat, bahkan untuk remaja. Karena hal ini menjadi salah satu modal penting dalam memantapkan seseorang untuk dapat hidup berdampingan dengan lawan jenis tanpa ada kekhawatiran akan terjadinya tindak kejahatan seksual sebagaimana akhir-akhir ini merebak di masyarakat Indonesia [3].

Usia Remaja merupakan masa menemukan jati diri. pada masa ini remaja memiliki kemampuan untuk menerima segala informasi yang ada,

apalagi saat ini di masa digital akses akan informasi menjadi sangat mudah. Sudah banyak kasus yang terjadi di masyarakat banyaknya tindak kekerasan seksual dikarenakan masih minimnya pendidikan sex kepada remaja. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Durex Indonesia tentang kesehatan reproduksi dan sexual menunjukkan 84% remaja di Indonesia belum mendapatkan edukasi sex [4].

Berdasarkan hal itu tingkat kekerasan seksual, sex bebas maupun toxic relationship menjadi marak terjadi di kalangan remaja. Toxic relationship biasanya terjadi apalagi dikalangan remaja yang masih belum paham akan bagaimana membangun hubungan yang sehat sehingga hubungan yang seharusnya menguntungkan dua pihak menjadi menguntungkan sepihak saja, tindak kekerasan hingga pelecehan seksual terhadap pasangan sangat kerap dilakukan.

Yang menjadi miris saat ini kebanyakan remaja yang mengalami toxic relationship saat ini kebanyakan memendam permasalahannya atau menanggung sendiri masalah yang dihadapi sehingga mempengaruhi mental maupun psikis korban. dari hal ini korban akan semakin terjerumus hingga berada dalam pergaulan yang tidak sehat dan mempengaruhi proses pendewasaannya.

B. Tujuan

Tujuan dari mengikuti program SIB di Binar Academy adalah sebagai berikut :

- a. Mencetak kemampuan mahasiswa di bidang UI/UX Reserach and Designer yang berstandarkan kebutuhan pasar.
- b. Mencetak mahasiswa yang dapat menyusun portofolio dari hasil tugas yang diberikan guna mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.
- c. Mahasiswa dapat melatih public speaking dengan melakukan presentasi dari hasil pekerjaanya.
- d. Mahasiswa dapat berkolaborasi dengan product manager guna membangun sebuah rancangan prototype aplikasi yang sesuai dari segi bisnis.
- e. Mahasiswa dapat memperoleh sertifikat kelulusan SIB dari pelaksanaan program pembelajaran selama di Binar Academy

C. Ruang Lingkup

SIB di Binar Academy merupakan pembelajaran materi mengenai materi UI/UX Research and Designer dengan hasil akhir memperoleh sertifikat kelulusan setelah selesai mengerjakan semua chapter 0 sampai 11. Sertifikat tersebut terdiri dari 930 jam pelajaran yang terdiri dari live session melalui zoom meeting dengan mentor dan belajar secara mandiri. Kegiatan dilakukan selama kurang lebih 5 bulan yang dimulai dari tanggal 14 Febuari – 22 Julii 2022.

Output yang diharapkan dari adanya program MBKM Studi Independen di Binar Academy UI/UX Research and Designer adalah :

1. Memperoleh sertifikat telah mengikuti program SIB Kampus Merdeka.
2. Memperoleh sertifikat UI/UX Reserach and Designer dari Binar Academy.
3. Memperoleh portofolio dari tugas dan projek akhir yang telah dibuat.

Projek yang dilaksanakan bertemakan Perancangan UI/UX Research and Designer yang dibimbing dan dimentori oleh Rizqi Nino Firmansyah.

D. Apek Umum dan Kelembagaan

1. Profile PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

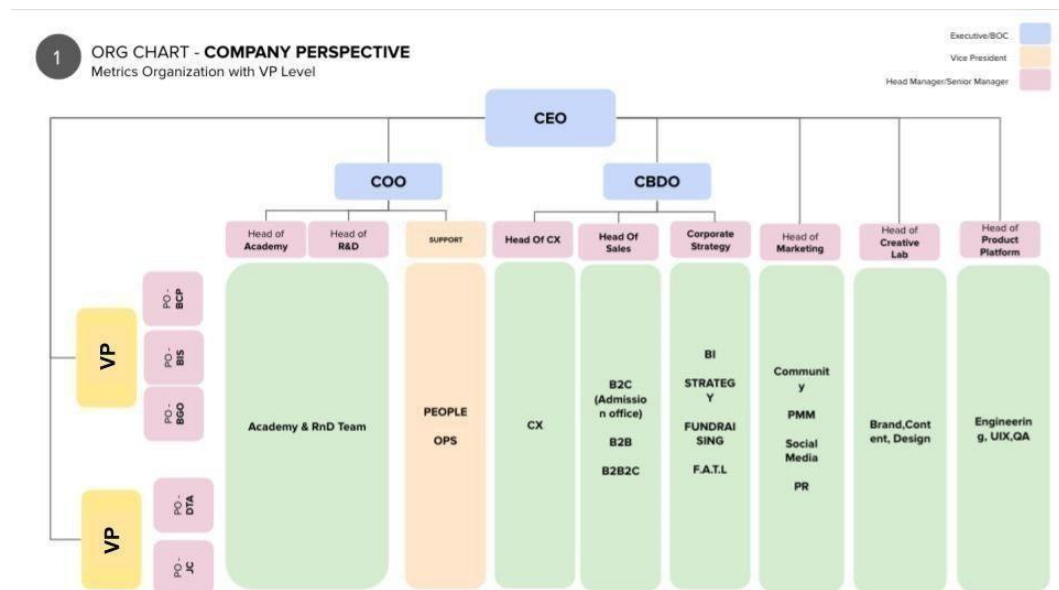


Gambar 1. 1 PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Ketiga pendiri Binar Academy melihat kurang bersaingnya talenta Indonesia jika dibandingkan dengan talenta digital asing. Sehingga banyak di antara perusahaan-perusahaan digital Indonesia harus menggunakan talenta digital dari luar negeri. Kenyataan tersebut membuat mereka bertiga berinisiatif untuk membangun lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencetak talenta-talenta digital berkompetensi yang mampu berkontribusi tidak hanya di dalam negeri namun juga internasional [5].

2. Struktur Organisasi atau Lingkungan Organisasi Binar Academy

Struktur Organisasi Mitra MSIB yaitu Binar Academy dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Binar Academy

Kegiatan MSIB ini berada dibawah naungan *Academy & RnD Team*, dimana terdapat AAO (*Academic Affairs & Operation*), Fasilitator, dan *Student*.

3. Lingkup Pekerjaan

Program MSIB di Binar Academy UI/UX Research and Designer penulis berperan sebagai student yang memperoleh ilmu yang diberikan oleh fasilitator berdasarkan ketentuan silabus dari Binar Academy. Keilmuan yang didapat meliputi pengetahuan dasar atau sejarah dari perkembangan UI/UX, penerapan metode design thinking dalam merancang sebuah aplikasi ataupun web. Pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan selama lima hari dari hari senin-jumaat dengan durasi waktu belajar 3 jam setiap sesinya mulai dari pembelajaran chapter 1-8. Setelah proses pembelajaran dari chapter 1-8 selanjutnya penulis melakukan kolaborasi dengan product manager selama 6 minggu dengan tema *education*.

4. Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama mengikuti program SIB sebagai UI/UX Research and Designer adalah sebagai berikut :

1. Mengikuti pembelajaran secara online melalui zoom meeting setiap hari seninjumaat pukul 19:00-22:00 WIB durasi selama 3 jam.
2. Mempelajari materi selama chapter 1-8 yang berisi materi sesuai dengan silabus dan penjelasan dari fasilitator. Pada setiap chapter dilaksanakan

selama dua minggu, penulis mengerjakan challenge dan mempresentasikan hasil pekerjaannya kedepan teman dan fasilitator.

3. Mengerjakan *pre-test* wajib untuk masuk ke chapter selanjutnya.
4. Mengimplementasikan ilmu yang didapat dari chapter 1-8 dengan mengerjakan projek akhir berkolaborasi dengan PM pada chapter 9-11 selama 6 minggu.

5. Jadwal Kerja

Program SIB di Binar Academy UI/UX Research and Designer berjalan selama 5 bulan secara online dengan materi dan projek akhir pada chapter 1-11, durasi 2 minggu pada setiap satu chapter. Pelaksanaan program ini dilaksanakan pada:

Waktu pelaksanaan : 14 Febuari 2022 – 22 Julii 2022

Pukul : 19:00 – 22:00 WIB

Tempat pelaksanaan : *Zoom meeting*

E. Metode Penulisan Laporan

Laporan ini terdiri dari beberapa bab dengan menerapkan metode penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan, penulisan dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka dan diskusi dengan tim PKL terkait permasalahan dan solusi untuk project yang akan dibuat.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada penyusunan bab dasar teori, penulis menggunakan metode kajian pustaka dari internet dan jurnal yang berkaitan langsung dengan proses pengembangan prototype.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada penyusunan bab analisa dan pembahasan penulis menuliskan analisa dan pembahasan terkait kegiatan yang dilakukan saat PKL. Analisa ini dilakukan

dengan metode diskusi dengan tim dan melakukan mentoring bersama mentor untuk *review* hasil pekerjaan penulis.

4. BAB IV PENUTUP

Pada bab penutup berisikan kesimpulan dan saran, penulis menggunakan metode diskusi dengan tim PKL terkait kesimpulan dan sarannya.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum tempat kerja praktik, latar belakang, tujuan serta pokok permasalahan dalam tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

2. BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori dalam penyusunan laporan. Teori ini berkaitan dengan teknologi yang digunakan pada pembuatan projek akhir.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi paparan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan projek akhir.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran dalam penyusunan laporan PKL.