

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemunculan internet dan perkembangannya begitu cepat. Perkembangan internet itu sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta cara berkomunikasi seseorang. Selain itu perkembangan internet juga turut mempengaruhi teknologi khususnya pada telepon genggam atau *handphone*. Generasi di semua usia hampir dipastikan semakin intens berkomunikasi menggunakan *handphone*. *Handphone* atau juga sering dikenal sebagai telepon seluler (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) secara fleksibel.

Handphone awalnya berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, selain itu umumnya *handphone* juga mempunyai fungsi pengiriman dan penerimaan pesan singkat (short message service atau SMS) (Santoso, 2014: 103). Namun seiring perkembangan teknologi yang berkaitan erat dengan internet fungsi *handphone* berubah tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat dan telepon saja, melainkan untuk *chatting, email, social media* (facebook, Twitter, Instagram, Path), game dan yang lainnya. Hanya dari sebuah *handphone* kita bisa mendapatkan begitu banyak informasi secara singkat. *Smartphone*, itulah sebutan untuk *handphone* canggih yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer namun berukuran jauh lebih kecil.

Smartphone memberikan kita kesempatan untuk hidup secara lebih mudah.

Kemudahan untuk mendapatkan atau juga menyebarkan informasi dapat dilakukan hanya dengan sentuhan. Perkembangannya terasa hampir ke seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Kebanyakan orang yang mengakses internet ataupun sosial mediadi Indonesia ini adalah mereka yang menggunakan *handphone* khususnya *smartphone*. Kini terasa tidak ada batasan dengan orang lain meski berjarak ratusan ribu kilometer dari lokasi seseorang. Kini banyak sekali manusia yang bergantung

pada *smartphone* dan sangat sulit terlepas dari hal-hal seputar teknologi didalamnya. Di era saat ini *smartphone* sudah menjadi gaya hidup seseorang. Kemajuan teknologi dalam berkomunikasi masa ini telah membawa banyak dampak serta perubahan dalam masyarakat.

Sisi positifnya masyarakat menjadi pengguna aktif teknologi, seperti *up to date*, *blogger*, serta media komunikasi sosial. Mereka dapat menyampaikan informasi dan juga mendapatkan informasi secara lebih mudah. Selain sisi positif terdapat juga sisi negatif. Sisi negatifnya kemajuan teknologi ini membuat orang menjadi malas untuk berkomunikasi secara langsung. Orang lebih memilih berinteraksi dengan *handphonenya* dibandingkan berkomunikasi dengan orang disekitarnya. *Smartphone* telah membuat nilai kebersamaan berubah terutama pada perilaku manusia dalam hal interaksi dan kehidupan sosial di dunia nyata. Seperti yang dikatakan Albert Einstein terdahulu, bahwa sesungguhnya suatu saat nanti akan datang sebuah era dimana kecanggihan teknologi akan menggantikan fungsi manusia untuk saling berinteraksi secara langsung, dan yang paling ditakutkan adalah bahwa dunia pada saat itu akan memiliki generasi yang bodoh.

Generasi *smarthphone* generasi yang bodoh tidak hanya serta merta untuk membenci teknologi ini. Semakin sering terlihat orang-orang di jalan raya, kampus, saat makan siang tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya. Bahkan saat ada pertemuan/acara penting tak menyudahi keinginan mereka untuk berinteraksi dengan dunia maya. Dunia nyata ada didepan mata. Memang teknologi ini sangat membantu dalam hal apapun mulai dari bekerja, tertawa, menangis, ataupun bergembira. Kita seolah-olah tidak lagi membutuhkan orang lain jika semuanya bisa kita dapatkan hanya dengan sebuah *smarthphone*. Penulis merasa bahwa jika ini terus dilanjutkan, maka ketergantungan kita terhadap *smartphone* akan semakin berdampak sangat buruk kepada cita-cita dan masa depan kita dimasa mendatang. Seakan bahwa semua kesenangan didapat dari beberapa sentuhan, semua bisa diatasi dengan berdiam diri dan mengutak-atik *smartphone*, mengecek media sosial, bertexting ria dengan orang yang jauh dari lingkungan kita. Bahkan saat ini orang menjadi enggan untuk keluar, seperti melihat purnama dan bintang yang indah di malam hari dan dedaunan yang

jatuh berguguran ditiup angin serasa tak indah lagi baginya. Semua seolah-olah bisa dinikmati dilayar kecil yang canggih, Oleh karena itu kita harus pintar jangan terlalu terlelap dengan generasi *smartphone*.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun di atas maka ditarik beberapa permasalahan yang timbul, antara lain:

1. Kurangnya bersosialisasi sehingga mengakibatkan sikap individualis.
2. Rasa malas untuk berkomunikasi secara langsung, orang lebih memilih berinteraksi dengan *handphone* dibandingkan dengan orang sekitarnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana cara menyadarkan para generasi muda khususnya remaja agar bersikap cerdas dan bijak dalam penggunaan *smartphone* dan tidak menjadi anti sosial?
2. Bagaimana cara merancang strategi kampanye yang tepat dan mampu mengajak para generasi muda peka terhadap lingkungan sekitar melalui kampanye *reconnect* untuk mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone*?
3. Bagaimana cara pemilihan media yang sesuai untuk khalayak sasaran agar mampu mengkomunikasikan sebuah untuk mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone*?

1.2.3 Batasan Masalah

Untuk lebih terfokusnya permasalahan penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Memilih kampanye *reconnect* untuk mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone* cara menumbuhkan kembali rasa sosialisasi dan pekanya generasi muda terhadap lingkungan sekitar.
2. Kampanye *reconnect* untuk mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone* ini akan ditujukan kepada generasi muda khususnya remaja daerah kota Bandung pada rentang usia 18-25 tahun.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah di atas maka ruang lingkup dalam perancangan ini adalah:

1. Apa (*What*)

Ketergantungan terhadap *smartphone*.

2. Mengapa (*Why*)

Masalah ini terjadi karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

3. Siapa (*Who*)

Generasi muda khususnya remaja rentang usia 18-25 tahun.

4. Dimana (*Where*)

Sekitar Bandung Kota.

5. Kapan (*When*)

Sejak tahun 2014 Bandung sebagai pengguna internet terbesar se Jawa Barat (<http://politicalwave.com>).

6. Bagaimana (*How*)

Masalah ini terjadi secara menyeluruh terhadap generasi muda yang ketergantungan terhadap *smartphone*, membuat mereka bersikap individualis, lupa dengan sesama dan lingkungan sekitar.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah:

1. Dengan kampanye diharapkan dapat menyadarkan para generasi muda khususnya remaja agar bersikap cerdas dan bijak dalam penggunaan *smartphone* dan tidak menjadi anti sosial.
2. Untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya sosialisasi dalam dunia nyata dan peka terhadap lingkungan sekitar serta menumbuhkan kembali rasa solidaritas diantara sesama.
3. Untuk dapat merancang kampanye sosial agar masyarakat tetap pintar dalam menggunakan *smartphone* dan tidak menjadi generasi yang menunduk.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Keilmuan

Memberikan sumbangan pemikiran, khususnya dalam perancangan kampanye melalui bidang desain komunikasi visual.

2. Bagi Akademis

Memperluas pengetahuan dan khususnya dalam kampanye *reconnect* untuk mengurangi ketergantungan terhadap *smartphone*.

4. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang bermanfaat mengetahui pengetahuan tentang melalui penggunaan media komunikasi visual.

5. Bagi Penulis

Melatih kepekaan, kreatifitas dan kemampuan untuk melakukan strategi kreatif dalam berkampanye cerdas dan bijak dalam penggunaan *smartphone* dengan melihat permasalahan dan fenomena dimasyarakat khususnya generasi muda, sehingga penulis dapat merancang sebuah strategi yang baik dan benar.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data dan analisis untuk memenuhi kebutuhan perancangan, guna mendapatkan hasil perancangan yang baik. maka diperlukan data-data yang berhubungan dengan pokok bahasan. Pengumpulan data-data tersebut dilakukan dengan berbagai metode pengumpulan data antara lain sebagai berikut:

a) Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2012:241).

b) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran atau kegiatan yang menggunakan indera penglihatan dan daya ingat, berarti tidak mengajukan pertanyaan (Budiarti Neni, EBW Agung. 2011:38).

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, mencatat dan turun langsung ke masyarakat khususnya pelajar SMA dan Mahasiswa di sekitar kota Bandung tepatnya pada Mall Bandung Indah Plaza dan Cihampelas Walk.

c) Wawancara

Wawancara adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara/*interviewer* kepada responden, dan jawabannya dicatat atau direkam dengan alat perekam (Budiarti Neni, EBW Agung. 2011:39).

Metode wawancara diberikan beberapa pertanyaan kepada beberapa narasumber diantaranya pakar psikologi Andrie Setiadhi, S.Psi, pakar sosiologi Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si.

d) Kuisisioner

Kuisisioner merupakan daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti, terutama digunakan untuk memperoleh data pada penelitian survai (Budiarti Neni, EBW Agung. 2011:40).

Metode kuisisioner diberikan kepada 30 responden di Kota Bandung khususnya pelajar dan mahasiswa/mahasiswi (18 tahun – 25 tahun) bertempat di Mall Bandung Indah Plaza dan Cihampelas Walk.

1.7 Metode Penelitian

Menurut Bogdan dan Taylor (1992) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komperhensif, dan holistik. Tujuan Utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran yang jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori. (Wiratana S, 2014. *Metodologi Penelitian*). Dengan menggunakan teroi ini penulis akan menghasilkan data yang fakta di lapangan. Karena dari penelitian ini penulis akan memahami fenomena yang ada dan menggabungkan permasalahan menjadi sebuah strategi perancangan kampanye yang sesuai dengan target.

1.7.1 Analisis Data

a) Analisis Sebab Akibat

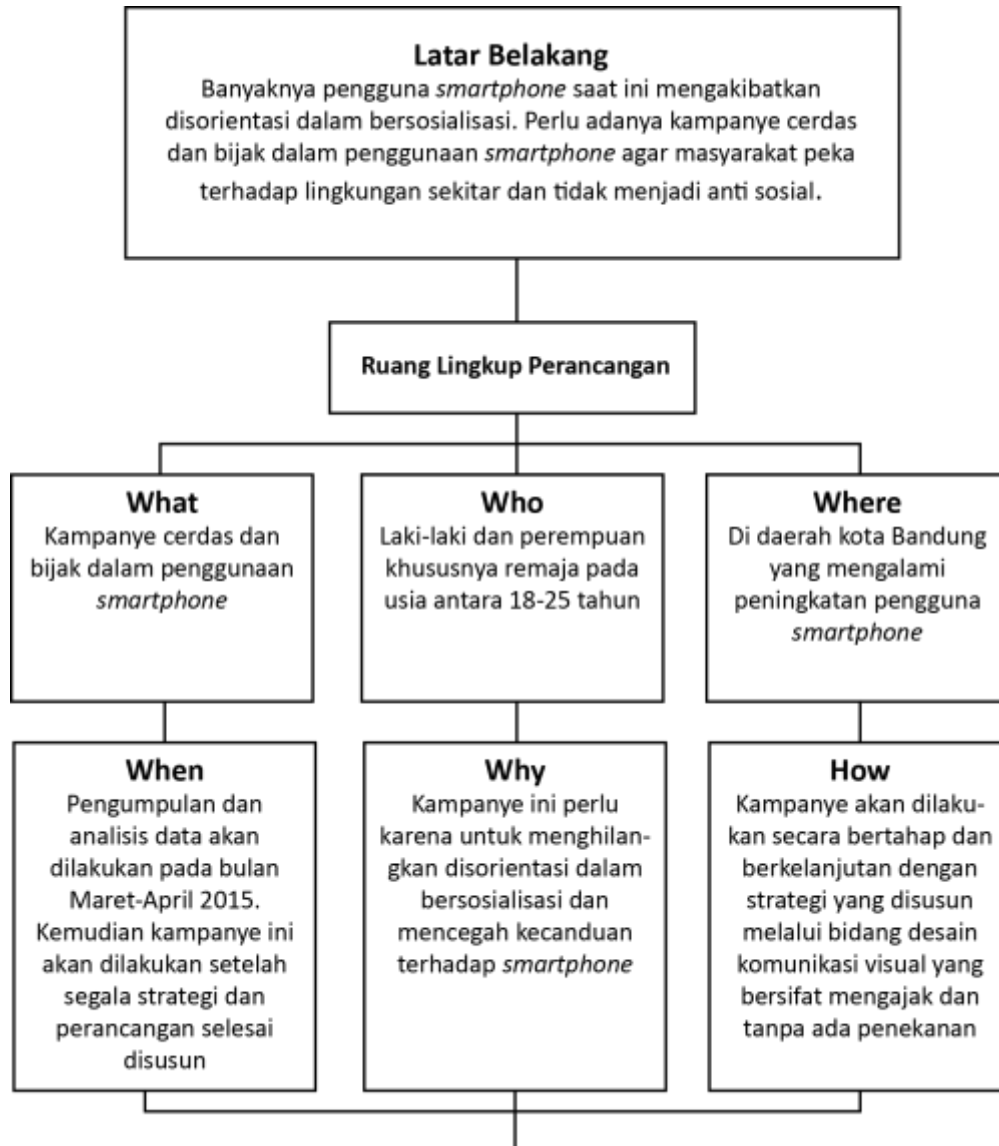
“Analisis jalur/sebab akibat ialah suatu teknik untuk menganalisis hubungan sebab akibat yang terjadi pada regresi berganda jika variabel bebasnya mempengaruhi variabel tergantung tidak hanya secara langsung tetapi juga secara tidak langsung”. (Robert D. Retherford 1993). Sedangkan definisi lain mengatakan: “Analisis jalur merupakan pengembangan langsung bentuk regresi berganda dengan tujuan untuk memberikan estimasi tingkat kepentingan (*magnitude*) dan signifikansi (*significance*) hubungan sebab akibat hipotetikal dalam seperangkat variabel.” (Paul Webley 1997). David Garson dari *North Carolina State University* mendefinisikan analisis jalur sebagai “Model perluasan regresi yang digunakan untuk menguji keselarasan matriks korelasi dengan dua atau lebih model hubungan sebab akibat yang dibandingkan oleh peneliti.

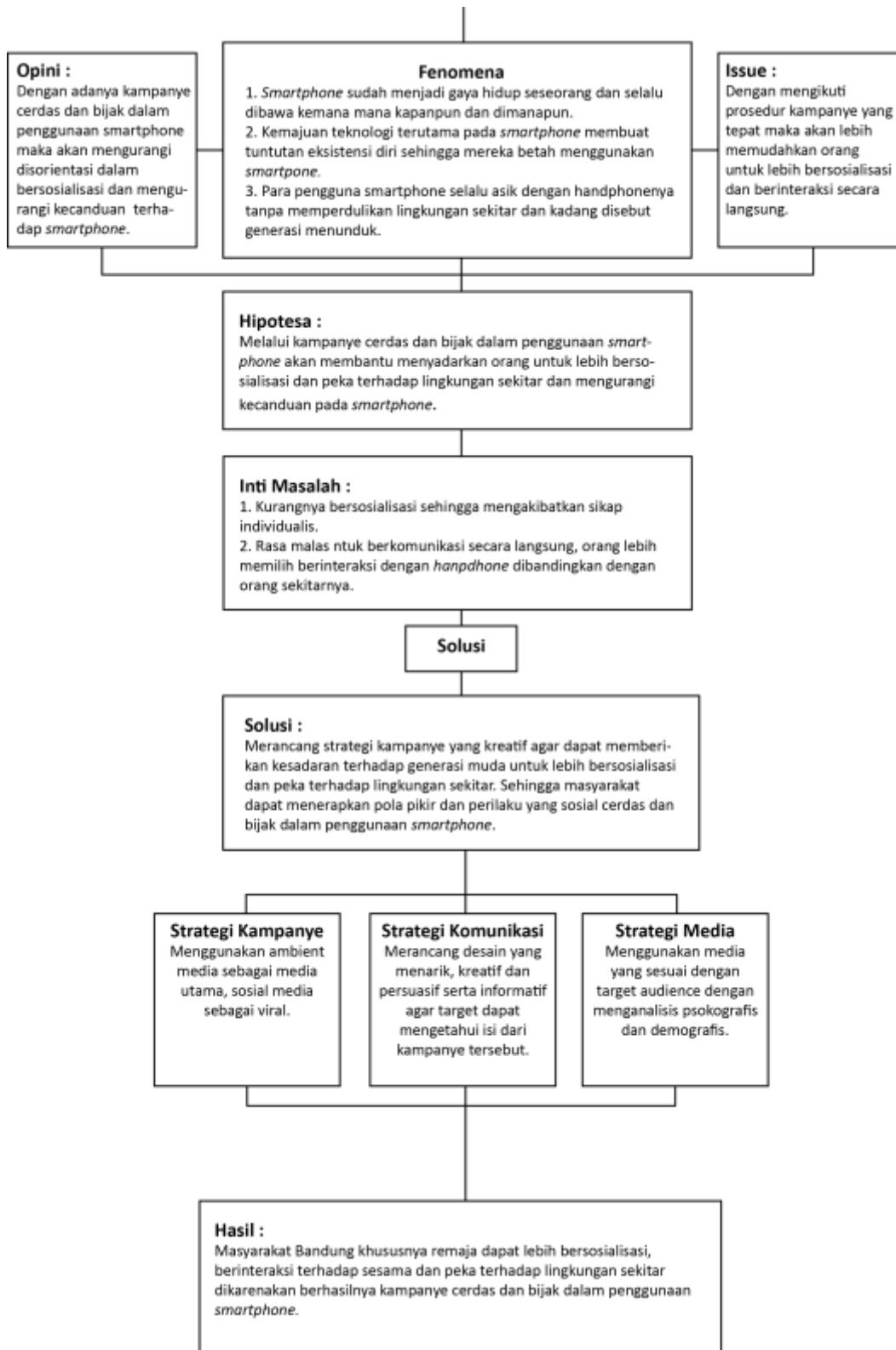
b) Analisis Komparatif/Perbandingan

Penelitian komparatif adalah penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Pada penelitian ini variabelnya masih mandiri tetapi untuk sampel yang lebih dari satu atau dalam waktu yang berbeda.

Menurut Nazir (2005: 58) penelitian komparatif adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Jadi penelitian komparatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu.

1.8 Kerangka Perancangan





Bagan 1.1 kerangka perancangan

Sumber : penulis

Pembabakan

Tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah kejadian/fenomena yang diangkat. Masalah perancangan yang meliputi identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, Serta tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan dan pembabakan. Sehingga permasalahan tersebut memiliki titik fokus dan tidak keluar dari permasalahan yang diangkat.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisikan dasar pemikiran dari data yang sudah dikumpulkan yang relevan dan terkait dengan permasalahan perancangan yang diangkat sehingga bisa menjadi panduan untuk proses perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini berisikan data-data yang telah didapat dan menjelaskan analisis terhadap masalah yang diangkat sebagai panduan untuk perancangan pada bab selanjutnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisikan penjelasan konsep perancangan yang diangkat dan hasil perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan uraian pada bab-bab yang sebelumnya.