

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Etika ramah adalah salah satu budaya yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia, yang identik dengan bertegur sapa dan murah senyum. Sikap ramah yang selama ini ditunjukkan telah membuat bangsa asing yang datang merasa nyaman. Tentu hal ini menjadi nilai plus bagi bangsa Indonesia. “Berdasarkan ciri masyarakat Kota Bandung yang mayoritas suku asli Sunda memiliki ciri khas sebagai masyarakat yang lemah-lembut, murah senyum dan hormat kepada yang lebih tua.” Ujar Ibu Dra. Lies Neni Budiarti, M.Sc sebagai orang Sunda asli.

Tetapi seiring berjalannya waktu keramahan itu mulai luntur. Hal ini dapat dikarenakan masyarakat Sunda selamanya merupakan masyarakat terbuka yang mudah sekali menerima pengaruh dari luar, tetapi juga kemudian menyerap pengaruh itu sedemikian rupa sehingga menjadi miliknya sendiri. (Prof. Drs., Harsojo, 1984:133).

Menurut hasil wawancara bersama Bapa H.Elin Sjamsuri di majalah *Manglé Budaya* ramah menjadi luntur karena adanya globalisasi zaman dan kurangnya pembiasaan yang diterapkan oleh orang tua atau lingkungan sekitar. Masuknya budaya barat juga dapat menjadi salah satu faktor yang membuat generasi muda kita saat ini kehilangan keramahan beretika, sopan santun, dan menjadi individualis. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin pesat di kalangan generasi muda mengakibatkan berkurangnya keinginan untuk melestarikan budaya negeri sendiri.

Sebagai salah satu contoh artikel berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat adanya pergeseran perilaku bangsa Indonesia. Saat ini yang terasa adalah atmosfer individualistis. Beberapa kejadian kecil yang sering terjadi misalnya saat di tempat umum dengan kondisi penuh sesak, tidak menutup kemungkinan akan bersenggolan satu sama lain. Tak jarang hal ini direspon dengan baik akibat

ketidaksengajaan. Lebih sering kita mendapat balasan sikap yang tidak mengenakan walaupun kita sudah mengucapkan kata maaf.

Oleh karena itu dirasa perlu bagi kita sebagai penerus bangsa untuk kembali melestarikan budaya bangsa yang mulai luntur ini. Karena dalam keramahan memiliki banyak makna positif bagi kehidupan dan pola hidup kita. Sehingga kita sebagai generasi muda merasa tertarik untuk mengangkat budaya ramah sebagai topik dari Tugas Akhir. Dalam kaitannya dengan bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual program kampanye dirasa cocok untuk memperkenalkan dan membangkitkan kembali budaya ramah ini kepada masyarakat luas baik lokal maupun international.

Sehingga diharapkan melalui kampanye yang ikut mendukung program “Rebo Nyunda” yang diadakan di sekolah-sekolah maupun di perkantoran ini merupakan program dari Wali Kota Bandung. Dimana dalam satu hari Rabu tersebut diwajibkan untuk berbahasa Sunda, berpakaian adat Sunda, dan melalui kampanye ini sekaligus menghimbau kepada siswa-siswi untuk berperilaku ramah dan sopan sesuai dengan keramahan tradisi budaya Indonesia dan tradisi adat Sunda.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, adanya rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang strategi kreatif dan interaktif bagi generasi muda dalam kampanye keramahan tradisi Jawa Barat sehingga target dapat menerapkan kembali budaya ramah sebagai pola hidupnya?
2. Bagaimana cara untuk membangkitkan kembali Budaya Ramah sebagai kebiasaan dan pola hidup bagi generasi muda di tengah era globalisasi saat ini?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan permasalahan dan ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Merancang strategi kampanye yang kreatif dan interaktif kepada target sehingga dapat menerapkan pola hidup ramah mendukung kampanye dalam program Wali Kota Bandung “Rebo Nyunda” yang dilakukan di sekolah.
2. Membangkitkan dan mengingatkan kembali Budaya Ramah kepada generasi muda di tengah era globalisasi sebagai kebiasaan dan pola hidup.

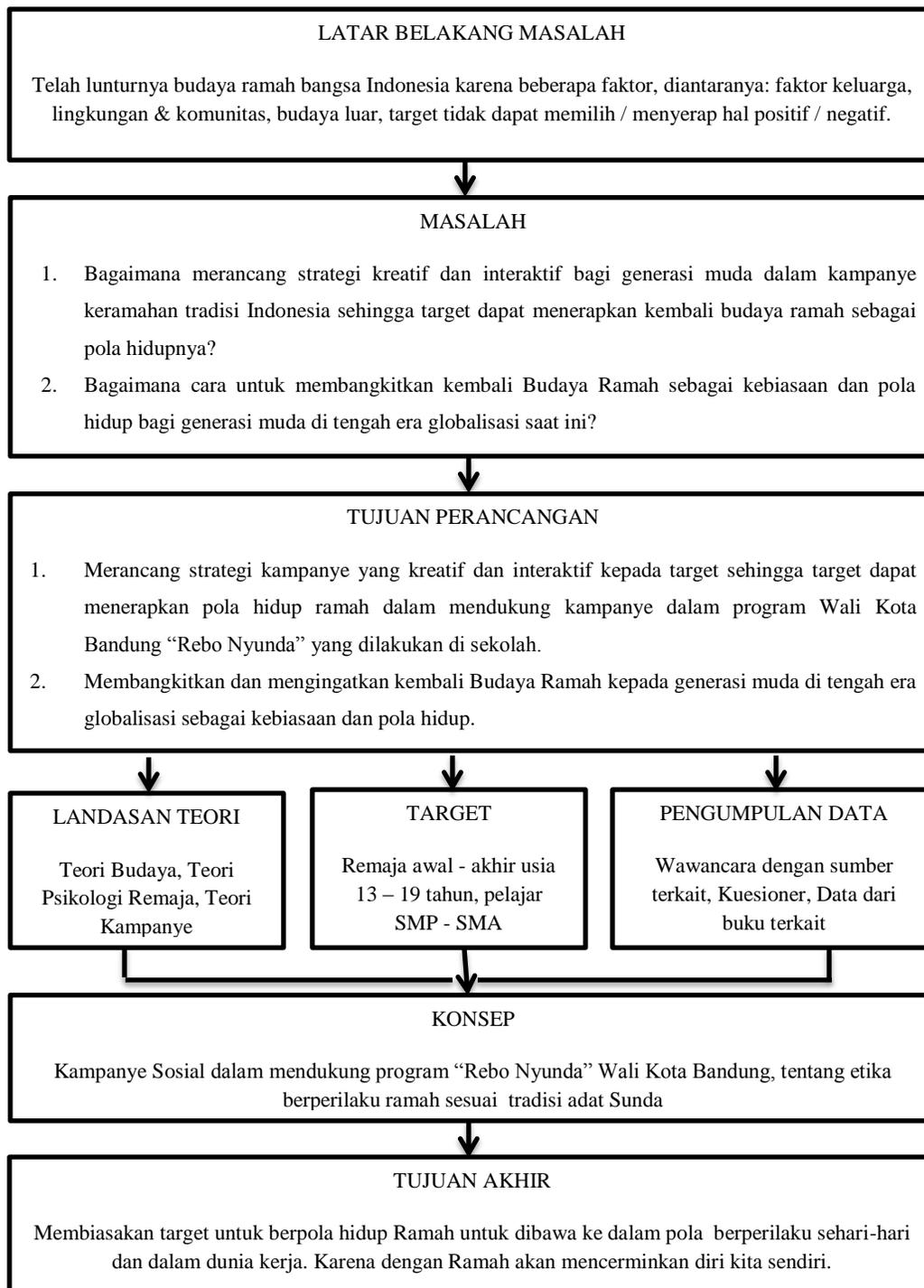
### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data untuk kepentingan survei Tugas Akhir menggunakan metode deskriptif-kualitatif yaitu pengumpulan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, lalu dianalisa sehingga memberikan gambaran jelas tentang objek yang sedang diteliti.

Teknik pengumpulan data, yang dilakukan melalui:

1. Studi literatur, melalui buku, majalah, media internet, dan lainnya sebagai bahan referensi dalam menunjang proses riset data. Selain itu penulis juga melihat hasil dari laporan makalah Tugas Akhir yang dimiliki oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain Maranatha yang telah dikerjakan oleh angkatan terdahulu.
2. Wawancara, yaitu pengumpulan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan juga. Wawancara dilakukan secara kontak langsung dengan tatap muka antara si pencari informasi dengan nara sumber informasi.
3. Kuesioner, yaitu daftar pertanyaan tertulis yang sudah disusun sesuai dengan topik yang dibahas dengan cukup rinci dan jelas yang disebar kepada 100 responden.

## 1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Tabel Skema Perancangan

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan laporan karya Tugas Akhir diperlukan sistematika penulisan yang jelas agar praktek pembuatannya menjadi lebih terstruktur, berikut merupakan sistematika penulisan laporan yang dibuat oleh penulis, yaitu:

**BAB I PENDAHULUAN**, berisikan tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, dan skema perancangan penulisan laporan karya Tugas Akhir agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

**BAB II LANDASAN TEORI**, berisikan tentang kajian teori yang relevan dengan permasalahan yang diangkat. Penulis memaparkan teori budaya, teori psikologi remaja, dan teori kampanye.

**BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**, berisikan tentang profil perusahaan / lembaga institusi terkait, mandatori, sponsorship, tinjauan terhadap persoalan yang dibahas berdasarkan hasil riset, data permasalahan yang dihadapi berupa hasil wawancara dan kwesioner, konsep pemecahan masalah dan STP, SWOT.

**BAB IV PEMECAHAN MASALAH**, berisikan tentang konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan hasil karya.

**BAB V PENUTUP**, berisikan tentang kesimpulan yang didapat penulis dalam perancangan yang berkaitan dengan topik yang diangkat. Serta saran penulis dalam perancangan yang berkaitan dengan topik yang diangkat dan saran dari para penguji.