

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk saling berinteraksi. Perkembangan alat komunikasi semakin maju dengan berkembangnya kemajuan teknologi. Teknologi tersebut sangat mempermudah manusia dalam hal komunikasi. Kebanyakan orang memilih *handphone* sebagai alat komunikasi dan alat untuk mendapatkan informasi dengan cepat. *Handphone* sangat berpengaruh pada kehidupan manusia dan menguasai kehidupan manusia, khususnya di kota-kota besar. Tidak dipungkiri lagi setiap orang mengalami *nomophobia* karena *handphone* dapat mengakses informasi dikala kesibukan yang padat dan juga sebagai sarana hiburan seperti bermain game *online* atau *offline*, menonton video, ataupun mendengarkan lagu sehingga *gadget* digemari oleh semua kalangan masyarakat.

Nomophobia atau *no-mobile-phone phobia* adalah suatu ketakutan seseorang akan kehilangan telepon genggamnya. Pemicu terjadinya *nomophobia* bukan hanya takut kehilangan telepon genggam, tetapi kehabisan baterai dan tidak mendapatkan jaringan. Penelusuran yang dilakukan Fani Moe, pemandu acara di Metro TV: 360, penelitian dari SecurEnvoy menyatakan sebanyak 66% merasa cemas tanpa ponsel sedangkan di Cisco 9 dari 10 orang berusia di bawah 30 tahun mengalami *nomophobia*. Penjualan *smartphone* di Indonesia tertinggi di antara ke 6 negara Asia Tenggara. Pemakaian ponsel yang sebelumnya sebagai kebutuhan dan sekarang menjadi gaya hidup. Studi yang dilakukan dewan keselamatan Amerika, 1 dari 4 kecelakaan lalu lintas di Amerika terjadi akibat kelalaian pengemudi karena menelepon ketika menyetir. Sedangkan di Jakarta, kasus pelanggaran lalu lintas akibat menggunakan *handphone* semakin meningkat. Hal ini terjadi karena pengemudi kurang fokus untuk mengemudi, lebih mementingkan memainkan *handphone*.

Menurut Caglar Yildirim, ketergantungan terhadap ponsel bukan suatu hal yang harus dilarang, tetapi masalah muncul ketika kegelisahan terhadap ponsel yang

memicu gangguan psikologis klinis dan mental penggunanya. Dalam hal ini mengakibatkan seseorang tidak berinteraksi dengan nyata. Kecanduan ponsel akan menimbulkan rasa cemas, gelisah, dan panik ketika kehilangan atau ketinggalan ponsel.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis ingin melakukan kampanye untuk mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat. Maka dari itu untuk mempengaruhi remaja, perlu dirancang suatu konsep kampanye tentang mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat yang didesain khusus secara menarik dan efisien agar pesan dari kampanye ini dapat tersampaikan kepada konsumen melalui visualisasi pada media-media promosi yang komunikatif dan efektif sesuai dengan target market. Disinilah ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) diperlukan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan fenomena gejala dan peristiwa yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat?
2. Bagaimana cara merancang kampanye untuk mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat?

Ditinjau dari pokok-pokok permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka perancangan ini akan dibatasi pada pembuatan kampanye untuk mempengaruhi remaja urban di Jawa Barat dengan rentang usia 19-21 tahun untuk mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan di atas, berikut ini akan dijelaskan dan dikemukakan garis-garis besar hasil yang ingin diperoleh dan dicapai sebagai berikut:

1. Merancang kampanye untuk mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat.
2. Melakukan perancangan media kampanye yang menarik dan efektif untuk mengurangi pengaruh *nomophobia* pada remaja urban di Jawa Barat.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan secara umum.

b. Wawancara

Wawancara adalah cara penelitian yang dilakukan dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung kepada narasumber serta responden. Sebelum melakukan wawancara, penulis menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber atau responden. Namun pertanyaan yang telah dipersiapkan bukan merupakan patokan yang kaku, namun dapat dikembangkan selama proses wawancara sesuai keperluan.

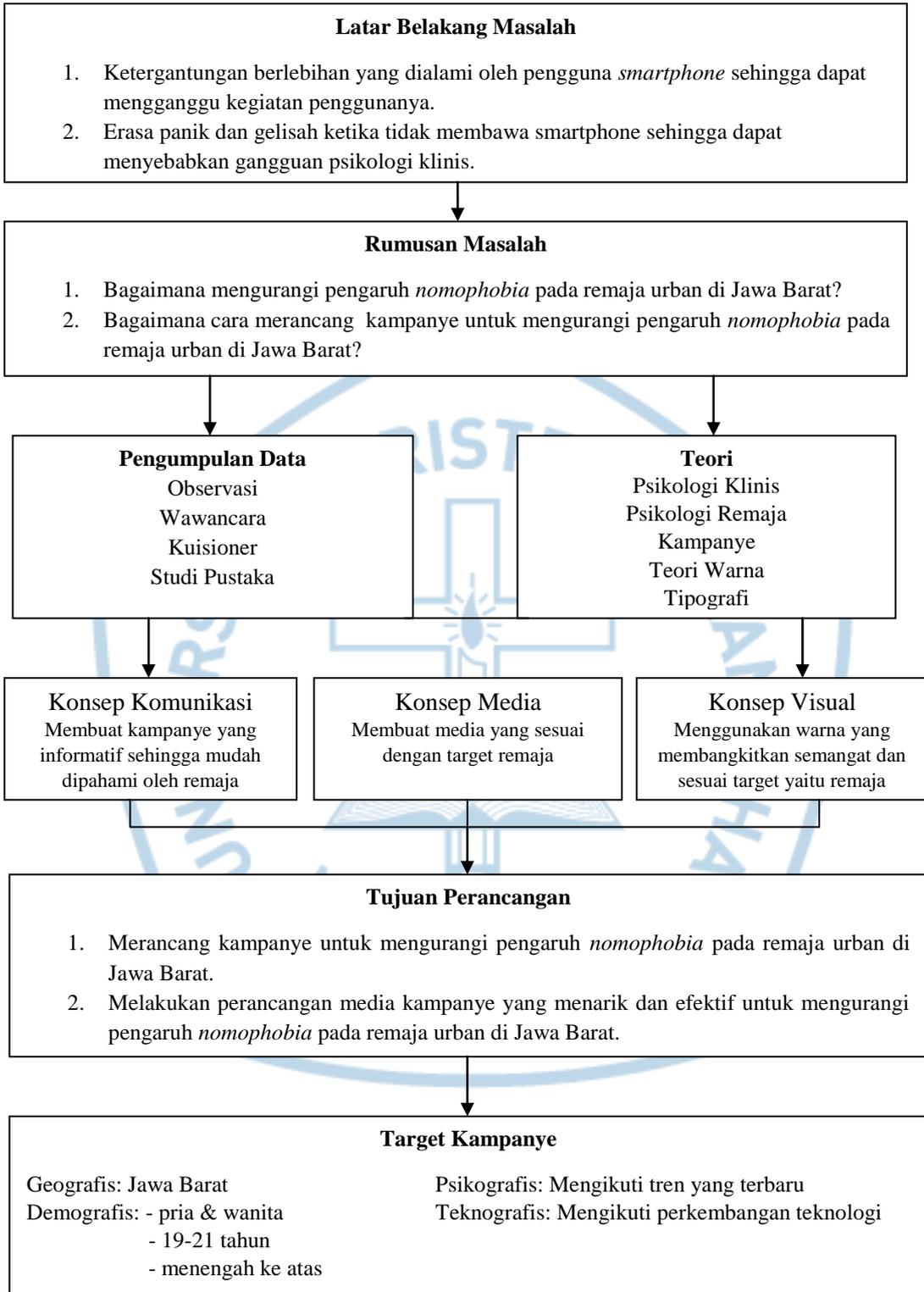
c. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada orang lain yang berperan sebagai responden. Kuisisioner yang diberikan bersifat semi terbuka dimana disetiap pertanyaan terdapat pilihan jawaban sehingga responden dapat lebih terarah dan dibatasi namun terdapat juga jawaban tambahan diluar jawaban yang disediakan.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data-data literatur yang didapatkan melalui buku dan internet yang berguna untuk menunjang penelitian. Pada studi pustaka, teori-teori yang relevan digunakan sebagai penunjang landasan pemikiran sebagai acuan dalam pemecahan masalah.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan