

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hiburan seperti mendengarkan musik, pada saat ini sangat mudah untuk didapatkan oleh masyarakat. Dengan adanya kecanggihan teknologi yaitu *earphone* yang mampu mengubah energi listrik menjadi gelombang suara, dan digunakan dengan cara disisipkan ke telinga, serta bentuknya yang kecil sehingga mudah dan praktis untuk di bawa, maka banyak dari anak remaja menggunakan *earphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan salah satunya digunakan untuk mendengarkan musik. Remaja suka mendengarkan musik menggunakan *earphone* dikarenakan suara musik yang dihasilkan lebih jernih, mengisi kebosanan, tidak mengganggu orang sekitar, dan memberikan suatu ruang *privacy*.

*Earphone* termasuk teknologi yang sekarang ini sudah menjadi gaya hidup khususnya bagi remaja. *Earphone* adalah alat yang mengubah energi listrik menjadi gelombang suara, dan digunakannya dengan cara disisipkan ke dalam telinga.

Frekuensi penggunaan *earphone* pada pengguna aktif sangatlah tinggi. Penggunaan yang tinggi tidak selamanya memberikan dampak yang positif, dalam masalah kesehatan, ada juga dampak buruk yang ditimbulkan yaitu penurunan kualitas pendengaran, bahkan dalam jangka panjang dapat menyebabkan ketulian. The EU's Scientific Committee on Emerging and Newly Identified Health Risks (SCENIHR) memperkirakan, sekitar 5 sampai 10 % pengguna alat pemutar musik berisiko kehilangan pendengaran permanen jika mereka mendengarkan musik lebih dari 1 jam sehari dengan tingkat volume tinggi setidaknya untuk kurun waktu lima tahun.(p.9)

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa mendengarkan musik menggunakan *earphone* dengan cara yang tidak benar dapat memberikan dampak buruk yang menimbulkan penurunan kualitas pendengaran, namun banyak remaja yang telah

mengetahui hal tersebut, tetapi mereka tidak peduli karena dampak buruk tersebut berlangsung dalam jangka waktu yang lama sehingga mereka kurang peduli akan hal tersebut.

Diharapkan melalui bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV), remaja dapat mengetahui cara yang baik dan benar menggunakan *earphone*. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya sebuah perancangan visual yang mudah diterima dan dimengerti oleh remaja, membuat mereka lebih mudah untuk menggunakan *earphone* dengan cara yang baik dan benar di dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan dalam bentuk media visual dapat mempermudah remaja untuk menggunakan *earphone* dengan baik dan benar.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, berikut perumusan pokok-pokok persoalan yang akan dibahas, dianalisis, dan dipecahkan di dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana mengajak remaja usia 18-21 tahun menggunakan *earphone* dengan baik dan benar?
2. Bagaimana merancang kampanye yang menarik bagi remaja usia 18-21 tahun?

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas adalah perancangan kampanye sosial yang bertema cara menggunakan *earphone* dengan baik dan benar. Target yang dituju adalah anak remaja usia 18-21 tahun, golongan menengah dan menengah atas, di kota Bandung.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Dengan mengetahui permasalahan dan ruang lingkup penulis merumuskan tujuan perancangan berupa:

1. Mengajak remaja untuk menggunakan *earphone* dengan baik dan benar.

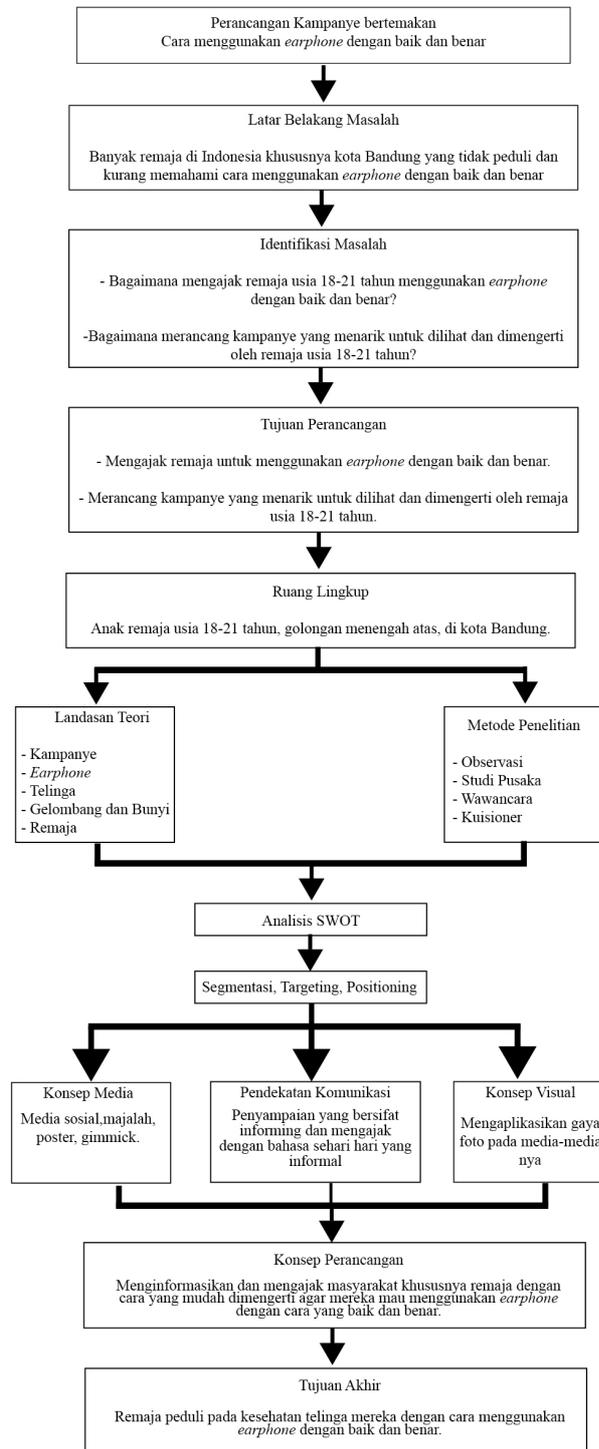
2. Merancang kampanye yang menarik dan mudah dimengerti oleh remaja usia 18-21 tahun.

#### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data, yaitu:

- Observasi  
Mengumpulkan data dan informasi dengan cara melakukan pengamatan terhadap anak remaja di wilayah kota Bandung, Jawa Barat.
- Studi pustaka  
Studi pustaka dilakukan dengan cara menggali data melalui buku dan internet untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan *earphone*, yang sifatnya terpercaya dan bersifat resmi.
- Wawancara  
Wawancara secara langsung kepada dr. Eka D. Fatoni, M.Kes Sp. THT-KL, selaku dokter THT yang praktik di Apotik Mustika, Jl. Pungkur no 82 C, Bandung. Wawancara ini dilakukan pada hari Kamis, 25 Februari 2016. Kedua wawancara langsung kepada Bapak Yohan, selaku seseorang yang ahli di bidang audio dan mempunyai toko di ruko Segitiga Mas Blok D10, Bandung. Wawancara ini dilakukan pada hari Selasa, 23 Februari 2016.
- Kuisioner  
Kuisioner dibagikan kepada 100 orang pada tanggal 15 Februari 2016 – 18 Februari 2016, dalam bentuk kuesioner online. Respondennya yaitu pria dan wanita dengan *range* usia 12-24 tahun untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang dihadapi oleh sebagian besar remaja dalam menggunakan *earphone*, untuk mengetahui penggunaan *earphone* dan juga ketertarikan gaya desain terhadap remaja di wilayah kota Bandung, Jawa Barat.

## 1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 Skema Perancangan