

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era yang sering disebut dengan era moderen seperti saat ini, banyak sekali hal yang berubah dari kehidupan sosial di masyarakat Indonesia. Tentunya hal tersebut bisa terjadi karena adanya banyak faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan tersebut. Salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya perubahan tersebut yang berdampak signifikan bagi kehidupan masyarakat di Indonesia adalah kehadiran teknologi yang meliputi *smartphone*, *laptop* dan lain-lain yang sekarang ini dijual bebas di pasaran dengan harga yang relatif terjangkau. Kehadiran gawai ini menjadi faktor yang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat di berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa.

Pada saat ini bukan merupakan suatu hal yang tabu lagi pada anak remaja maupun dewasa mempunyai perangkat gawai seperti *smartphone* dan komputer tablet. Saat ini gawai dikalangan remaja tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi saja, tetapi sudah mejadi alat multi fungsi. Kamera salah satunya dapat dimanfaatkan oleh para pengguna gawai untuk mengabadikan momen-momen pribadinya, selain itu fasilitas sosial media juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para remaja untuk bersosialisasi atupun menunjukkan kreativitasnya.

Hampir semua anak remaja dan dewasa khususnya generasi Z adalah generasi yang mulai dari kecil sudah dekat dengan teknologi. Dengan berbagai kemahiran yang dimilikinya, generasi Z berjumlah 18% dari penduduk yang ada di dunia. Hampir semua waktu yang dimiliki oleh remaja generasi Z dihabiskan untuk *World Wide Web*. Generasi Z merupakan generasi yang terhitung mulai dari lahir antara 1998 hingga 2009. Selain generasi Z ada juga generasi Alpha yang sudah dekat sekali dengan teknologi ketika mereka lahir. Manfaat dari gawai sendiri untuk generasi z dan generasi alpha bermacam-macam untuk menghitung, mengakses internet, mengirim pesan, dan bermain *games*. Mereka juga bisa mengekspresikan diri mereka melalui aplikasi yang sudah dimanjakan seperti *Facebook* atau *Twitter* dan juga *Instagram*. Tidak kalah dari

remaja moderen sekarang, bahkan orang dewasa juga sama menggunakan gawainya dalam keadaan kerja atau pun *meeting*. Melalui teknologi yang sudah menjadi hal yang biasa di kalangan remaja moderen saat ini maka timbul suatu masalah yang terjadi di masyarakat mengenai hubungan sosialisasi orang dengan lingkungan disekitarnya. Banyak sekarang ini remaja moderen asik dengan kegiatan dia melalui media sosial atau pun penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-harinya. Karena ketergantungan itu muncullah istilah yang dinamakan *phubbing*. Tidak banyak orang mengetahui tentang istilah *phubbing*. *Phubbing* adalah istilah dari kata *phone* dan *snubbing* yang diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dengan terlalu fokus menggunakan gawainya, itulah yang bisa menyebabkan orang menjadi anti sosial dengan orang yang ada di sekitarnya. Dampak dari perlakuan *phubbing* kedepannya akan berakibat remaja moderen tidak akan bisa berinteraksi dengan orang secara langsung, maka akan berakibat putusnya hubungan dalam keluarga, teman, pasangan, yang fatalnya akan mengakibatkan putusnya dengan relasi kerja. Dampak lainnya dapat mengubah perilaku seseorang menjadi individualistik yaitu lebih senang bermain dengan gawai dari pada bermain dengan lingkungan sekitar dan tidak suka berinteraksi dengan orang disekitarnya. Kecanduan gawai/ (*phubbing*) juga dapat berdampak pada kesehatan seseorang yang membuat aktivitas fisik mulai menurun sehingga jarang orang ingin bergerak, bahkan cenderung tidak bergerak saat menggunakan gawai. Seseorang bisa menjadi pemalas dan lupa waktu, ketika seseorang sudah kecanduan gawai/*phubbing* dampak yang akan ditimbulkan yang pertama kalian tidak mengenal waktu seakan dunia milik sendiri sehingga yang seharusnya belajar sekarang menghabiskan waktu hanya untuk gawai.

Menurut statistik lembaga riset pemasaran digital perkiraan *e-marketer* pada 2018 jumlah pengguna aktif gawai di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna *smartphone* terbesar keempat yang aktif di dunia setelah China, India, dan Amerika. Indonesia tidak jauh berbeda dengan India. Penetrasi internet di Indonesia pada 2014 menurut statistik *live internet*, berada pada kisaran 17% dan persentase penduduk Indonesia yang melakukan pembelian *online* baru sekitar 16%.

Oleh sebab itu maka sebenarnya tidak ada yang salah dengan penggunaan gawai asalkan para penggunanya dapat membatasi diri dan keluarganya serta orang-orang terdekatnya dari penggunaan gawai yang berlebihan. Jadilah generasi modern yang bijak dengan memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang positif serta berguna untuk kehidupan dan jauhkan dari hal-hal yang tak bermanfaat untuk kehidupan dari teknologi tersebut.

Maka dari itu tujuan Tugas Akhir yang akan saya buat dengan mengenalkan bahayanya dari perilaku *phubbing* melalui media visual dan verbal karena dengan media visual serta verbal orang akan semakin tertarik dengan apa yang disampaikan ketimbang hanya dengan data yang sudah ada dan juga perkataan atau kalimat saja.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan data yang diuraikan dari latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengedukasi masyarakat akan bahayanya menggunakan gawai yang berlebihan ?
2. Bagaimana merancang pesan visual dan verbal pada media kampanye yang dapat menumbuhkan kesadaran untuk mengendalikan diri terhadap pengaruh *phubbing* saat ini yang dapat merubah perilaku ?

Data ruang lingkup didapatkan dari survey kuesioner yang akan ditargetkan pada generasi muda dan juga pasangan muda yang ada di Kota Bandung dengan rentang umur 17-24 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup diatas maka tujuan perancangan ini adalah mengkampanyekan suatu tindakan edukasi yang menarik mengenai pengaruh teknologi gawai yang dapat merubah perilaku orang.

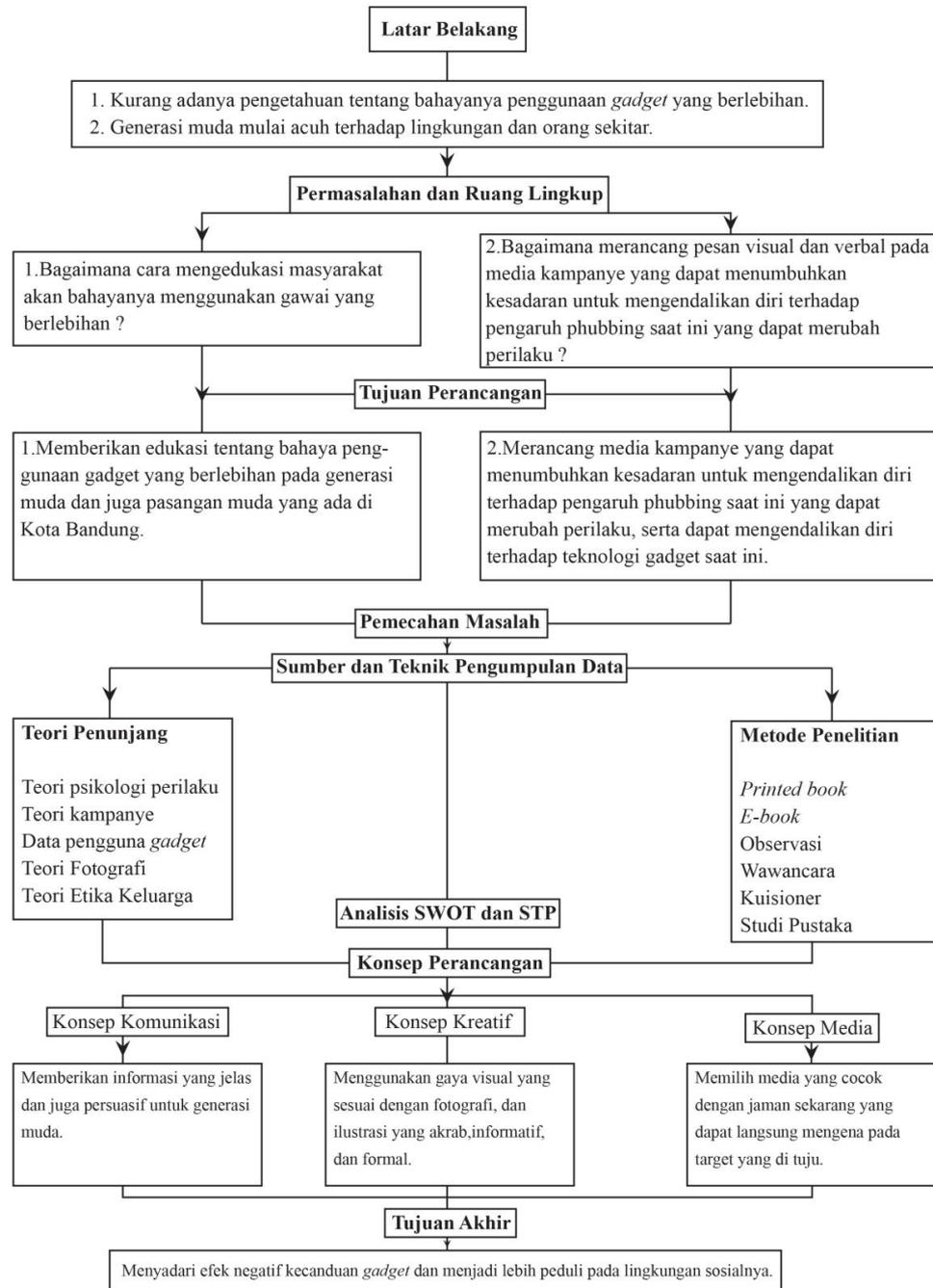
1. Memberikan edukasi tentang bahaya penggunaan gawai yang berlebihan pada generasi muda dan juga pasangan muda yang ada di Kota Bandung.
2. Merancang pesan visual dan verbal media kampanye yang dapat menumbuhkan kesadaran untuk mengendalikan diri terhadap pengaruh *phubbing* saat ini yang dapat merubah perilaku, serta dapat mengendalikan diri terhadap teknologi gawai saat ini.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka dilakukan melalui *printed book* di perpustakaan, *e-book* lewat internet, serta artikel-artikel mengenai pengaruh baik/buruk penggunaan gawai saat ini dari sumber terpercaya. Teori yang dipelajari meliputi teori tentang psikologi perilaku, dan teori kampanye.
2. Observasi adalah pengamatan langsung dengan mengamati perilaku masyarakat di tempat umum (seperti : rumah makan, *café*, tempat ibadah, *mall*, dan lain-lain)
3. Wawancara dengan para pakar psikologi perilaku untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai yang berdampak pada perilaku dan kehidupan kita sehari-hari.
4. Kuesioner untuk *target audience* (rentang usia 17-24 tahun) pada 100 orang responden, disebarkan lewat pertanyaan baik secara langsung atau pun membagikan pertanyaan melalui media elektronik.

1.5 SKEMA PERANCANGAN



Gambar 1.5 Skema Perancangan
Sumber : (Penulis, 2019)