BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di Kota Bandung banyak anak muda yang sering melakukan kegiatan yang berdampak negatif atau positif. Salah satunya adalah *hangout* atau yang lebih dikenal dengan *nongkrong*. *Nongkrong* memiliki dampak positif atau negatif namun lebih cenderung kepada kegiatan yang negatif.

Pengertian *Hangout* dalam KBBI adalah tempat diam, tempat yang sering dikunjungi atau tempat berkumpul atau bisa disebut menghabiskan waktu berkumpul bersama orang-orang terdekat seperti pergi atau sekedar duduk dan makan-makan di *café* atau tempat-tempat lainnya yang sering dikunjungi. Pengertian *Nongkrong* tidak ada dalam KBBI hanya ada dalam kamus gaul yang artinya berkumpul dan berbincang-bincang bersama teman-teman biasanya dilakukan sambal minum kopi juga makan dan bisa memakan waktu sangat lama. *Hangout* dan *nongkrong* merupakan dua hal yang sama, namun *nongkrong* merupakan bahasa yang lebih sering disebutkan dibangdingkan dengan *hangout*.

Nongkrong biasa dilakukan orang kalangan anak muda atau remaja yaitu mahasiswa, pelajar SMA bahkan pelajar SMP ada yang melakukan kegiatan *nongkrong*, tetapi tidak jarang orang dewasa sering melakukan kegiatan ini. Kegiatan *nongkrong* yang dilakukan orang dewasa lebih sering di *café-café* ataupun restoran ketika sore hari atau malam hari sesudah kerja disiang hari.

Remaja dan *nongkrong* adalah dua hal yang sudah melekat. Di sekolah ketika usai jam pelajar, bahkan tidak jarang pada saat jam belajar pelajar nongkrong dikantin, parkiran dan di belakang sekolah hanya sekedar duduk-duduk, dikampus di antara jam kuliah akan mudah dijumpai kelompok-kelompok remaja duduk nongkrong disekitaran kampus. Selain dilingkungan sekolah atau kampus tempat-tempat *nongkrong* remaja berada dimana-mana mulai dari emperan jalan, kedi-kedi kecil, warung kopi, café

bahkan restoran mewah kini telah banyak beralih fungsi tidak hanya sebagai tempat makan nmun juga sebagai tempat berkumpul remaja.

Banyak faktor yang menyebabkan remaja yang melakukan kegiatan *nongkrong*, mulai dari di ajak teman, ketika dirumah tidak ada siapa-siapa sehingga melakukan kegiatan *nongkrong,* agar terlihat *gaul* di depan teman-teman, atau karena adanya akses wifi dan free hot spot yang munjang gaya hidup remaja masa kini yang sangan tergantung dengan internet karena untuk agar mereka tetap bisa menggunakan *smartphone*. Tetapi bukan hanya untuk mendapatkan akses *wifi* dan *free hot spot* tetapi untuk mencari tempat yang bagus untuk berfoto karena anak muda sering *update* di media sosial bisa dari tempat yang mahal, dari dekorasi tempat yang unik, pemandangan yang indah, atau tempat yang sedang popular, hingga makanan dan minuman yang popular dikalangan anak muda. Jika ada anak muda yang tidak *nongkrong* biasanya dibilang *gak gaul* jadi banyak anak muda yang *nongkrong* di mana-mana.

Nongkrong biasanya dilakukan ketika sore hari atau malam hari untuk melepas lelah setelah seharian bekerja atau pun belajar seharian, atau dapat dilakukan pada akhir pekan atau ketika masa liburan. Pelajar dan mahasiswa biasanya melakukan *nongkrong* pada siang sampai sore dan tidak jarang hingga malam. Berbeda dengan orang dewasa yang melakukan *nongkrong* ketika malam hari setelah bekerja. Berbagai topik dapat dibicarakan ketika *nongkrong*, mulai dari rapat membicarakan kegiatan atau kepanitiaan, mendiskusikan topik-topik yang dianggap serius, atau ngerumpi tentang laki-laki atau perempuan, atau tentang kegiatan di kantor sampai bertukar cerita-cerita lucu yang mengundang tawa.

Dengan berkumpul bersama teman di tempat yang disukai, tertawa dan bercerita dengan menikmati makanan dan minuman yang disukai akan membuat tubuh dan pikiran seseorang akan kembali segar.

Kegiatan *nongkrong* adalah kegiatan yang mengarah pada kegiatan yang negatif karena kegiatan ini hanya menghabiskan waktu yang cukup lama hanya untuk berbincang "kesana-kemari", sehingga banyak orang yang menilai kegiatan yang negatif. Dampak

dari kegiatan nongkrong mengarah pada kegiatan yang negatif di mana banyak terlihat anak muda khususnya laki-laki berkumpul menyesap merokok tanpa memerhatikan keadaan di sekitarnya, bukan hanya itu ketika diam disatu tempat yang seperti pinggir jalan atau warung-warung dapat menimbulkan tawuran antar sekolah apabila ada yang melintas berbeda sekolah.

Meskipun kegiatan *nongkrong* terkesan adalah kegiatan pemalas dan tidak berguna tapi kegiatan nongkrong ini memiliki nilai positif di dalamnya. Namun kegiatan *nongkrong* bisa menjadi kegiatan positif apabila obrolan ketika berkumpul bersama teman dapat menghasilkan dan memunculkan ide-ide yang bisa memberikan dampak positif.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pemaparan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- *Nongkrong* yang dilakukan oleh remaja yaitu pelajar SMA atau pelajar SMP
- Dampak dari kegiatan *nongkrong* itu sendiri
- Tempat yang biasa dilalukan oleh remaja ketika *nongkrong*

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas makan dirumuskan permasalahan yaitu:

Bagamana menyajikan suatu paparan informasi tentang dampak dari kegiatan *nongkrong* ?

I.4 Batasan Masalah

Tema yang akan di angkat dalam penelitian adalah mengenai *hangout* atau *nongkrong*. Tema mengenai *nongkrong* sangat luas mulai dari sejarah, kegiatan yang dilakukan, tempat yang biasa dijadikan hangout, nilai positif dan negatif *nongkrong* dll. Sehingga tema yang akan diambil adalah dampak dari kegiatan *nongkrong,* Batasan waktu untuk remaja yang melakukan kegiatan *nongkrong* adalah 1 jam karena *nongkrong* yang efektif adalah *nongkrong* yang dipertama dating di tempat tersebut. Batasan tempat yang bisa dikatakan *nongkrong* adalah nongkrong di pingggir jalan, dicafe. Batasan

tempat hanya di Kota Bandung, kegiatan hanya dikhususkan kepada anak muda/remaja dan di khususkan pada pelajar SMP. Batasan waktu kurang lebih 1 tahun terakhir dari tahun 2016-2017.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari penelitian adalah menyampaikan pesan kepada masyarakat khususnya anak remaja yang ditargetkan kepada pelajar SMP tentang dampak ketika melakukan kegiatan *hangout* atau *nongkrong*.

Manfaat dari penelitian tentang *nongkrong* adalah agar memberi pengetahuan tentang dampak dari kegiatan *nongkrong.* Agar tidak melakukan kegiatan *nongkrong* yang bisa berdampak pada kegiatan negatif.