BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial adalah salah satu media digital yang berupa sebuah aplikasi *online*. Para pengguna media sosial dari berbagai usia dimulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa dapat dengan mudah untuk mengakses dan berpartisipasi maupun berbagi informasi, video, musik, dokumen secara gratis maupun berbayar melalui sebuah *smartphone* ataupun komputer, Hanlein, Michael (2010). Media sosial ini tentu bukan hanya membuat manusia terpaku pada kehidupan nyata, namun media sosial tanpa disadari sudah menjadi kebutuhan manusiawi yang secara tidak langsung sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia untuk keperluan sehari-hari karena media sosial itu sudah dapat dikaitkan dengan sumber informasi atau perpustakaannya informasi saat ini.

Dan untuk kalangan mahasiswa, media sosial sendiri sudah tidak menjadi hal yang baru. Para mahasiswa yang menggunakan media sosial sudah tergolong mayoritas. Dan tentunya dampak yang terdapat pada fenomena ini sangat beragam mulai dari dampak positif dan dampak negatif, karena media sosial ini adalah sumber informasi, menjalin silaturahmi. Namun dampak negatif yang dihasilkan oleh media sosial ini juga sangat beraneka ragam. Karena media sosial menimbulkan sifat candu pada penggunanya, Dimulai dari menjauhkan penggunanya dari lingkungan sekitar dan mendekatkan yang jauh dengan penggunanya, berkurangnya waktu istirahat di malam hari, mengurangi intensitas interaksi mereka pada lingkungan yang nyata disekitarnya bahkan sebagian dari mahasiswa banyak yang tidak bertegur sapa saat disekitar kampus ataupun lingkungan rumah karena asik bermain sosial media. Dan perancangan ini perlu dilakukan untuk mengetahui lebih tentang media sosial dan faktor yang mempengaruhi sehingga ketidaksadaran apa yang ditimbulkan oleh dampak dan akibat dari media sosial tersebut.

Menurut data yang peneliti dapatkan dari beberapa *responden* mahasiswa di berbagai Universitas di kota Bandung menunjukan bahwa enam puluh persen dari total lima puluh *responden* mahasiswa, mereka menjawab telah mengabaikan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar tanpa disadari, karena pengaruh dari bermain media sosial dan kemudahan mengakses media sosial mengakibatkan penggunanya dapat bermain media sosial dimanapun dan kapanpun, dengan bermodalkan paket pulsa pengguna sudah dapat menggunakan semua fasilitas media sosial melaui gadget yang mereka miliki, baik itu *Handphone*, laptop, *Personal Computer*. Ini tentunya berdampak positif dan negatif juga, dampak positifnya adalah pengguna bisa memangkas waktu untuk berkomunikasi dengan teman, dosen, ataupun saudaranya yang mempunyai jarak tempuh jauh dan dampak negatifnya ini tentu pengguna akan tidak sadar bahwa mereka telah mengabaikan orang yang ada disekitarnya, seperti saat berada di lingkungan rumah tidak sadar bahwa mereka memiliki keluarga. dengan media sosial ini tentunya interaksi dengan keluarga secara tidak disadari akan berkurang karena pesat dari perkembangan media sosial ini sudah memberikan dampak negatif namun tidak disadari oleh mahasiswa sebagai mayoritas pengguna, salah satu dampak lain dari media sosial ini secara tidak sadar sudah menjauhkan pengguna dari lingkungan sekitarnya bahkan dikucilkan dari lingkungan. Hal ini tentunya menjadi hal yang tidak bisa diabaikan begitu saja

Melalui laporan penulisan perancangan ini akan dibahas berbagai pengaruh dan dampak media sosial dikalangan mahasiswa.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang masalah diatas, maka hal-hal yang dapat diidentifikasikan sebagai permasalahan menyangkut pengaruh dan dampak media sosial dikalangan mahasiswa antara lain :

1. Kurangnya kesadaran mahasiswa akan waktu terbuang percuma karena terlalu banyak bermain media sosial.
2. Banyak mahasiswa yang tidak menyadari sosialisasi khususnya dalam hal berinteraksi akan berkurang karena terlalu banyak bermain media sosial.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana cara meningkatkan interaksi dengan dunia nyata tanpa berlebihan menggunakan media social

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka perancangan ini dilakukan sebagai bentuk edukasi dengan memberikan kesadaran akan pengaruh dan dampak media sosial seperti penjelasan umum tentang penggunaan media sosial, pemahaman batasan penggunaan media sosial agar tidak menimbulkan kecanduan media sosial khususnya mahasiswa yang tinggal di kota Bandung dan agar perancangan ini dapat dilakukan lebih jelas. perancangan lebih menekan pada aspek pengukuran dengan cara yang obyektif terhadap fenomena sosial yang ada. Oleh sebab itu, dibuat perancangan berdasarkan judul yang diangkat yaitu “Perancangan kampanye sosial pengaruh dan dampak media sosial terhadap mahasiswa melalui iklan layanan masyarakat**”.**

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Mengingatkan kepada mahasiswa akan dampak yang dipengaruhi oleh media sosial
2. Mengingatkan kepada mahasiswa untuk lebih peduli dengan interaksi dengan dunia nyata

Diharapkan dapat menjadi sumber edukasi tambahan bagi yang membutuhkan, agar dapat lebih memperhatikan tentang pengaruh dan batasan-batasan mahasiswa terhadap media sosial dan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual khususnya. Tulisan ini diharapkan bisa menjadi suatu pemaparan yang dapat menjelaskan dalam bidang studi desain komunikasi visual.