BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia di zaman sekarang ini tentunya tidak akan pernah lepas dari kegiatan berkomunikasi. Baik bentuk komunikasi secara langsung, maupun bentuk komunikasi secara tidak langsung. Komunikasi secara langsung ialah komunikasi yang dilakukan oleh manusia dengan manusia yang lain tanpa menggunakan alat komunikasi. Seperti contohnya yaitu orang yang sedang bercakap-cakap atau mengobrol terhadap sesuatu. Sementara komunikasi secara tidak langsung dilakukan dengan bantuan alat komunikasi. Alat-alat komunikasi yang menunjang manusia untuk melakukan aktifitas komunikasi tentunya sangat banyak bentuknya. Alat komunikasi yang digunakan pada masa kini antara lain surat, telepon, radio, faksimile, televisi, internet, ponsel, laptop, komputer dan lain-lain. Bahkan, teknologi komunikasi pada masa kini sudah ditunjang dengan teknologi satelit. Tentunya, alat-alat komunikasi tersebut sangat memudahkan manusia ketika berhalangan dalam melakukan komunikasi secara langsung dengan orang lain. Menurut tim Pena Cendekia (2007), dengan adanya alat-alat komunikasi yang canggih, kendala jarak dan waktu sudah dapat diatasi oleh teknologi ini. Tentunya, kendala seperti ini tidak lagi menjadi alasan manusia untuk tidak melakukan kegiatan komunikasi dengan manusia yang lain.

Seiring perkembangan zaman, alat-alat komunikasi yang semakin berkembang kemudian disebut dengan *gadget* atau dalam bahasa Indonesia sesuai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut gawai. Alat-alat komunikasi ini sengaja diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menghadapi berbagai bidang. Peralatan komunikasi atau *gadget* pada masa kini banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk kegiatan ekonomi, perdagangan, keluarga, rumah tangga, hingga kegiatan militer. *Gadget* sendiri sebetulnya banyak jenisnya dan tidak terbatas hanya kepada satu alat saja. Diantara banyak jenis gawai dalam kehidupan sehari-hari yang sering sekali dipakai oleh manusia ialah *smartphone,* laptop, komputer, dan televisi. "Gawai adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang sebelumnya." (Wijanarko dan Setiawati, 2016, h.3). Dan salah satu

gawai yang paling sering digunakan oleh masyarakat pada saat ini adalah *smartphone* atau ponsel pintar. Berdasarkan laporan penyelenggara Internet Retailing Expo (IRX 2017), pengguna internet di Indonesia sendiri mayoritas menggunakan gawai ponsel pintar untuk mengakses website pada tahun 2014. Dan berdasarkan pada data yang dilansir oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa mayoritas pengguna terbanyak pada rentang umur 35 – 44 sebesar 29,2 %, disusul oleh rentang umur 25-24 tahun sebesar 24,4%, dan pengguna berumur 10-24 tahun sebesar 18,4%, sisanya merupakan pengguna berumur 45 tahun keatas, itu artinya dominasi pengguna ponsel pintar diisi oleh kalangan remaja hingga remaja akhir dengan tingkat intensitas yang cukup tinggi.

Keberadaan gawai ini tentunya memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Keberadaan dan keberagaman gawai yang muncul di kalangan masyarakat memiliki dampak yang dapat langsung dirasakan oleh penggunanya. Dikutip dari Kuswayanto, dkk (2005, h.14) manfaat yang dapat dirasakan oleh para pengguna gawai sebagai sebuah teknologi informasi yang memudahkan manusia untuk dapat saling berhubungan dengan cara yang mudah, cepat juga terjangkau. Namun pada kenyataannya, selain banyaknya manfaat yang diberikan seperti kemudahan akses dalam berkomunikasi dan perkembangannya yang cepat, alat-alat canggih atau *gawai* ini pun memiliki banyak sekali dampak negatif ataupun bahaya tersendiri yang dapat ditimbulkan melalui penggunaannya. Dampak-dampak negatif inipun dapat ditinjau dari berbagai aspek, baik dampak negatif yang ditimbulkan secara fisik melalui kesehatan tubuh manusia seperti kelelahan pada mata dan kelelahan otot, maupun dampak negatif secara mental yang ditimbulkan ketika terlalu sering menggunakan gawai secara berlebihan bahkan hingga larut malam dalam kehidupan sehari-hari. Dampak psikis yang dapat diderita diantaranya seperti *Impuls Control Disorder* dan *Anxiety Syndrome* atau sindrom kecemasan terhadap sesuatu. Hal-hal sepele yang sebetulnya tidak perlu dilakukan justru dapat mengakibatkan hal-hal lain yang akibatnya akan jauh lebih serius yang justru masih banyak masyarakat yang kurang menyadari dan mengetahui dampak-dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai seperti yang diutarakan diatas.

Idealnya, masyarakat menggunakan gawai dengan tepat yaitu tepat pada waktunya. Karena jika teknologi ini digunakan secara tepat, maka manfaatlah yang akan didapatkan seperti kemudahan akses dalam berkomunikasi serta penyebaran informasi yang cepat. Piranti gawai juga akan lebih awet dan tahan lama bila digunakan secara tepat berdasarkan fungsinya. Bagaimanapun juga, sesuatu yang digunakan secara berlebihan akan berdampak negatif dalam penggunaannya.

Permasalahan seperti ini tentunya penting untuk diangkat menjadi sebuah tema perancangan kampanye sosial demi terciptanya kesadaran masyarakat akan bahaya psikis yang mengintai ketika menggunakan gawai secara berlebihan.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- Kecenderungan kerusakan fisik seperti kelelahan mata, sakit pada bagian otot, dan bahaya psikis yang ditimbulkan ketika menggunakan *gawai* atau alat komunikasi secara berlebihan.
- Kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan baik dalam segi fisik dan psikis seseorang.
- Kurangnya kesadaran masyarakat dalam menggunakan gawai sesuai dengan peruntukan waktu seperti penggunaan gawai hingga larut malam.

I.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil dari perancangan kampanye sosial ini adalah bagaimana mengubah pola pikir masyarakat agar masyarakat dapat menggunakan gawai secara tepat guna?

I.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang dapat diambil:

- Penentuan gawai yang mudah dijangkau dalam kehidupan sehari-hari seperti contohnya *smartphone* yang memang sering sekali dipakai untuk kegiatan berkomunikasi dan menjelajah informasi dan terjangkau serta penggunaannya berkesinambungan.
- Objek yang diteliti serta target dari kampanye sosial ini adalah orang yang memiliki kebiasaan dalam menggunakan *gawai* dengan berlebihan. Yaitu, para pengguna *gawai* di Indonesia didominasi oleh kalangan anak muda remaja akhir dengan rentan umur 16 sampai 21 tahun karena pada usia tersebut adalah usia yang memiliki intensitas paling tinggi dalam menggunakan gawai.
- Jika dilihat dari objek penelitian hanya dibatasi di lingkup Kota Bandung. Kota Bandung sendiri merupakan kota besar ibukota Provinsi Jawa Barat dan dengan predikat kota besar tersebut maka Bandung dapat dikatakan sebagai salah satu kota yang menerima kemajuan teknologi yang cukup pesat yang menjadi percontohan untuk kota-kota lainnya.

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut adalah tujuan dan manfaat dari perancangan kampanye sosial ini :

- **Tujuan**

  Maksud perancangan kampanye sosial yang dilakukan adalah untuk mengubah perilaku masyarakat khususnya generasi muda agar masyarakat menggunakan teknologi gawai ponsel pintar secara tepat guna melalui media infografis di Kota Bandung.

- **Manfaat**

  Manfaat dari perancangan kampanye sosial bahaya penggunaan ponsel pintar secara berlebihan dalam ranah akademis adalah sebagai bahan rukjukan untuk penelitian ataupun perancangan selanjutnya, juga untuk memberikan wawasan mengenai penggunaan gawai secara tepat waktu dalam kalangan akademisi. Sementara manfaat praktis di masyarakat adalah masyarakat dapat mengetahui dan memiliki keadaran akan bagaimana dampak-dampak negatif secara fisik ketika menggunakan gawai ponsel pintar seperti kelelahan pada mata juga kelelahan pada otot, dan juga dampak psikis yang ditimbulkan seperti sindrom kecemasan dan *Impuls Control Disorder* yang dapat menyerang seseorang

ketika menggunakan gawai secara berlebihan. Sementara manfaat untuk diri sendiri adalah menjadikan tolak ukur dalam penggunaan gawai untuk penggunaan pribadi, dan sebagai bahan renungan agar tidak menggunakan gawai secara berlebihan.