

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini teknologi sudah menjadi gaya hidup dalam masyarakat. Dengan seiring berkembangnya alat-alat teknologi yang telah ada, hidup kita pun semakin di buat mudah, baik itu setiap kegiatan atau pekerjaan dapat dikerjakan dengan mudah dan cepat. Dalam hal komunikasi pun telah dihasilkan alat-alat yang canggih seperti telepon, telepon genggam (*handphone*), dan juga banyak *gadget* lainnya sehingga pada akhirnya menghasilkan gaya hidup yang semakin meluas di masyarakat. Begitu pun dengan hiburan, seperti mendengarkan musik saat ini sudah semakin mudah dilakukan oleh semua orang, diantaranya dengan menggunakan radio, *cd player*, mp3, dan lain – lain.

Mendengarkan musik melalui *earphone* pada masa sekarang ini sudah menjadi gaya hidup di kalangan masyarakat, khususnya anak muda. Hampir setiap dari pemilik *gadget* mendengarkan musik melalui *earphone*. Selain itu banyak orang yang berkomunikasi dengan sarana *earphone* baik dengan kabel maupun juga tanpa kabel, juga mendengarkan musik melalui *earphone* dikarenakan dentuman musik yang dihasilkan menjadi lebih jelas terdengar daripada hanya mendengarkan melalui medium speaker *handphone* itu sendiri. Banyak juga alasan lainnya yang menguntungkan dalam menggunakan *earphone*, seperti mudah dibawa ke mana-mana, volume suara yang dapat diatur kekerasannya dan memberikan privasi bagi penikmatnya, serta ingin mendengarkan musik dengan

jelas dan keras tetapi tidak ingin mengganggu orang lain. Begitu pun ditengah-tengah keramaian mendengarkan musik dapat memberikan ruang bagi individu tersebut yang juga berkesan eksklusif bagi penggunanya. Banyak orang dapat mendengarkan musik melalui *earphone* dimana saja dan kapan saja.

Di Indonesia 50-100 juta orang diperkirakan aktif mendengar musik melalui *earphone* setiap harinya. Berdasarkan penelitian, sebagian besar mereka menyetel volume hingga di atas 89 desibel untuk mengimbangi kebisingan lalu lintas. Gangguan pendengaran karena bising merupakan gangguan pendengaran tipe saraf (tuli sensorineural) akibat kerusakan koklea atau saraf sensoris.

Ketika penggunaan lebih dari 2 jam, batas nyaman pendengaran manusia yaitu sekitar 60/70 dB (*desibell*), jika lebih dari itu maka sistem pendengaran akan rusak. Gejala yang di sebabkan oleh *earphone* itu tiba-tiba turun pendengaran kemudian timbul denging (Tinitus) (Dr. Ali, A. Kasoem *Hearing and Speech Center*). Tinnitus sebenarnya adalah hal yang normal karena merupakan tanda telah terjadi kerusakan di dalam sel rambut. Namun, makin sering kerusakan itu terjadi, kerusakannya pun akan menjadi permanen karena sel-sel yang rusak tadi tidak sempat memperbaiki diri atau sudah mati. Akibat dari kerusakan permanen tadi adalah tuli. Suara diukur berdasarkan desibel (dB), dengan nilai 0 merupakan suara paling lembut yang bisa didengar manusia dan 180 dB adalah suara bising yang ditimbulkan oleh roket yang akan diterbangkan ke luar angkasa. Rata-rata level suara percakapan sekitar 60 dB, sementara suara dari konser musik *rock* mencapai 115 dB. Para ahli percaya, paparan suara yang melebihi 85 dB dalam jangka panjang sangat berbahaya. Perlu diingat, volume suara tertinggi dari

pemutar MP3 atau iPod adalah sekitar 100 dB. Level maksimal yang disarankan adalah kurang dari 85 dB (Ahli audio dari *Cape Town Medi-Clinic*, Lisa Nathan).

Meskipun penginformasian tentang masalah dampak akibat penggunaan *earphone* yang berlebihan dapat ditemukan pada media-media internet, namun respon dari masyarakat terlihat masih banyak yang kurang menanggapi dan masih menggunakan *earphone* dengan kurang bijak, dikarenakan dampak yang dirasakan adalah akibat dari penggunaan dalam waktu yang bersifat jangka panjang. Untuk itulah, diperlukan adanya komunikasi dan informasi yang diberikan untuk mengingatkan bagi masyarakat, khususnya kalangan anak muda agar membatasi penggunaan *earphone* dan mempergunakannya dengan seperlunya melalui kampanye sosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Pengguna *earphone* belum faham standar kebaikan (batas nyaman waktu yang digunakan dan batas waktu yang sesuai) ketika menggunakan *earphone* dengan perangkat *handphone/smartphone*.
- b. *Earphone* digunakan ketika sedang beraktivitas untuk menghindari rasa bosan dan tidak sedikit juga digunakan pada saat waktunya tidur.
- c. Tidak sedikit anak muda zaman sekarang menggunakan *earphone* ketika mendengarkan musik dengan volume yang cukup tinggi dan dengan waktu yang cukup lama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan – penjelasan sebelumnya yang telah diuraikan diatas, berikut rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, yaitu:

Bagaimana cara merancang kampanye untuk anak muda/pengguna aktif *earphone* bahwa *earphone* jika dipakai secara berlebihan akan berdampak pada kesehatan telinga?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka batasan masalahnya adalah bagaimana memberikan himbauan kepada pengguna aktif *earphone* yang merupakan remaja tentang bahaya penggunaan *earphone* secara berlebihan yang dapat berdampak pada pendengaran.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.2 Tujuan

Perancangan kampanye ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran kepada para pengguna aktif *earphone* bahwa menjaga kesehatan telinga itu penting, salah satunya adalah dengan menggunakan *earphone* secara bijak, agar dapat memiliki pendengaran yang berkualitas dan dapat berlangsung secara terus-menerus.

1.5.1 Manfaat

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dijelaskan di atas maka manfaat penelitiannya adalah:

- a. Target menjadi lebih bijak dalam menggunakan *earphone* dan peduli dengan kesehatan telinga mereka.
- b. Perancangan kampanye pada penelitian ini juga dapat menjadi panduan bagi mahasiswa yang membahas tentang *earphone*.

1.6 Metode Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah dirumuskan, maka secara metodologis penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Dalam metode Deskriptif, penelitian bisa saja membandingkan fenomena-fenomena tertentu sehingga merupakan suatu studi komparatif.

Berikut ini metode-metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian:

- a. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

- b. Kuisisioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009:199).

Sedangkan menurut pendapat Fathoni (2006:111), angket merupakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum.

c. Observasi

Observasi sering diartikan sebagai suatu aktivitas memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Dalam penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, memberikan kuesioner, merekam suara dan juga gambar.

Suharsimi (2010:272) berpendapat bahwasanya mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat.

d. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Sugiyono (2013:240).

e. **Kepustakaan**

Adalah metode pengumpulan data dengan mencari data pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur, serta media lainnya (Sarwono&Lubis, 2007: 93).

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk laporan ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang dapat digunakan dalam mengkaji penyelesaian masalah.

3. BAB III: ANALISA DATA

Bab ini membahas tentang analisa data yang dilakukan, analisa *target audience* dan analisa lainnya.

4. BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan konsep perancangan yang digunakan dalam mendesain kampanye sosial tentang bijak dalam menggunakan *earphone*, hasil desain yang didapat dan juga penempatan dalam media-media yang dipilih.

5. BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang bisa diberikan setelah mengolah permasalahan yang muncul ketika melakukan penelitian.