

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga berkembang untuk memenuhi dan mempermudah kebutuhan manusia. Salah satu teknologi tersebut adalah perangkat untuk mendengarkan audio atau suara secara jelas yang disebut dengan *Personal Listening Device*. Menurut Hearing Link dalam perancangan Josephine Natasha, salah satu contoh *Personal Listening Device* adalah *earphone*. *Earphone* memiliki bentuk yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Selain itu, *earphone* dapat dengan mudah dibawa ke mana saja. *Earphone* biasanya memiliki kabel yang dapat dihubungkan ke perangkat elektronik seperti telepon genggam dan laptop. Dengan berkembangnya teknologi, *earphone* pun mengalami perkembangan dengan tidak lagi menggunakan kabel tetapi dihubungkan melalui *Bluetooth*. Adanya *earphone* memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dan untuk mendengarkan lagu. *Earphone* menjadi salah satu perangkat esensial untuk mendengarkan audio bagi para remaja.

Meskipun *earphone* mempermudah masyarakat, *earphone* memiliki dampak yang buruk pada kesehatan telinga ketika waktu pemakaiannya terlalu lama. Adanya kemudahan dan keuntungan dalam penggunaan *earphone* membuat pengguna nyaman memakai *earphone* dalam jangka waktu yang cukup lama. Tidak hanya itu, volume yang dipasang terlalu keras saat memakai *earphone* juga mendukung dalam memberikan dampak yang buruk bagi telinga. Dr. Christin Rony Nayoan Sp.THT-KL mengatakan bahwa penggunaan *Personal Listening Device* untuk mendengarkan suara atau musik dalam volume yang besar dalam waktu tertentu akan berdampak pada kerusakan saraf pendengaran yang menyebabkan kurangnya pendengaran. Menurut Suma'mur dalam jurnal (Kandou, 2013), beberapa hal yang memengaruhi gangguan pendengaran dari ketulian sementara hingga permanen dapat disebabkan dari intensitas, lama waktu dan kepekaan seseorang terhadap kebisingan. Seperti yang dilansir dalam hellosehat.com, pemakaian *earphone* juga dapat mendorong kotoran telinga ke bagian dalam telinga sehingga dapat menumpuk dan menutupi saluran telinga hingga menyebabkan kehilangan pendengaran sementara. Selain itu, dalam grid.id dikatakan bahwa pemakaian *earphone* tidak hanya akan menimbulkan gangguan pendengaran tetapi dapat berakibat pada otak juga karena gelombang elektromagnetik yang dihasilkan oleh *earphone*.

Oleh karena itu, untuk mengatasi kebiasaan remaja dalam memakai *earphone* terlalu lama, diperlukan adanya media komunikasi visual untuk mengingatkan remaja kembali

akan informasi mengenai dampak buruk ketika memakai *earphone* dalam jangka waktu yang lama dan agar tidak memakainya terlalu lama.

I.2 Rumusan Masalah

I.2.1 Bagaimana merancang sebuah media komunikasi visual untuk mengurangi kebiasaan remaja dalam pemakaian *earphone* yang berlebihan?

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan yang dilakukan yaitu untuk mengurangi kebiasaan remaja memakai *earphone* secara berlebihan, dalam jangka waktu yang lama dan volume yang keras karena dapat berdampak buruk bagi pendengaran pada telinga remaja.

I.3.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan ini yaitu:

3.2.1 Bagi Masyarakat

Mengetahui dampak buruk pemakaian *earphone* dalam jangka waktu yang lama bagi pendengaran dan mengurangi kebiasaan tersebut.

3.2.2 Bagi Institusi

Memberikan inspirasi dan referensi untuk perancangan media komunikasi visual.

3.2.3 Bagi Penulis

Memberikan pengalaman untuk merancang sebuah media komunikasi visual terkait topik pemakaian *earphone* dalam waktu yang lama.

I.4 Metodologi Perancangan

I.7.1 User Research

Dalam mengumpulkan data, pengamatan awal dilakukan pada masyarakat umum terutama remaja di lingkungan sekitar Kota Semarang. Selain itu, dilakukan observasi online dan juga membagikan kuesioner online untuk mengetahui kebiasaan remaja dalam menggunakan *earphone*.

I.7.2 Insight / Findings

Adapun insight yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu:

- a. Remaja berusia 17-22 tahun memakai *earphone* dalam waktu yang cukup lama dalam 1 hari.
- b. Memakai *earphone* di mana saja, baik ketika mengerjakan tugas, saat di rumah atau ketika berpergian.

- c. Aktif menggunakan media sosial serta perangkat elektronik seperti telepon genggam dan laptop.
- d. Kurang adanya media komunikasi visual sebagai pengingat dalam pemakaian *earphone*

I.7.3 Background Research

Dalam mengumpulkan kedalaman data terkait dengan topik pemakaian *earphone* dalam jangka waktu yang lama, dilakukan beberapa metode kualitatif yaitu mencari data melewati studi pustaka, observasi online dan kuesioner online. Terdapat beberapa penelitian atau jurnal dan artikel hingga perancangan yang telah dilakukan tentang dampak buruk pemakaian *earphone* terlalu lama.

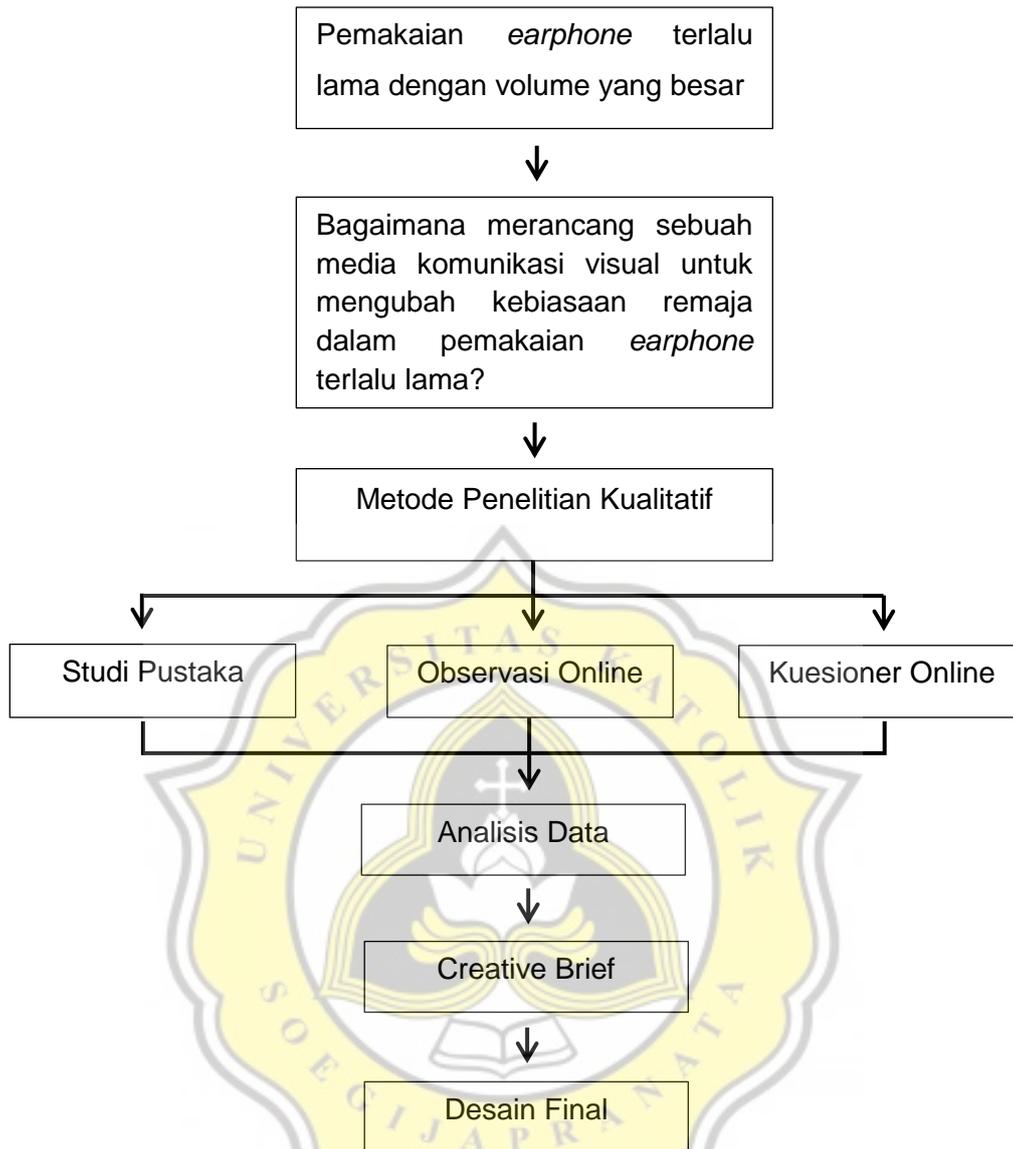
I.7.4 Initial Concept

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner online, artikel dan jurnal secara kualitatif, target dalam perancangan media komunikasi visual adalah remaja berusia 17-22 tahun di Kota Semarang yang aktif memakai *earphone* dalam kesehariannya.

Kebiasaan remaja memakai *earphone* dalam waktu yang cukup lama dapat berdampak buruk pada pendengaran dari telinga remaja, yang seiring dapat bertambah buruk lagi jika tidak dikurangi pemakaiannya terlebih dengan volume yang cukup keras.

Mengetahui remaja aktif menggunakan media sosial dan perangkat elektroniknya, perancangan media komunikasi visual ini memanfaatkan media sosial dan perangkat elektronik dalam penyelesaiannya. Perancangan ini bertujuan untuk mengurangi kebiasaan remaja dalam pemakaian *earphone* yang terlalu lama dan mengingatkan kembali akan dampak buruk yang ada.

I.5 Skema Perancangan



Bagan I.1 Skema Perancangan

I.6 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian melalui beberapa jurnal dan artikel terkait dengan pemakaian *earphone* terlalu lama, terdapat beberapa keterkaitan antara penelitian tersebut dengan perancangan yang penulis lakukan.

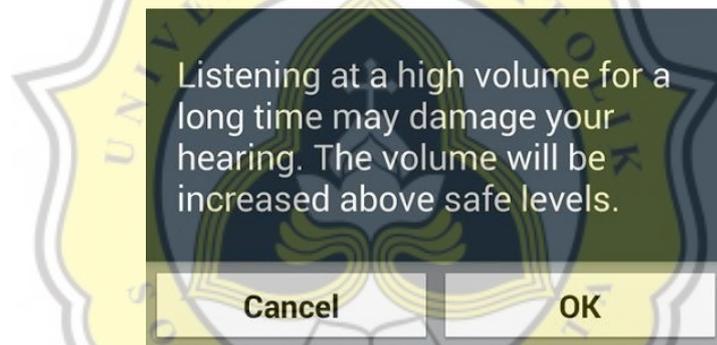
Penelitian "Kampanye Menggunakan *Earphone* Yang Aman Untuk Mencegah Penyakit GPAB (Gangguan Pendengaran Akibat Bising) di Kota Bandung" (Heriyanto, Kurniawan, & Tarmawan, 2015), bertujuan untuk mencegah terjadinya GPAB dan mengurangi dampak penyakit GPAB pada remaja yang sering memakai *earphone* di Kota Bandung melalui sebuah kampanye. Hal tersebut disebabkan karena peningkatan

penderita GPAB dimana remaja mendengarkan dengan volume yang cukup keras dalam jangka waktu yang lama.

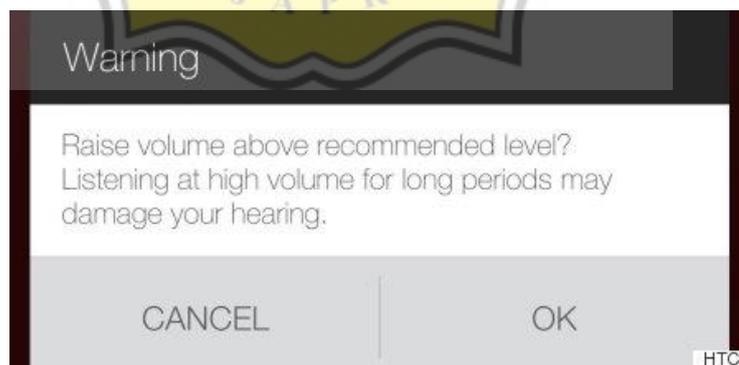
Penelitian “Perancangan Kampanye Bijak Menggunakan Earphone” (Salim, Hartanto, & Sylvia, 2014) memiliki tujuan untuk memberitahukan pentingnya menjaga pendengaran bagi masa depan melalui sebuah kampanye sosial. Kampanye tersebut ditujukan untuk pengguna aktif *earphone* berusia 17-25 tahun yang memiliki waktu bebas lebih jika daripada remaja SMA. Peneliti mengkomunikasikan bahaya yang ditimbulkan dari pemakaian *earphone* yang dapat merusak pendengaran, dan juga berdampak pada pemikiran cuek dimana penggunaanya mementingkan ruang privasi.

I.7 Komparasi

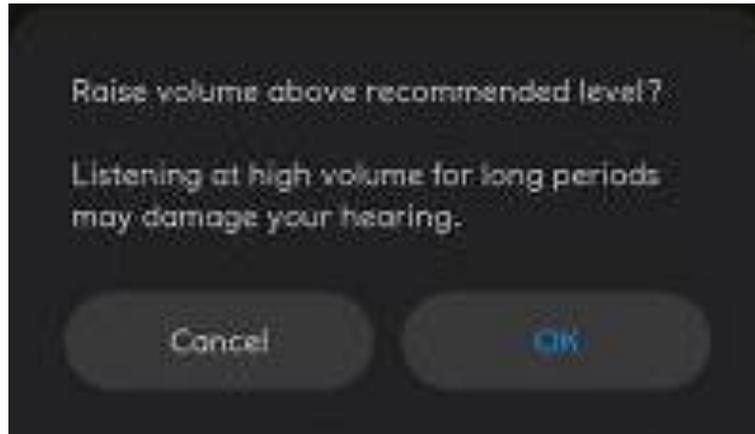
Setiap perangkat memiliki tampilan visual peringatan yang berbeda-beda ketika menaikkan volume. Berikut adalah beberapa contoh tampilan visual peringatan tersebut yaitu:



Gambar I.1 Peringatan menaikkan volume pada Samsung Galaxy

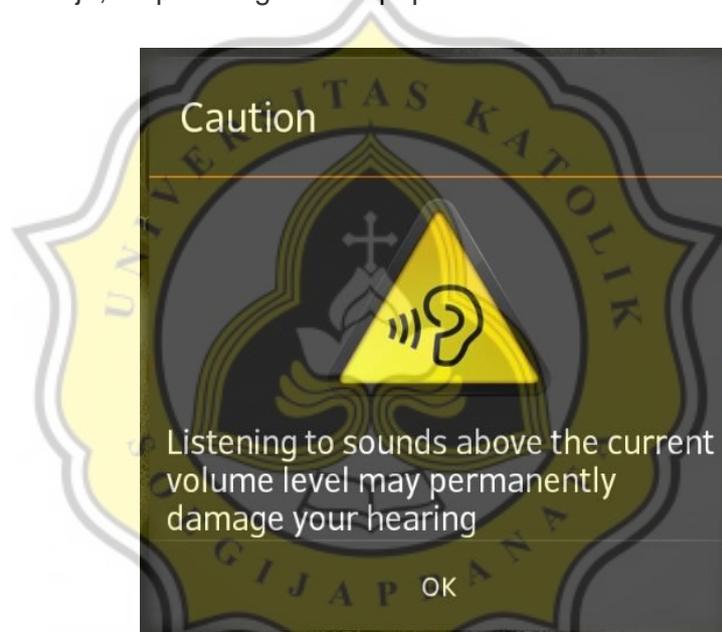


Gambar I.2 Peringatan menaikkan volume pada HTC



Gambar I.3 Peringatan menaikkan volume pada Xiaomi

Ketiga tampilan visual peringatan tersebut memiliki kesamaan yaitu hanya berisikan teks atau tulisan saja, tanpa ada gambar apapun.



Gambar I.4 Peringatan menaikkan volume pada Sony Xperia Z1

Jika dibandingkan dengan yang sebelumnya, tampilan visual peringatan pada gambar I.4 ini sedikit berbeda dengan menggunakan tambahan ikon yang bergambar telinga dan suara. Hal ini setidaknya membuat peringatan sedikit lebih menarik jika dibandingkan hanya dengan tulisan saja.

Setelah membandingkan tampilan visual peringatan menaikkan volume dari masing-masing perangkat, didapat kesamaan yaitu pada penggunaan teks sebagai media penyampaian pesan dan kurangnya visual yang menarik, sehingga melalui perancangan media komunikasi visual ini diharapkan pesan dapat tersampaikan melalui tampilan visual peringatan yang menarik sesuai target yang dituju.