

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era kontemporer, merokok merupakan pemandangan yang sudah tidak asing lagi. Kebiasaan tersebut dianggap dapat memberikan kenikmatan bagi pengkonsumsinya. Orang-orang yang sudah terbiasa merokok akan merasa ada yang kurang bila ia tidak merokok dalam beberapa saat. Namun bagi mereka yang tidak pernah merokok, melakukannya adalah suatu hal yang tidak asik dan bahkan menyiksa diri, karena tidak ada kenikmatan yang mereka rasakan seperti apa yang dikatakan oleh para perokok.¹ Kegiatan merokok yang dianggap dapat mendatangkan rasa nikmat bagi pengonsumsinya justru dapat mendatangkan banyak dampak negatif bagi perokok khususnya pada kesehatan mereka. Banyak penyakit yang disebabkan karena rokok, apalagi bagi mereka yang telah kecanduan dan tidak bisa berhenti merokok walaupun hanya sesaat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa merokok dapat menimbulkan dampak yang tidak baik pada kesehatan pengonsumsinya (perokok aktif) dan dapat berakibat buruk terhadap orang-orang di sekitarnya (perokok pasif).² Bayangkan saja, sebuah rokok dapat membahayakan dua golongan sekaligus, yaitu perokok dan non perokok secara bersamaan.

Menurut (WHO/2015) menyatakan bahwa presentase penduduk dunia yang mengkonsumsi tembakau dapat mencapai angka 57% pada penduduk Asia dan Australia, 14% pada penduduk Eropa Timur dan Pecahan Uni Soviet, 12% penduduk Amerika, 9% penduduk Eropa Barat dan 8% pada penduduk Timur Tengah serta Afrika. Sementara itu ASEAN merupakan sebuah kawasan dengan presentase sebanyak 10% dari seluruh

¹ Budiman, A., *Rokok Kretek Lintasan Sejarah dan Artinya Bagi Pembangunan Bangsa dan Negara*, Cetakan Djarum, Kudus 1987, hlm 55.

² Hudiarini, S, *Penyertaan Etika Bagi Masyarakat Akademik dikalangan dunia Pendidikan tinggi*. Jurnal Moral Kemasyarakatan. 2017, hlm 1-13.

perokok dunia dan 20% penyebab kematian global akibat tembakau. Tidak heran bahwa Indonesia memiliki presentase perokok yang tinggi serta kasus kematian global akibat merokok. Menurut (KPAI/2013) semua ahli yang tergabung dalam organisasi WHO menyatakan bahwa orang-orang yang tidak merokok namun terpapar dan menghirup asap rokok secara langsung lebih berbahaya dibanding mereka yang mengonsumsi rokok. Hal ini berarti merokok adalah kebiasaan yang negatif, dan perlu digarisbawahi orang-orang yang sakit akibat asap rokok akan menurun apabila para perokok aktif tidak merokok di sembarang tempat (khususnya tempat umum). Asap rokok tidak hanya berbahaya bagi manusia tapi bagi hal-hal disekitarnya seperti makanan dan minuman yang akan dikonsumsi. Apabila makanan dan minuman terpapar asap rokok, maka kemungkinan besar kandungan yang ada di dalamnya (seperti vitamin, mineral, protein dan sebagainya) akan hilang dan konsumen tidak akan mendapatkan khasiat dari makanan dan minuman tersebut. Penyakit spesifik yang ditimbulkan akibat merokok antara lain serangan jantung, gangguan pada paru-paru dan saluran pernafasan (pneumonia, kanker paru-paru, dan sebagainya). Dampak buruk bagi ibu hamil yang hanya terpapar asap rokok (perokok pasif) dapat membahayakan ibu dan janinnya.

Kebiasaan merokok saat ini telah menjadi sebuah hal lumrah dan budaya di Indonesia, yang entah berkiblat dari mana. Jika dahulu merokok hanya dapat dilakukan oleh orang dewasa, mirisnya saat ini siapapun bisa melakukannya tanpa perlu menunggu usia matang sekalipun. Orang-orang saat ini rela melakukan segala hal demi kenikmatannya sendiri tanpa memikirkan lingkungan dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Mereka merokok dimana saja dan tanpa peduli akan dampak buruk yang ditimbulkan akibat asap rokok.³ Kebiasaan merokok ditempat-tempat umum saat ini perlu menjadi perhatian khusus bagi pemerintah. Salah satu tempat yang paling

³ Alfarisy, S., & Lestari, W, *Efektivitas Pendidikan Kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang dampak merokok*, Cetakan Doctoral dissertation, Riau University, 2016, hlm 75

sering digunakan untuk merokok adalah tempat-tempat umum, salah satunya tempat makan. Boleh tidaknya merokok di tempat makan bervariasi (tidak semua tempat makan memiliki aturan khusus bagi perokok). Sebagian besar tempat makan yang menggunakan AC (*air conditioner* atau penyejuk ruangan) melarang pengunjung untuk merokok di sembarang tempat.⁴ Terdapat beberapa restoran yang benar-benar melarang konsumennya untuk merokok di tempat usaha mereka, terdapat pula restoran yang menyediakan tempat khusus bagi konsumen yang hendak merokok, namun juga ada restoran yang membebaskan pengunjung untuk merokok (salah satunya adalah angkringan).

Kemajuan dalam inisiasi pengembangan rumah bebas asap rokok di kota Semarang sangat lambat. Diperlukan banyak tenaga dan sumber daya untuk dapat merealisasikan rumah bebas asap rokok bagi perokok di kota Semarang. Peran aktif *stakeholder* di pemerintahan daerah setempat sangat penting dalam keberhasilan pelaksanaan program ini. Permasalahan yang penting untuk ditanggapi salah satunya adalah larangan merokok di tempat makan (IAKMI, 2018). Tempat makan merupakan salah satu tempat umum yang pasti didatangi banyak orang untuk makan. Ada berbagai macam makanan yang terdapat disana, makanan tersebut kemudian akan dibeli dan dikonsumsi. Makanan yang disuguhkan pada awalnya mengandung banyak zat-zat baik yang berguna bagi penikmatnya, namun khasiat tersebut akan rusak dan dapat mengakibatkan penikmatnya menjadi tidak sehat akibat paparan asap rokok. Asap rokok yang dirasakan nikmat itu merupakan gangguan bagi orang lain. Adanya kandungan senyawa kimia yang lebih tinggi dalam asap sampingan membuat mereka yang tidak merokok secara tidak sengaja menghirup asap rokok, sehingga mereka akan menerima dampak buruk dari si perokok aktif.⁵

⁴ Syamsuddin, S, *ASAP ROKOK DAN RUANGAN BER AC*, Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis, 4(2):,2014, hlm 136-141.

⁵Nadia, L, *Pengaruh Negatif Merokok Terhadap Kesehatan dan Kesadaran Masyarakat Urban*, Cetakan Peran MST dalam Mendukung Urban Lifestyle yang Berkualitas. UTFMIPA2016-04-lula, 2016, hlm 105.

Saat ini, jumlah perokok di Indonesia terus meningkat, seiring menjamurnya tempat-tempat nongkrong (seperti *cafe*, angkringan, warung kopi atau tempat santai lainnya). Tempat-tempat ini menjadi salah satu contoh titik kumpulnya para perokok. Tak jarang mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam hanya dengan berbicara santai sambil merokok, sembari makan bersama.⁶ Salah satu contoh lokasi dengan tempat santai terbanyak di Kota Semarang adalah pada Kecamatan Tembalang. Kecamatan Tembalang merupakan daerah yang ramai dan sering menjadi destinasi kaum muda yang ingin bersantai dan melepas penat. Salah satu destinasi yang sering dikunjungi adalah angkringan. Sepanjang lokasi angkringan, pasti selalu nampak pemandangan anak-anak muda yang sedang merokok sembari duduk bersantai dan saling bercengkrama. Pengunjung angkringan didominasi oleh orang-orang yang ada di usia SMA hingga mahasiswa, dan sisanya adalah orang dengan usia dewasa. Menurut data dari Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, terdapat kurang lebih 44.558 orang mahasiswa dari perguruan tinggi negeri dan 9.083 dari enam perguruan tinggi swasta. Dalam data yang dikutip dari BPS Kota Semarang tahun 2016, bahwa jumlah penduduk kota Semarang mencapai 156.868 jiwa. Angka ini menunjukkan bahwa kemungkinan besar jumlah perokok aktif yang terdapat di Kecamatan Tembalang dapat mencapai lebih dari 10.000 orang. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar masyarakat di Kota Semarang adalah perokok aktif.

Pemerintah Daerah Kota Semarang mengumumkan bahwa akan diselenggarakan program Kota tanpa asap rokok dengan menyediakan ruang bebas asap rokok di tiap-tiap daerah di Semarang, salah satunya Kecamatan Tembalang. Kecamatan Tembalang akan dijadikan lokasi penelitian dengan berbagai pertimbangan dan beberapa alasan, yakni yang pertama, terdapat banyak angkringan yang beroperasi di Tembalang yang salah satunya

⁶ Sirait, A. M., Pradono, Y., & Toruan, I. L., *Perilaku merokok di Indonesia*, Cetakan Buletin Penelitian Kesehatan, 3 Sep 2002, hlm 30

dijadikan sebagai lokasi penelitian. Kedua, angkringan merupakan tempat makan sekaligus tempat berkumpul yang tidak memberlakukan larangan merokok bagi pengunjung. Ketiga, orang-orang yang berkunjung kesini didominasi oleh perokok aktif dan perokok pasif. Ketiga alasan tersebut dirasa tepat digunakan sebagai sumber penelitian.

Penulis melakukan penelitian di salah satu angkringan di Tembalang (sebut saja angkringan A). Menurut hasil obeservasi, angkringan A tidak memiliki aturan yang melarang konsumennya untuk merokok. Dalam angkringan A tersebut terdapat banyak perokok aktif yang berbaur dengan perokok pasif. Perokok pasif yang terdapat di angkringan A tersebut tidak sadar bahwa asap-asap rokok yang berterbangan di sekitarnya (dari si perokok aktif) dapat mengganggu kesehatan mereka. Hal tersebut diakibatkan kurangnya dukungan media massa dalam upaya menyebarkan informasi akan dampak buruk merokok (khususnya di tempat umum). Berdasarkan penelitian mengenai bahaya merokok bagi kesehatan yang tertera pada bungkus rokok dirasa belum efektif untuk meningkatkan pengetahuan akan dampak buruk merokok, sehingga kurang mampu mencegah perilaku perokok aktif untuk merokok di tempat umum, salah satunya di angkringan⁷.

Media dan teknologi semakin menunjukkan perkembangannya. Kekuatan dari media dan teknologi dapat membantu penyebaran informasi mengenai bahaya merokok salah satunya di tempat makan. Teknologi tersebut dapat mengarahkan iklan berupa tulisan di bungkus rokok dengan desain visual yang lebih menarik dan informatif. Karya-karya perancangan desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari media sebagai tempat mediasi antara produk, jasa, bahkan aktualisasi diri dengan masyarakat yang menjadi sasaran. Rancangan komunikasi visual dapat mengemban fungsi informatif terhadap manusia. Kemajuan teknologi

⁷Widalti, S, *Efektifitas Pesan Bahaya Merokok Pada Bungkus Rokok Terhadap Perilaku Merokok Masyarakat Miskin*, Jurnal Promkes,2013, hlm 105-110.

yang semakin berkembang membuat sebuah media informasi kini beralih ke media *Virtual Reality* (VR).⁸ *Virtual Reality* adalah pemunculan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaanya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut.⁹ *Virtual reality* menjadi konsep berinteraksi yang cukup mudah digunakan seiring dengan perkembangan teknologi *mobile* yang dapat difungsikan sebagai media tersebut.¹⁰ Saat ini hanya dengan bermodalkan *mobile* dan *Google Cardboard* dapat menampilkan konten VR (*Cardboard*, 2014). Tujuan *virtual reality* adalah untuk memberikan pemahaman kepada seseorang dengan menambahkan informasi dalam bentuk virtual yang dapat ditampilkan pada secara langsung pada lingkungan asli.

Membuat dan menampilkan media melalui *virtual reality* adalah salah satu solusi yang dapat membantu masyarakat dengan menggunakan ruang virtual sebagai tempat kampanye anti rokok. Dalam ilmu komunikasi, ilmu yang mempelajari tentang makna dari gambar atau simbol disebut dengan komunikasi visual. Desain komunikasi visual dinikmati dengan aktifitas motorik yang melibatkan panca indera penglihatan dalam merangsang unsur-unsur visual, sehingga terbentuk interaksi yang menekankan pada bahasa visual sebagai kekuatan utama. Persepsi-persepsi visual yang dibangun dapat memberikan dampak positif, tidak hanya berdampak pada perilaku konsumtif saja. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar

⁸ Herman Thuan To Saurik, Devi Dwi Purwanto, Jeremiah Irawan Hadikusuma, *Teknologi Virtual reality Untuk Media Informasi Kampus*, Surabaya : Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 2019, hlm 71

⁹ Puto, H., T, *Kajian Virtual Reality*, Makalah Studi Mandiri: Universitas Teknologi Yogyakarta, 2015, hlm 70

¹⁰ Pius, D., W., A, *Kajian Interaksi Pengguna untuk Navigasi Aplikasi Prambanan VR berbasis Virtual Reality*, Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK), 2017, hlm. 239-246

(*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (*tipografi*), ilustrasi dan warna yang keseluruhannya berkaitan dengan indera penglihatan.¹¹ Elemen dari komunikasi visual tersebut dapat menciptakan sebuah identitas dan citra.¹² Sistem komunikasi dengan media pemasaran (dalam hal ini adalah periklanan) agar berjalan secara efektif perlu memperhatikan dua tingkatan yaitu; 1) mengkomunikasikan dan 2) pelaksanaan tujuan pemasaran.¹³ Rancangan mengenai penelitian ini adalah pembuatan ruang virtual bagi para perokok aktif maupun pasif dengan tujuan menunjukkan efek buruk yang diperoleh akibat merokok, dengan memberi tayangan virtual yang seolah-olah nyata. Para perokok juga dapat merasakan bagaimana efek menyakitkan dari sebuah rokok melalui *virtual reality*. Alat ini diharapkan dapat menjadi pengingat bagi masyarakat tentang bahaya merokok, mengingat iklan yang berada pada bungkus rokok dan iklan-iklan yang ditayangkan kurang mampu untuk meningkatkan kesadaran bagi masyarakat (khususnya kaum muda). Pengembangan ruang virtual dengan pemberian informasi langsung akibat dari merokok ini adalah suatu hal yang inovatif dan perlu diterapkan. Manusia tidak akan berhenti jika mereka belum merasakan langsung dampak negatifnya, maka diharapkan media ini dapat memberi efek jera bagi para perokok. Media ini dapat disediakan oleh pedagang angkringan, di beberapa angkringan Tembalang, dan konsumen yang termasuk dalam generasi z dipersilahkan untuk mencoba secara langsung dengan *barcode* yang discan dalam sebuah aplikasi atau melalui *link* yang disediakan.

Kendala utama yang dihadapi pada pengembangan virtual ini adalah langka dan mahalnyanya sarana teknologi virtual. Sehingga penyebaran

¹¹ Ana, *Bekerja sebagai Desainer Grafis*, Cetakan Erlangga, 2011 hlm 11

¹² Lukitasari, E., H, *Komunikasi Visual pada Kemasan Besek Makanan oleh-oleh Khas Banyumas*, Jurnal Dewa Ruci, Surakarta: ISI Surakarta, 2013, hlm 25

¹³ Russel, J., T., & Lane, W., R, *Kleppner's Advertising Procedure*, 1992, hlm 70-75

informasi mengenai bahaya merokok dengan teknologi VR tidak bisa tersampaikan secara menyeluruh bagi seluruh perokok aktif maupun pasif di tiap-tiap daerah di Indonesia. Orang-orang dengan tingkat ekonomi kelas atas dapat dengan mudah membeli VR *gear* dan mengaksesnya, dan sebaliknya masyarakat yang mempunyai kelas ekonomi di kalangan menengah ke bawah sulit untuk mengaksesnya. Sehingga penempatan aplikasi VR di angkringan A adalah salah satu langkah awal untuk memudahkan seluruh kalangan mengakses VR ini dan sekaligus meningkatkan pengetahuan mereka tentang bahaya merokok. Sebelum dilakukan perancangan serta pembuatan virtual reality, perlu adanya pemasangan eksibisi di tempat-tempat yang menjadi sasaran pengaplikasian virtual reality. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung angkringan serta memberikan informasi tentang bahaya merokok dan sebagainya. Eksibisi berfungsi sebagai simulasi dari virtual reality tersebut. Sebelum dilakukannya penggunaan *virtual reality*, pengunjung angkringan diharapkan dapat memahami terlebih dahulu akan tujuan dan maksud dari *virtual reality* melalui eksibisi ini.

Alur penerapannya adalah responden (yakni kaum muda yang menjadi perokok aktif maupun pasif) akan terlebih dahulu dipasangkan alat untuk mengakses VR. Kemudian, responden akan disuguhkan visual dari sebuah angkringan, yang di dalamnya ada beberapa orang yang sedang bersantai dan salah satunya ada yang merokok. Kemudian divisualkan salah satu konsumen yang merokok tersebut mati mendadak dan arwahnya bangkit menjadi sesosok zombie yang menyeramkan. Zombie tersebut divisualkan mempunyai fisik yang menyeramkan (tenggorokan yang bolong serta paru-paru yang busuk), karena Penulis hendak menyampaikan pada responden bahwa dari kegiatan merokok dapat menimbulkan efek yang sama seperti zombie yang ada dalam VR. Kemudian, zombie tersebut memperingati responden untuk tidak merokok karena efeknya bisa sama seperti si zombie tersebut, dan sosok zombie ini juga memperingatkan bahwa bukan hanya si perokok aktif saja yang bisa mempunyai tenggorokan bolong dan paru-paru

yang busuk, tapi perokok pasif juga bisa mengalami hal tersebut karena perokok pasif juga sama-sama menghirup asap rokok. Pengaplikasian VR ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan juga kesadaran orang-orang mengenai bahaya merokok dan bahaya terkena asap rokok.

Konsep VR Zombie dibuat berdasarkan konteks simulasi suatu masalah yang dibuat berdasarkan duplikasi karakter secara nyata. Dari penggabungan antara karakter virtual dan konsep zombie ini diharapkan dapat menjadi nilai lebih yang dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi kaum remaja. Rob Shield menjelaskan pengertian virtual dengan sudut yang sedikit berbeda dengan mengatakan bahwa saat ini, kata virtual seringkali digunakan sebagai nominal virtual sebuah tempat, sebuah ruang, dunia secara keseluruhan dari objek grafis dan personal hidup yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan seseorang dan benda secara aktual (Shield, Rob. 2003). Dari pendapat Rob di atas, dapat disimpulkan bahwa virtual dapat dirumuskan dalam bentuk objek yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan/simulasi orang maupun benda secara aktual. Obyek yang menempati wilayah fiksional, virtual, dan digital sebagai perwakilan simulasi atau orang juga dapat dilihat dari fenomena hadirnya zombie. Avatar dalam dunia virtual, baik dalam bentuk game, hingga konteks komunikasi yang direpresentasikan oleh stiker juga merupakan upaya manusia dalam mensimulasikan dirinya melalui ruang-ruang fiksional atau dalam konteks ini ruang digital. Penggunaan zombie sebagai objek simulasi dapat menjadi hal yang menarik ketika simulasi diri tersebut mampu melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan manusia dalam kehidupan nyata. Dengan demikian kehadiran zombie sebagai simulasi merupakan daya tarik tersendiri sebagai jembatan dalam mencapai sisi ideal manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh rumusan masalah, yakni bagaimana rancangan komunikasi visual melalui *virtual reality* yang memiliki fitur informasi mengenai bahaya merokok di angkringan?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka didapatkan tujuan dari proyek akhir ini, yakni untuk mengetahui rancangan komunikasi visual melalui eksibisi *visual reality* yang memiliki fitur informasi mengenai bahaya merokok di angkringan.

D. Manfaat Perancangan

1. Masyarakat

Memberikan wawasan bagi masyarakat untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bahaya merokok di angkringan serta Mendukung kebijakan pemerintah dalam upaya meminimalisir jumlah perokok.

2. Institusi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi serta menambah kepustakaan di dalam bidang Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

E. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden yang menjadi *target audience* atau objek penelitian, kemudian hasil wawancara tersebut dicatat terarsip dengan baik dan dijadikan sebagai bahan penelitian berupa data primer. Berikut kesimpulan jawaban dari *target audience* dari pengunjung angkringan A di Kecamatan Tembalang :

1) Niko Chandra sebagai Pelajar SMK :

Eksibisi bahaya merokok di stand dengan teknologi *virtual reality* perlu dipasang di angkringan-angkringan yang banyak dikunjungi kalangan remaja. Mengapa perlu? Eksibisi bahaya merokok perlu dipasang dengan tujuan memberi pemahaman yang lebih kepada perokok aktif maupun pasif akan bahaya yang ditimbulkan oleh asap rokok. Eksibisi ini juga untuk membangun kesadaran perokok bahwa asap rokok dan kandungan rokok sangat mengganggu dan berbahaya bagi kesehatan dan dapat mengganggu lingkungan sekitar. Memang ada perokok yang izin sebelum menyalakan rokok, namun itu tidak banyak;seribu satu kenyataannya. Alat ini dapat berlaku sebagai media edukasi bagi pemerhati eksibisi ini, sebab dari tayangan-tayangan bahaya merokok ini diharapkan perokok peduli akan hak/kepentingan orang lain untuk hidup sehat.

2) Tyas Maharani sebagai Mahasiswi ;

Kepedulian pada orang lain merupakan pengamalan ajaran agama atau kepercayaan apapun. Selain itu dapat berfungsi sebagai media yang jitu dalam memaparkan dampak-dampak negatif merokok, sekaligus dapat memotivasi setiap orang untuk hidup sehat bagi masa depan semua manusia (meskipun bagi beberapa orang beranggapan bahwa merokok adalah obat manjur ketika penat atau menghadapi berbagai masalah). Eksibisi bahaya merokok perlu dipasang pada sudut-sudut ruang angkringan atau tempat makan, supaya mendapat perhatian banyak orang dan kesadaran berhenti merokok menjadi komitmen bersama.

2. Observasi

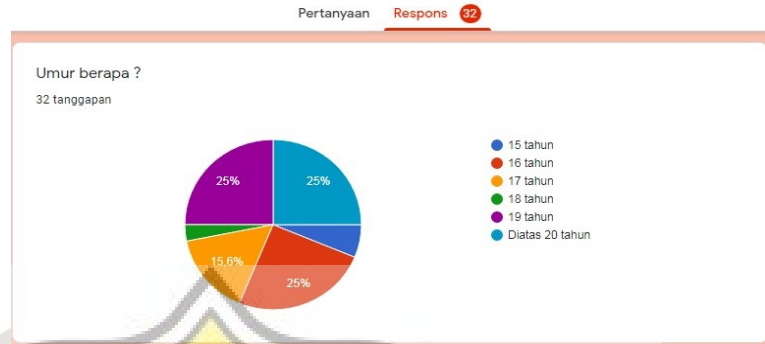
Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada metode penelitian kualitatif yang dilakukan secara langsung dengan cara mengamati tingkah laku *target audience*, kondisi geografis tempat *target audience*, dan hal-hal lainnya yang diperlukan sebagai data tambahan dan penunjang untuk penelitian. Sehingga dengan ini Virtual Reality yang akan dilakukan mampu menjawab keinginan *target audience*.

b. Data Sekunder

1) Studi Literatur ;

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mendistribusikan kuesioner terhadap pengunjung angkringan A yang merokok saat berada di tempat

angkringan. Berikut hasil pengumpulan data yang Penulis kumpulkan dari hasil kuesioner :



Menurut kalian setuju gak kalau ada eksibisi atau booth mengenai bahaya merokok melalui teknologi virtual reality 3d ?

32 tanggapan

Setuju

Setuju. Sebutkan alasan dan saran!

- i. Peserta kuesioner atau responden dari kuesioner ini didominasi oleh kalangan remaja (berusia 19 tahun) dengan presentase 27,3%. Kalangan peserta atau responden kuesioner terbanyak kedua adalah dari kalangan remaja (berusia 16 tahun) dan kalangan dewasa (berusia diatas 20 tahun) dengan masing-masing presentasinya adalah 24,2%.
- ii. 32 dari 33 peserta menyetujui akan adanya eksibisi atau booth mengenai bahaya merokok melalui teknologi *virtual reality*.

Pertanyaan Respons 32

setuju

SANGAT SANGAT SETUJU, WALAUPUN PASTI ADA YG TIDAK SETUJU WKWKWKWKWK

Ya sangat setuju karena jaman milenial ini masyarakat lebih tertarik untuk melihat video dan gambar berupa vr terutama daripada harus membaca

Tidak setuju. Sebutkan alasannya!

Setuju, agar para perokok sadar akan bahaya nya merokok

Sangat setuju

Ya

- iii. Tanggapan responden kuesioner akan mengganggu atau tidaknya asap rokok yang bertebaran di tempat umum adalah didominasi oleh responden yang merasa

terganggu (yakni sejumlah 27 orang), sisanya tergantung (sebanyak 4 orang), dan tidak terganggu (sebanyak 2 orang).

- iv. Tanggapan responden kuesioner mengenai tertarik atau tidaknya untuk mengunjungi sebuah booth (yang didirikan di angkringan didominasi oleh responden yang tertarik, yakni sejumlah 26 peserta dengan alasan sebagai bahan edukasi (selain makan dan nongkrong, konsumen sekaligus dapat belajar akan bahaya asap rokok sehingga konsumen dapat lebih menghargai kesehatannya apalagi dibuat dengan teknologi canggih). Sejumlah 7 responden kuesioner tidak tertarik untuk mengunjungi pameran akan bahaya rokok karena merasa angkringan adalah tempat untuk makan dan bukan tempat untuk belajar atau beredukasi.

Menurut kalian kalau ada pameran atau booth di angkringan yang memberikan informasi mengenai bahaya merokok melalui teknologi virtual reality 3d tertarik untuk mengunjunginya atau justru kalian merasa terganggu? Sebutkan alasannya!

32 tanggapan

Tertarik

TERTARIK, INGIN MELIHAT SEBERAPA PEDULINYA MASYARAKAT INDONESIA DENGAN BADANNYA

kurang tertarik karena penempatan booth nya, knp gak pameran sendiri/booth waktu ad acara aja?

Mengunjungi karena kaum milenial sekarang lebih tertarik dengan tempat yang cozy dan modern

Tertarik, karna bisa memahami dengan mudah

Kuranglah sangat bijak dengan penggunaan teknologi, coba berpikir lebih relevan lgi terhadap medium apa yg cocok. kembali permasalahan diatas dan tujuannya bagaimana? tetap memaksakan dengan VR ya silakan resikonya adalah banyak hal.

Sangat tertarik, karena lebih menarik perhatian

Tertarik, sebab bagi orang yang paham dan selalu ingin tahu ilmu ttg rokok, tentu sarana informasi spt ini sangat berguna bg mrk.

Kalau waktu nongkrong sama temen2 menurut kalian asap rokok mengganggu orang yg disekitarnya kah atau kalian merasa cuek terhadap asap rokok ? Sebutkan alasannya!

32 tanggapan

MENGANGGU, SEBENARNYA BUKAN CUEK MUNGKIN KARENA MERASA MALU KALO MAU MENEGUR,NANTI MALAH TAMBAH JADI MASALAH

b aja krn aku jg ngrokok

Asap rokok juga mengganggu kesehatan orang di sekitarnya sebagai perokok pasif dan lebih berbahaya daripada perokok aktif dalam jangka waktu panjangnya nanti dan orang yang berada dekat orang merokok menjadi tidak nyaman.

Mengganggu, karena bikin pengap

Asap rokok yang seperti apa dulu, kategorinya, ketika jumlah perokok hanya 1 dan masih dianggap wajar, apakah harus di berikan sosialisasi atau eksibisi? atau tindakan real yg pertama yang bisa kita lakukan hanya menegurnya.

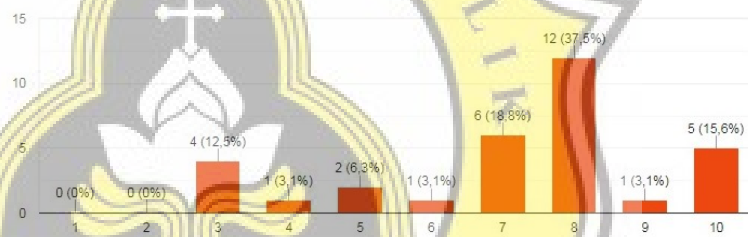
Tergantung sikon, kalo situasi sepi dan ga ada penderita asma dsb silahkan

Sangat mengganggu karena bisa mengganggu kenyamanan

- v. Hasil presentase akan berhasil atau tidaknya mengenai eksibisi atau booth dengan suguhan *virtual reality* ini didominasi oleh angka 8 dari 1 sampai 10, dengan presentase sebesar 36,4%.

Seberapa prospek eksibisi atau booth ini berdampak bagi kalangan remaja?

32 tanggapan



Berdasarkan hasil pendistribusian kuisisioner secara online maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengunjung angkringan A merasa sangat terganggu akan asap rokok yang bertebaran di mana-mana dan mereka berasal dari kalangan remaja. Apabila asap rokok bertebaran di mana-mana, maka mereka tidak dapat menikmati makanan yang ada dan tidak akan menyerap gizi dalam makanan karena sudah tercemar oleh asap rokok. Untuk itu perlu ada sesuatu yang membuat para perokok sadar untuk tidak merokok di tempat umum, khususnya angkringan (yang konsumennya didominasi oleh para remaja). Dengan dibuatnya eksibisi atau booth yang menyuguhkan VR akan bahaya rokok, membuat perokok aktif lebih sadar diri dan membuat angkringan menjadi tempat yang bersih dan nyaman, selain itu secara otomatis jumlah perokok pasif juga akan

berkurang. VR akan membuat konsumen yang berada di angkringan akan tertarik untuk mengunjunginya karena dibuat oleh teknologi canggih (mereka akan merasakan sensasi mirip dengan kenyataan akan bahaya rokok dari video).

2) Pertanyaan untuk responden mengenai dokumenter “I Met You” :

A. Responden 1 :

- i. Apakah anda dapat ikut merasa haru seperti yang dirasakan oleh sang ibu ?
- ii. Apakah menurut anda, visual yang ada pada virtual reality360° dalam cuplikan dokumenter tersebut mirip atau menyerupai asli ?
- iii. Bila ada ajakan untuk berhenti merokok di tempat umum yang dilakukan dengan video virtual reality360°, apakah dapat efektif mengurangi penggunaan rokok di tempat umum ? Mengapa ?
- iv. Apakah anda masih sering melihat orang yang melakukan kegiatan merokok di tempat umum (terutama rumah makan) ? Apakah anda membencinya ?

B. Responden 2 :

- i. Apakah anda dapat ikut merasa haru seperti yang dirasakan oleh sang ibu ?
- ii. Apakah menurut anda, visual yang ada pada virtual reality360° dalam cuplikan dokumenter tersebut mirip atau menyerupai asli ?
- iii. Bila ada ajakan untuk berhenti merokok di tempat umum yang dilakukan dengan video virtual reality360°, apakah dapat efektif mengurangi penggunaan rokok di tempat umum ? Mengapa ?

iv. Apakah anda masih sering melihat orang yang melakukan kegiatan merokok di tempat umum (terutama rumah makan) ? Apakah anda membencinya ?

3) Jawaban dari masing-masing responden dari analisis dokumenter “I Met You”

A. Responden 1 :

i. Ya Penulis merasakan haru karena ibu itu sangat terlihat sedih ketika menemukan anaknya namun tidak bisa memeluknya.


ii. Ya menurut Penulis video virtual itu hampir menyerupai aslinya sehingga dapat efektif digunakan sebagai sarana berbagai hal contohnya seperti video itu.

iii. Kemungkinan nya fifty fifty karena mau dengan cara apapun itu tergantung dengan sikap perokok dalam menanggapi nya ,tapi menurut Penulis kalau lewat video virtual pasti akan lebih halus dalam penyampaiannya sehingga dapat menumbuhkan kesadaran bagi para perokok.

iv. Ya masih sering, Penulis sangat membencinya karena bagaimanapun juga pengaruhnya tidak hanya untuk diri mereka sendiri melainkan lebih berbahaya untuk kita dan sangat mengganggu saluran pernafasan.

B. Responden 2 :

i. Walau tidak mengerti bahasanya, tetapi Penulis bisa merasakan bagaimana menjadi posisi sang ibu. Penulis cukup terharu.

- 
- ii. Sangat persis dengan aslinya, apabila orang awam tidak peduli jika itu visual, mungkin akan menanggapi itu asli.
 - iii. Lumayan efektif. Karena di video virtual 360⁰ pasti lebih terasa akibat dan empati terhadap pengguna maupun orang yg terdampak asap rokok.
 - iv. Sering sekali. Sebenarnya risi apabila menghirup asap rokok tersebut. Penulis tidak membencinya, karena itu hak mereka masing-masing, tetapi sebaiknya mereka melihat keadaan sekitar, ramai atau tidak, dan apabila mau merokok, diusahakan asapnya jangan sampai mengenai orang sekitar, bisa minggir atau minimal sadar diri terhadap orang sekitar.

Rangkuman jawaban dari responden diatas adalah responden tetap dapat merasakan kesan haru dalam cuplikan dokumenter "I Met You" tersebut. Responden menganggap bahwa video virtual yang ditampilkan dalam cuplikan dokumenter tersebut, menyerupai asli. Responden menganggap bahwa penggunaan VR cukup efektif karena menyerupai asli. Responden merasa masih sering melihat adanya orang2 yang merokok di tempat umum termasuk di tempat makan, sehingga merasa terganggu. Apabila terdapat VR yang ditempatkan pada tempat umum termasuk tempat makan, akan efektif untuk mengurangi penggunaan rokok di tempat makan atau tempat umum tersebut.

4) Studi Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui fakta lingkungan dimana survei dilaksanakan agar mendapatkan data

yang valid sehingga dapat dijadikan acuan untuk melakukan *Virtual Reality*.

2. Tahap Perancangan

a. Eksperimen Gaya Desain

Bentuk, warna, teknik aplikasi desain dalam media komunikasi visual

b. Penyiapan Materi

Pengumpulan data verbal maupun visual yang didapatkan dari hasil observasi tempat, sehingga mampu memberikan inspirasi ataupun apa saja yang sekiranya menunjang *virtual reality* yang akan dilakukan.

c. *Rough Layout*

Pembuatan konsep *Virtual Reality* dengan menggunakan sketsa kasar yang bermula dari eksperimen *text, ilustrasi, dan layout* dalam perancangan desain dan juga hal-hal yang menunjang *Virtual reality* Mengenai Bahaya Merokok Di Angkringan.

d. Layout Komperhensif

Setelah proses *rough layout* selesai maka hasilnya akan diaplikasikan pada media komunikasi yang menunjang, sehingga sesuai dengan konsep *virtual reality* yang dilakukan.

e. Produksi

Hasil dari perancangan yang dijalankan akan dilanjutkan ke proses selanjutnya yaitu melakukan proses editing, proses dubbing yang mana nantinya akan menghasilkan teknologi desain visual ataupun audio visual.

f. *Finishing*

Proses *finishing* adalah proses akhir perancangan komunikasi visual dalam wujud *virtual reality* yang nantinya ditampilkan melalui televisi flat beserta alat dalam *virtual reality* (kacamata 3D), yang terdapat dalam sebuah eksibisi di angkringan.