

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia. Dalam proses komunikasi terdapat pertukaran informasi. Media massa yang dianggap paling mempengaruhi khalayaknya dalam hal penyampaian informasi adalah televisi. Kehadiran televisi dalam kehidupan manusia memunculkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan penyebaran informasi yang bersifat massal dan menghasilkan suatu efek sosial yang berpengaruh terhadap nilai-nilai sosial dan budaya manusia. Program siaran televisi di Indonesia pada umumnya diproduksi oleh stasiun televisi yang bersangkutan. Stasiun televisi dapat memilih program yang menarik dan memiliki nilai jual kepada pemasang iklan, sementara perusahaan produksi acara televisi dapat meraih keuntungan dari produksinya. Pada umumnya isi program siaran di televisi meliputi acara seperti berita, dialog interaktif, program pedesaan, periklanan, kesenian dan budaya, film, sinetron, pendidikan, kuis, komedi, dan lain-lain, Informasi yang diperoleh melalui siaran televisi dapat mengendap dalam daya ingatan manusia lebih lama dibandingkan dengan perolehan informasi yang sama tetapi melalui media lain. Alasannya karena informasi yang diperoleh melibatkan dua indera yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) sekaligus secara simultan pada saat yang bersamaan. Kemudian gambar yang disajikan melalui siaran televisi merupakan pemindahan bentuk, warna, ornamen, dan karakter yang sesungguhnya dari objek yang divisualisasikan (Chen,1996:24).

Para pelaku pasar mempunyai hubungan sangat erat dengan

pertelevisian, terutama dalam hal promosi produk dan inovasi mereka. Pemerintah juga memanfaatkan televisi untuk mensosialisasikan program pembangunan dan peraturan perundangan yang telah ditetapkan. Bagi seniman dan budayawan tentu saja televisi menjadi sarana efektif untuk mengekspresikan diri dan berapresiasi. Dalam hal ini televisi telah merambah berbagai kalangan dan mempengaruhi semua bidang dalam sebuah tatanan sosial. Namun dampak yang ditimbulkan dari kemajuan ini pastilah mempunyai dua sisi yang selalu berlawanan dan tidak bisa dihindarkan, yaitu dampak positif dan negatif.

Di balik keunggulan yang dimilikinya, televisi berpotensi besar dalam meninggalkan dampak negatif di tengah berbagai lapisan masyarakat, khususnya anak-anak. Memang terdapat usaha untuk menggerakkan para orang tua agar mengarahkan anak-anak mereka supaya menonton program atau acara yang dikhususkan untuk mereka saja, namun pada prakteknya, sedikit sekali orang tua yang memperhatikan ini. Tapi benarkah televisi telah menjadi media yang sudah dalam tahap “mengkhawatirkan”. Pertanyaan ini muncul akibat telah berkembangnya perilaku negatif terutama di kalangan anak yang seharusnya tidak boleh dipandang sebelah mata. Dikutip dari. Menurut Prof Dr Sarlito W Sarwono, psikolog yang akhir-akhir ini banyak mencurahkan perhatiannya tentang dampak TV terhadap anak-anak, begitu sangat terkejut melihat sebuah hasil penelitian yang merilis bahwa anak-anak Indonesia menghabiskan waktunya menonton TV rata-rata enam jam sehari ([www .netsains .com /pengaruh](http://www.netsains.com/pengaruh) tv terhadap perkembangan anak).

Televisi memainkan peran terbesar dalam menyajikan informasi yang tidak layak dan terlalu dini bagi bagi anak-anak. Di Indonesia, Anak-anak memang termasuk kelompok yang paling sering terekspos media. Hasil penelitian [A.C. Nielsen tahun 2012](#) mengenai frekuensi menonton televisi masyarakat Indonesia. dalam penelitian itu

disebutkan bahwa di Indonesia, hampir 40 juta rumah tangga punya TV. Jumlah pemirsa TV Indonesia setiap harinya mencapai 55 juta orang. Konsumsi media TV masih mendominasi konsumsi media di Indonesia, yakni mencapai 94%. Dalam sehari, pemirsa TV Indonesia bisa menghabiskan sekitar 4,5 jam duduk di depan TV. Bahkan, hasil studi terbaru oleh Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) menyatakan, pemerintah yang didukung UNICEF menemukan bahwa rata-rata anak-anak Indonesia menonton hingga 45 jam acara TV per minggu. Riset YPMA menemukan, setidaknya seperempat dari acara televisi di Indonesia dianggap “tidak aman” bagi anak-anak yang ingin menontonnya tanpa bimbingan orang tua.

Tidak semua orang tua menyadari dampak buruk televisi. Bagi yang tidak sadar, cenderung melakukan pembiaran bagi anak-anaknya untuk melihat tontonan yang ada di televisi, sepanjang anak tersebut masih ada di dalam rumah dan masih bisa diawasi oleh orang tua. Entah program yang dilihat tersebut memang cocok untuk anak-anak atau tidak. Karena meskipun yang dilihat anak adalah film kartun tapi di dalamnya masih memuat kekerasan, atau perkelahian. Apalagi yang ditonton tidak hanya film kartun saja tetapi film-film atau sinetron-sinetron yang di dalamnya mengandung intrik-intrik, konspirasi atau hanya mengumbar mimpi-mimpi indah. Dan menurut hasil survei yang dilakukan oleh para ahli, seringkali anak-anak yang mempunyai perilaku nakal, suka mengganggu anak lainnya, berlaku kasar adalah anak-anak yang paling banyak menonton hiburan kekerasan.



Gambar 1. Ilustrasi foto anak yang ketagihan menonton TV
(Sumber: <http://www.childpsych.co.za/kid-watching-tv.jpg>)

Berdasarkan contoh perilaku agresif anak yang disebabkan tayangan kekerasan pada televisi yang bersumber dari Agus/Shinta Tevininfrum (2008) yang diakses pada tanggal 31 Maret 2013, seorang anak berumur 8 tahun melemparkan gelas dan piring disaat ada masalah dalam dirinya, hal itu dilakukan, hal itu dilakukan sambil tertawa senang karena mengikuti ulah Joshua dalam sinetron Anak Ajaib. Contoh perilaku agresif anak yang bersumber dari tabloidnova.com/articles yang diakses pada tanggal 31 Maret 2013, Reza ikhsan Fadillah 9 tahun siswa kelas 4 SD Cincin 1, Ketapang, Kabupaten Bandung, meninggal dunia diduga mengalami patah tulang tangan akibat bermain smackdown dengan teman-temannya, dimana adegan gulat bertajuk *World Wrestling Entertainment (WWE) Smack Down* yang ditayangkan sebuah stasiun televisi telah ditiru banyak anak-anak.

Selain pembahasan mengenai tayangan kekerasan, tayangan lain seperti gaya hidup, infotainment dan kekerasan dalam rumah tangga berdampak buruk bagi anak. Bapak Widodo dari MPM menjelaskan bahwa beberapa pengaruh buruk tayangan televisi bagi anak di antaranya menjadi konsumtif, mengurangi semangat belajar dan mengurangi hubungan antar anggota keluarga. Dari daftar dampak televisi diatas, sangatlah berbahaya jika hal tersebut tidak disadari oleh masyarakat. Peran serta orang tua di sini sangatlah penting dalam mengontrol serta mengawasi perilaku anak dalam menonton televisi. Oleh karena itu yang perlu dilakukan ialah diadakanya suatu gagasan atau memberi informasi yang dapat membuat kalangan orang tua menjadi tahu dan paham akan pentingnya memilih tontonan dan durasi menonton anak-anaknya, sehingga orang tua dapat bertindak tegas dan cerdas dalam menyikapi anak saat menonton tayangan televisi.

Remotivi sebuah lembaga studi dan pemantauan media khususnya televisi di Indonesia, memberi perhatian khusus kepada perkembangan media terhadap anak-anak. Lembaga ini bekerjasama

dengan penulis berupaya untuk membuat sebuah kampanye sosial kreatif, salah satu melalui iklan layanan masyarakat. Hal itu sebagai upaya untuk meminimalisir ketidaktahuan para orang tua tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh tayangan televisi. Iklan tersebut disajikan dalam berbagai media yang dekat dengan target audiens seperti: poster, brosur, facebook, Instagram dan media pendukung lainnya. Melalui program tersebut diharapkan orang tua lebih mengawasi dan mengontrol anak dalam menonton televisi, agar perkembangan mental anak-anak Indonesia bisa tumbuh dengan baik sebagaimana mestinya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang sebuah kampanye sosial berupa iklan layanan masyarakat yang komunikatif sehingga mampu menyadarkan para orang tua akan bahaya yang dapat ditimbulkan dari tayangan televisi.

C. Tujuan Perancangan

Merancang sebuah kampanye sosial berupa iklan layanan masyarakat yang komunikatif sehingga menyadarkan para orang tua akan bahaya yang dapat ditimbulkan dari tayangan televisi, melalui media desain komunikasi visual.

D. Batasan Masalah

Dalam perancangan kampanye sosial ini dibuat berdasarkan batasan-batasan berikut:

1. Secara geografis pusat kegiatan kampanye akan dibatasi di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Perancangan ini dibagi dua media, yaitu media utamanya adalah poster, Printad, Brosur, sedangkan media pendukung menggunakan media seperti, stiker, t-shirt dan media jejaring sosial .
3. Sebagai target *audiencenya*, perancangan ini secara demografis adalah sebagai berikut :
 - a. Usia 20 - 40 tahun (orang tua yang mempunyai anak)
 - b. Laki- laki dan perempuan
 - c. Semua golongan

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa / Perancang
 - a. Proses perancangan ini merupakan bentuk pengaplikasian teori ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang didapat selama menuntut ilmu pada Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 - b. Mahasiswa juga akan mempelajari lebih dalam mengenai bagaimana membuat sebuah kampanye sosial yang baik dan efektif.
2. Bagi Masyarakat

Memberikan edukasi kepada orang tua untuk selalu memberikan bimbingan dan pengawasan kepada anaknya yang sedang menonton televisi.
3. Bagi Institusi Pendidikan
 - a. Melalui perancangan ini, juga akan diketahui hasil dari kegiatan belajar selama menempuh pendidikan DKV, karena pada perancangan ini akan terlihat seperti apa proses penciptaan dari

awal hingga output medianya mampu menjadi *problem solving* untuk studi kasus bahaya akan media televisi bagi anak- anak

b. Menambah *literature* Tugas Akhir

F. Metode Perancangan

1. Metode pengumpulan data

- a. Data verbal diperoleh dari buku, koran, majalah, literatur dan situs- situs internet .
- b. Data visual yang dapat diperoleh situs internet dan dokumentasi pribadi.

2. Instrumen Perancangan

Alat yang digunakan dalam pencarian dan pengerjaan tugas akhir menggunakan, kamera, komputer, dan alat dokumentasi sebagai pencarian data seperti Pena, Sकेct book dan *Handphone*

3. Proses Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur- literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian yang terkait akan dampak televisi terhadap anak- anak.

b. Wawancara

Wawancara kepada pihak yayasan yang terkait akan permasalahan mengenai dampak buruk televisi bagi anak- anak tanpa pengawasan orang tua.

c. Internet

Mencari data yang berhubungan akan pengaruh televisi dan anak-anak serta data- data terkait yang nantinya mendukung perancangan kampanye sosial ini.

d. Data visual

Melakukan proses pencarian di internet dengan *keyword* tertentu, memotret beberapa data yang dibutuhkan yang berkaitan dengan kampanye ini.

e. Metode Analisis Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan Metode 5W+1H

1. *What* (apa)

Apa yang akan dikampanyekan ?

2. *Who* (siapa)

Siapa target perancangan dalam kampanye sosial tersebut ?

3. *Where* (dimana)

Dimana karya ini akan dipublikasikan ?

4. *Why* (mengapa)

Mengapa perancangan kampanye sosial ini perlu dibuat ?

5. *When* (kapan)

Kapan kampanye sosial ini akan dipublikasikan ?

6. *How* (bagaimana)

Bagaimana kampanye sosial ini dibuat ?

G. Sistematika Perancangan

Adapun dalam penulisan Tugas Akhir sistematika pembahasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, batasan lingkup perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan dan skematika perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Dalam bab ini nantinya akan dibahas mengenai pengertian kampanye sosial, pengertian dan data tentang televisi dan pengaruhnya terhadap anak, analisis, kesimpulan dan pemecahan masalah.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Bab ini akan membahas seputar konsep, strategi media dan konsep kreatif kampanye sosial yang didalamnya terdapat ide besar dari perancangan ini.

BAB IV VISUALISASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai bentuk visual dari keseluruhan media kampanye sosial secara terperinci dari awal rough layout sampai menjadi final desain.

BAB I PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dalam perancangan

H. Skematika Perancangan



