

“Mengenalkan Phubbing kepada remaja SMA melalui *webseries*”

Riko Taufik Akbar
Inko Sakti Dewanto, M.Ds.
Adrianto Wibowo T, M.Ds.

Contact person :

Rikotaufikakbar@gmail.com
Jl. Bukit Pakar timur RT 03 RW 12 No.44. Kab.Bandung 40198
087822745269

Abstrak

Di era globalisasi sekarang ini setiap orang pasti memiliki smartphone bahkan kita pasti sudah tidak bisa dipisahkan dengan yang namanya smartphone. Smartphone memiliki banyak manfaat selain sebagai sarana untuk bersosialisasi, gadget juga bermanfaat untuk sebagai hiburan. Tetapi saat ini masyarakat urban sudah mulai kecanduan terhadap yang namanya smartphone. Phubbing adalah sebuah istilah tindakan acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada smartphone daripada membangun sebuah percakapan. Saat ini banyak sekali masyarakat urban yang acuh terhadap lingkungannya karena lebih berfokus pada smartphone. Menurut data yang di muat di stopphubbing.com, 87% remaja lebih memilih berinteraksi lewat hp dibanding tatap muka langsung. Di Indonesia sendiri menurut foto yang di buat oleh stopphubbing.com berada di peringkat ke 11 di dunia. Saat ini sudah ada upaya dari Stopphubbing.com berupa kampanye di media social, tetapi untuk di Indonesia sendiri masih belum ada kampanye mengenai phubbing. Padahal phubbing memiliki dampak negative diantaranya adalah merusak kehidupan social seseorang. Idealnya adalah masyarakat mulai menyadari mengenai hal ini dan mulai mengurangi kecanduan oleh smartphone. Untuk itu diperlukannya sebuah kampanye untuk mengurangi kecanduan seseorang kepada smartphone.

Kata kunci : *phubbing, smartphone.*

Abstract

Smartphone is probably the most important thing for millennial generation needed to own and to be brought surprisingly everywhere they go, other than its function for social platform but it is also used also for entertainment. This makes smartphone a perfect thing, something that addictive to our society, and even made people unconsciously choose to socialise with their smartphones rather than talking with each other eye to eye in reality. This phenomenon becoming so common that it has its own term that we called by Phubbing. According to stopphubbing.com, 87% percent of teenager incline to choose socialising by smartphone rather than an eye to eye conversation. Not surprise, but this is also affect teenagers in Indonesia, which made our country to be ranked 11 in the world for the correspond category. stopphubbing.com itself has already started its campaign to tackle the phubbing problem that consume the world society, but sadly after a thorough observation, Indonesia has a minimal movement to prevent and face this menacing phubbing issues which might be caused by low awareness about this phenomena and its awful effect for Indonesia's future society. Therefore, a campaign is needed to bring up this issue to stimulate societies awareness about this issue and its bad impact which later expected to decreased people's addiction to smartphone.

Key Words : *phubbing, smartphone.*

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan smartphone saat ini memang sudah sangat pesat, fitur-fitur unik dan menarik serta beragamnya aplikasi pada smartphone membuat penggunanya tidak bisa lepas dengan gadget yang satu ini. Tidak heran jika saat ini banyak sekali orang kecanduan terhadap smartphone.

Menurut Karthik Venkatakrishnan yaitu Regional Director, Digital GFK Asia lembaga riset terkemuka asal Jerman (tekno.kompas.com 2016) menyebutkan bahwa rata-rata orang Indonesia menghabiskan 5,5 jam sehari di hadapan smartphone yang dimana 96% dari mereka adalah pengguna internet. Selain itu menurut kominfo bahwa 80% pengguna internet di Indonesia didominasi oleh remaja berumur 15-19 tahun. Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa masyarakat Indonesia memiliki potensi kecanduan terhadap smartphone khususnya kalangan anak muda. Kecanduan terhadap smartphone tentu memiliki banyak dampak negatif, salah satunya adalah masyarakat menjadi apatis, masyarakat menjadi kurang memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya karena lebih berfokus terhadap smartphone atau *Phubbing*.

Menurut Prof. Dr. Agus Maladi Irianto MA seorang antropolog asal UNDIP menyatakan bahwa secara kultural kearifan lokal yang selama ini menjadi pembentuk identitas suatu masyarakat, bentuk-bentuk silaturahmi kebudayaan, kini hilang karena kemajuan teknologi informasi.

Jika dilihat dari perkembangan, pasar penjual batik sekarang ini sudah menunjukkan hasil yang bagus, selain menguntungkan juga dari segi bisnisnya. Sedangkan dari segi seni sendiri batik adalah sebuah karya seni yang unik dan memiliki nilai budaya yang tinggi sehingga wajib kita lestarikan.

Kearifan lokal adalah produk budaya masa lalu yang patut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup. Indonesia memiliki banyak sekali kearifan lokal, salah satunya yang dimiliki oleh budaya Sunda yaitu *Some'ah* atau ramah tamah.

Maka diperlukannya sebuah upaya untuk menginformasikan kepada masyarakat, bahwa istilah tindakan acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada smartphone atau *Phubbing* ini tidak memberikan dampak positif untuk individu maupun lingkungannya, justru memberikan dampak negatif bagi kehidupan sosial seseorang.

METODOLOGI

2. Phubbing

Di jaman sekarang ini setiap orang di dunia ini bisa dengan mudah berkomunikasi dengan keberadaan internet semua orang bisa saling berkomunikasi melalui gadget mereka khususnya smartphone. Namun dewasa ini keberadaan smartphone dan social media membuat para penggunanya menjadi lebih aktif berkomunikasi melalui menulis teks di jejaring sosial dari pada bercakapan langsung. Bahkan saat ini sudah sering kita melihat orang mengabaikan lingkungannya dengan hanya berfokus pada smartphone daripada membangun sebuah percakapan dengan orang di sekitar lingkungannya. Bahkan 87% remaja saat ini berkomunikasi melalui teks dari pada bercakapan tatap muka.

Pada bulan Mei tahun 2012 Agensi Mcann bersama Macquarie dictionary mengumpulkan para ahli bahasa di Sidney University Australia untuk memberikan istilah untuk sebutan fenomena ini. Akhirnya pada jam 16.22 tanggal 22 Mei tahun 2012 kata *Phubbing* dicetuskan untuk menggambarkan fenomena ini. Kata *Phubbing* sendiri berasal dari gabungan kata Phone yang berarti ponsel dan snubbing yang berarti mengabaikan atau menyakiti orang lain dengan cara tidak mengacuhkannya.

Menurut sebuah jurnal yang di publikasikan www.ncbi.nlm.nih.gov NCBI (*National Center for Biotechnology Information*) yang berjudul *Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model* bahwa phubbing memiliki struktur multi dimensi. Dimensi ini adalah kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan game. Perlu dicatat bahwa phubbing lebih umum daripada yang diperkirakan, dan kemungkinan dampaknya bisa lebih menghancurkan. Apabila disimpulkan bahwa **kecanduan media sosial**,

kecanduan mobile games dan **kecanduan internet** yang di akses melalui **smartphone** bisa mempengaruhi **kecanduan smartphone**, yang dimana hal tersebut bisa mengakibatkan **phubbing**.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3. Identifikasi Masalah Secara Umum

Permasalahan Umum

Perkembangan teknologi pada gadget khususnya **smartphone** pada saat ini membuat banyak penggunanya mengalami perubahan perilaku, yang dimana komunikasi tatap muka menjadi berkurang karena masyarakat lebih berfokus pada **smartphone**.

1. kearifan lokal yang selama ini menjadi pembentuk identitas suatu masyarakat, bentuk-bentuk silaturahmi kebudayaan, kini terancam hilang karena pengaruh teknologi informasi.
2. Fenomena *phubbing* sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, namun istilah *Phubbing* sendiri masih sangat asing untuk masyarakat Indonesia. Untuk itu diperlukannya sebuah media yang menginformasikan mengenai *Phubbing*.

Masalah Dkv

Sudah adanya kampanye stop *phubbing* dari Mcan agensi Australia yaitu sebuah situs stopphubbing.com namun dibutuhkan penyediaan visual dan informasi yang diberikan untuk masyarakat Indonesia khususnya kota Bandung.

3.1 Tujuan Perancangan

3.1.1 Tujuan Jangka Pendek

mengenalkan *phubbing* dan memberikan pemahaman kepada target audience bahwa *phubbing* memberikan dampak yang negatif terhadap kehidupan sosial.

3.1.2 Tujuan Jangka Panjang

Target audience diharapkan memiliki pemahaman mengenai perilaku *phubbing* dalam kehidupan bersosial, sehingga dengan pemahaman tersebut target audience bisa lebih bijak dalam menggunakan **smartphone** dan bisa lebih menghargai orang di lingkungan sekitarnya.

3.2 Sasaran

Memberikan informasi kepada remaja SMA mengenai *phubbing*, dampak negatif dan etika bijak menggunakan **smartphone** terhadap kehidupan sosial remaja yang disusun dalam media web series dengan pembawaan yang lebih dinamis, agar lebih mudah diterima oleh target audience.

3.3. Analisis SWOT

Strength (Kekuatan)

Smartphone bisa membuat komunikasi lebih praktis sehingga bisa membangun relasi yang baik dengan orang lain. Menonton konten-konten video pada **smartphone** seperti di youtube dan Instagram adalah beberapa cara untuk mencari hiburan ketika *phubbing*. Sehingga apabila media tersebut digunakan, maka dapat mengenai tepat pada target ketika target sedang melakukan *phubbing*.

Weakness (Kelemahan)

Penggunaan **smartphone** yang berlebihan bisa menyebabkan perilaku *phubbing* karena terlalu asik bermain **smartphone**.

Perilaku *phubbing* memiliki pengaruh pada seseorang karena menjadikan seseorang menjadi kurang berinteraksi tatap muka dengan orang lain dan terkesan kurang menghargai orang di lingkungan sekitar, sehingga bisa berdampak negatif pada kehidupan sosial orang tersebut. *Phubbing* tidak sesuai dengan kearifan lokal yang ada yaitu *someah hade kasemah*, yang artinya ramah tamah dan menghormati lingkungan sekitar.

Opportunity (Kesempatan)

Apabila remaja bisa menggunakan smartphone dengan lebih bijak, maka akan terhindar dari perilaku phubbing. Masyarakat sudah menyadari adanya fenomena phubbing namun belum mengetahui informasi mengenai phubbing. Tingginya pengguna smartphone di Indonesia berpotensi dengan tinggi pula kecenderungan orang berperilaku phubbing.

Threat (Ancaman)

Perilaku phubbing paling sering terjadi pada remaja karena seringnya kehabisan topik pembicaraan. Perkembangan smartphone di era saat ini sangat cepat hingga banyaknya fitur pada smartphone yang ada bisa mengakibatkan remaja semakin sulit untuk lepas dari yang namanya smartphone. Remaja tidak menyadari bahwa phubbing memiliki dampak yang kurang baik terhadap kehidupan sosialnya.

5. Matriks SWOT

Strength-Opportunity

Penggunaan smartphone yang bijak oleh remaja tentunya akan memberikan manfaat yaitu selain mendapatkan informasi dengan mudah meningkatkan relasi dengan teman.

Threat-Strength

Dengan perkembangan smartphone yang semakin canggih remaja bisa lebih intens meningkatkan komunikasi dengan teman-teman mereka.

Weakness-opportunity

Remaja yang menggunakan smartphone dengan dengan bijak pastinya akan memberikan manfaat, namun apabila menggunakannya secara berlebihan pastinya akan menyebabkan perilaku phubbing.

Weakness-Threats

Perkembangan smartphone yang kian canggih bisa membuat remaja semakin sulit lepas dari smartphone sehingga bisa mengakibatkan remaja berperilaku phubbing.

6. Creative Message Planning

Laswell Models

Untuk kelancaran penyebaran media web series, maka diperlukannya perencanaan dan kerjasama dengan pihak yang terkait, sehingga penyampaian media web series bisa efektif dan dapat diterima oleh audience. Untuk itu digunakan lah Laswell model sebagai berikut:

Who we work with

Penyebaran bersama Kemendikbud alasannya karena memiliki acara festival yang memiliki kaitan yang berhubungan langsung dengan target audience, namun tetap menjunjung kepribadian dalam kebudayaan. Selain itu penyebaran Serta peran dari sekolah sangat penting supaya penyebaran informasi lebih tepat sasaran.

Say what

Mengenalkan phubbing kepada remaja SMA mengenai fenomena phubbing saat ini, beserta dampak dari phubbing itu sendiri secara universal dan mengingatkan remaja akan pentingnya menghormati orang lain di lingkungan sekitar (someah hade kasemah).

To whom

Kepada remaja SMA berumur 16-19 tahun di kota Bandung, alasannya karena remaja merupakan salah satu pengguna smartphone yang tertinggi di Indonesia, selain itu menurut stopphubbing.com 87% remaja lebih sering berkomunikasi melalui via teks dari pada komunikasi tatap muka, dan remaja SMA dipilih karena remaja SMA merupakan masa-masanya peralihan menuju dewasa serta disisi lain remaja SMA juga cenderung lebih bebas dari pengawasan orang tua.

In which channel

Pengenalan mengenai phubbing kepada target audience akan di informasikan melalui media web series dari media pemicu yaitu poster dan teaser di instagram ,dan poster di sekolah - sekolah yang nantinya akan disambungkan kepada instagram dan youtube, dengan menggunakan tahapan komunikasi Think, feel, do.

Alasannya karena berdasarkan hasil kuisisioner yang di sebar pada remaja SMA di kota bandung, instagram adalah media sosial yang paling sering digunakan oleh target audience, dan youtube adalah search engine video yang paling sering digunakan oleh target audience, dan tahapan komunikasi think feel do di pilih karena paling cocok dengan tahapan pesan yang ingin disampaikan.

With what effect

Target audience mengetahui mengenai informasi phubbing, dampak negatif dari perilaku phubbing dan lebih bijak dalam menggunakan smartphone.

7. Creative Approach

Creative approach atau pendekatan kreatif ditentukan berdasarkan kebutuhan yang telah disimpulkan melalui what to say, how to say, dan tujuan komunikasi yang telah diperoleh.

- Telling Stories (Untuk media utama)

Melakukan pendekatan visual kepada target audience dengan cara memberikan informasi phubbing seperti dengan suasana keseharian target audience namun memberikan sudut pandang baru terhadap suatu fenomena yang ada, atau memunculkan sisi yang lain yang kita anggap remeh.

8. Tone and Manner

“Teen, Dinamic, Digital”

- Teen

Karena target audience adalah remaja, maka penggayaan teenage dipilih agar sesuai dengan target audiece.

- Dinamic

Selain itu pesan dinamis dipilih agar target audience tidak bosan dan terkesan tidak kaku, sehingga diharapkan target audience merasa nyaman dan terkesan ringan untuk diterima target audience.

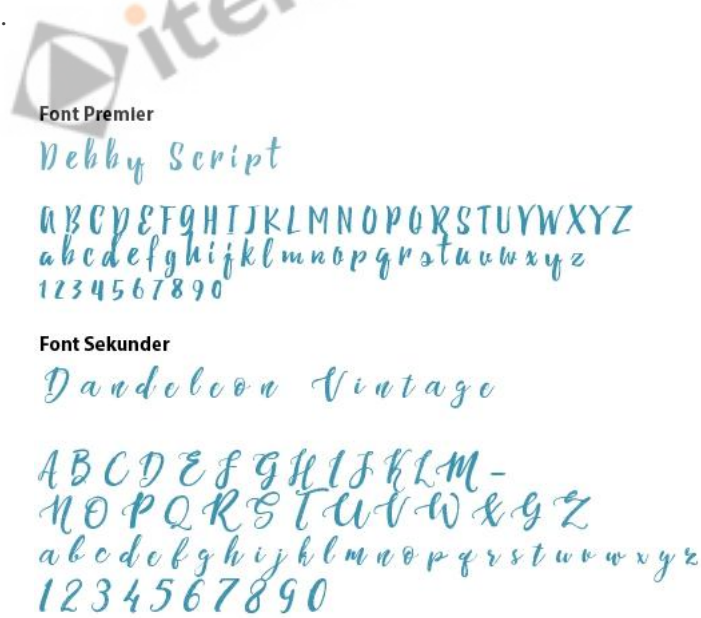
- Digital

Dan karena pesan yan disampaikan sangat berkaitan erat dengan fenomena penggunaan smartphone, maka diperlukan penggayaan digital pula agar sesuai dengan masalah yang ada.

9. Penggayaan Bahasa

Bahasa yang gunakan dalam video adalah bahasa sehari-hari dari target audience agar terkesan lebih familiar dan ramah.

10. Typeface



Gambar 1 Contoh Font yang digunakan
(Sumber : Penulis)

11. Color Grading

Dikarenakan banyaknya adegan dialog panjang, maka color grading pada video dibuat lebih natural agar lebih dan nyaman untuk dilihat dan tidak membuat mata lelah. Selain itu pada adegan ilustrasi, warna cenderung dibuat lebih gelap agar menjadi pembeda dengan shoot dialog.



Gambar 2 color grading yang digunakan
(Sumber : Penulis)

12. Konten Video

- **Poster dan Teaser**

Poster dan teaser untuk media pendukung dibuat durasi dengan sekitar 15-30 detik dan poster yang berfungsi untuk memancing target audience untuk melihat media utama.

- **Webseries Episode 1**

Konten episode 1 berisi mengenai informasi phubbing di lingkungan sekitar kemudian menceritakan fakta-fakta yang ada mengenai smartphone dan definisi mengenai phubbing.

- **Webseries Episode 2**

Konten episode 2 berisi mengenai dampak dari phubbing terhadap kehidupan sosial seseorang, dan menyinggung mengenai 'someah hade kasemah'

- **Webseries Episode 3**

Konten episode 3 berisi mengenai penggunaan smartphone yang bijak di lingkungan sekitar dan menyinggung mengenai 'someah hade kasemah'

13. Hasil Perancangan

Setelah konsep perancangan selesai, selanjutnya adalah hasil perancangan, yang dimana hasil perancangan tersebut sudah melalui proses kreatif mulai dari message planning hingga konsep kreatif.

13.1 Poster cetak



Gambar 3 Media Pendukung
(Sumber : Penulis)

13.2 Poster digital



Gambar 4 Media Pendukung
(Sumber : Penulis)



Gambar 5 Media Pendukung
(Sumber : Penulis)



Gambar 6 Media Pendukung
(Sumber : Penulis)



Gambar 7 Media Pendukung
(Sumber : Penulis)

13.3 Preview Media Utama



Gambar 8 Media utama
(Sumber : Penulis)



Gambar 9 Media utama
(Sumber : Penulis)



Gambar 10 Media utama
(Sumber : Penulis)

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi adalah salah satu hal yang tidak bisa di bendung, dengan teknologi masyarakat menjadi dimudahkan dalam banyak urusannya tak terkecuali komunikasi. Saat ini perkembangan teknologi pada smartphone sudah sangat pesat, banyaknya fitur menarik pada smartphone membuat masyarakat menjadi nyaman berlama-lama di depan smartphone, hal tersebut tentunya membuat komunikasi tatap muka menjadi berkurang, padahal tujuan utama dari adanya smartphone adalah untuk mempermudah komunikasi jarak jauh serta membuat komunikasi jarak jauh menjadi terlihat lebih nyata. Namun pada kenyataannya perkembangan smartphone yang sangat pesat malah membuat penggunanya menjadi lebih senang dengan komunikasi melalui smartphone dari pada komunikasi tatap muka.

Pada perancangan ini diharapkan masyarakat khususnya target audience bisa mengetahui informasi seputar masalah ini (*phubbing*), dampaknya dan solusi idealnya, sehingga bisa masyarakat bisa paham bahwa *phubbing* ini sangat urgensi di era yang seba digital ini.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia dan pertolongan-Nya yang telah memberikan kelancaran selama pelaksanaan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat dengan baik.

Penyusunan tulisan publikasi tugas akhir ini dibantu oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, ijinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga saya yang telah memberikan restu, dukungan, doa, semangat serta motivasi.
2. Pak Inko Sakti Dewanto, M.Ds dan Pak Adrianto Wibowo T, M.Ds sebagai pembimbing dan atas berbagai masukan serta bimbingan selama proses perancangan tugas akhir ini.
3. Para dosen DKV ITENAS dan staff yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama proses perancangan.
4. Teman-teman dari Grifen Studio dan Eskul Lens X dari SMA 10 Bandung yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kerjasama selama ini.
5. Teman-teman seperjuangan penghuni ruang TA yang selalu memberikan masukan.

Akhir kata, semoga tulisan publikasi tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi berbagai pihak.



DAFTAR PUSTAKA

- Messcall, John. 2012. *Stop Phubbing*. www.StopPhubbing.com. Diakses pada 04 Mei 2017.
- Brockington, Tyler. 2013. *How McCann invented the word 'Phubbing' for Macquarie Dictionary 'A Word is Born' campaign*. Diambil dari: www.campaignbrief.com/2013/10/mccann-australia-documents-how.html. (06 Mei 2017)
- Krasnova, Hanna. 2016. *Why Phubbing is Toxic for Your Relationship: Understanding the Role Of Smartphone Jealousy among "Generation Y" Users*. Diambil dari: www.researchgate.net/publication/301287646_Why_Phubbing_is_Toxic_for_Your_Relationship_Understanding_the_Role_Of_Smartphone_Jealousy_among_Generation_Y_Users. (09 April 2017)
- Hafied, Cangara. 2014. *Edisi revisi Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Setiadi, Elly M dan Kolip Usman. 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Prendana Media Group.
- J. Severin, Werner dan Tankard, Jr, James W. 2001. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Syani, Abdul. 2013. *Kearifan lokal sebagai asset budaya bangsa dan implementasinya dalam kehidupan masyarakat*. Diambil dari: www.staff.unila.ac.id/abdulsyani/2013/04/17/kearifan-lokal-sebagai-aset-budaya-bangsa-dan-implementasinya-dalam-kehidupan-masyarakat/. (11 April 2017)
- Auliani, Annisa. 2016. *Pakai Ponsel 5,5 Jam Sehari, Orang Indonesia "Ngapain" Saja?*. Diambil dari: tekno.kompas.com/read/2016/12/19/09410067/pakai.ponsel.5.5.jam.sehari.orang.indonesia.ngapain.saja. (06 Mei 2017)
- Suyatno, Suyono. 2011. *Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan*. Diambil dari: badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1366. (14 Mei 2017)
- Yaniawati, Poppy. 2016. *Penanaman Nilai Kesundaan*. Diambil dari: www.pikiran-rakyat.com/opini/2016/10/11/penanaman-nilai-kesundaan-381847. (26 Mei 2017)
- Efendy, Fadjar. 2014. *Android: Sistem Operasi Pada Smartphone*. Diambil dari: www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/7/Android--Sistem-Operasi-pada-Smartphone.html (06 Mei 2017)
- Kurniawan, Aris. 2015. *21 Ciri, Pengertian Media Sosial Menurut Para Ahli & Dampak Positif Negatifnya*. Diambil dari: www.gurupendidikan.com/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya/ (06 Mei 2017)
- FAMOUS.ID. 2017. *5 Web Series Indonesia yang Wajib Kamu Tonton*. Diambil dari: www.famous.id/video/trending/5-web-series-indonesia-yang-wajib-kamu-tonton-1701253.html (13 Mei 2017)
- Databoks. 2016. *Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019*. Diambil dari: <http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>. (11 April 2017)