

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihambat kehadirannya, sehingga siapa saja bisa merasakan kecanggihan dari teknologi yang terus berkembang ini. Hampir diseluruh pelosok negeri telah merasakan manfaat dari perkembangan dan kemajuan teknologi media elektronik terutama *handphone*. *Handphone* atau telepon genggam adalah perangkat elektronik serbaguna yang berfungsi untuk melakukan atau menerima panggilan dan juga pengiriman serta penerimaan pesan singkat yang lebih dikenal dengan *short message services* (SMS).

Keberadaan *handphone* dalam kehidupan masyarakat sudah sangat melekat kehadirannya. Tak jarang juga saking melekatnya, *handphone* seperti sudah menjadi bagian dari kehidupan seseorang. Bahkan orang rela kembali ke rumahnya saat pergi walau sudah menempuh perjalanan jauh hanya untuk mengambil *handphone* miliknya yang tertinggal. Hal ini menegaskan bahwa *handphone* merupakan perangkat elektronik serbaguna yang sudah menjadi bagian dari kehidupan seseorang.

Seiring dengan perkembangannya, *handphone* berkembang dengan sangat pesat sehingga *handphone* memiliki berbagai macam kemampuan fitur seperti menangkap siaran radio maupun televisi, pemutar audio

maupun video, kamera yang jernih, dan tak ketinggalan juga layanan akses internet. Selain fitur tersebut *handphone* juga ditanamkan fitur menyerupai komputer yang membuat *handphone* dapat menjalankan fungsi yang menyerupai komputer. *Handphone* dengan fitur seperti ini sering disebut dengan *smartphone*.

Seiring dengan perubahan bentuk *handphone* dari berbagai segi, baik dari segi bentuk, fitur, layanan, desain, *software* serta *hardware* yang digunakan dalam sebuah *handphone*. Beberapa ciri umum yang dapat ditemukan dalam sebuah *smartphone* diantaranya memiliki layar yang lebar, layar sentuh, kamera, penghitung kecepatan, navigasi *software* dan *hardware*, kemampuan membaca dokumen komputer, galeri foto dan video, penjelajah internet, akses media sosial, Wi-Fi, GPS, *game online* maupun *offline*, dan sebagainya.

Walaupun *handphone* adalah perangkat yang tidak membutuhkan kabel dalam penggunaannya, namun kenyataannya *handphone* menggunakan bantuan baterai sebagai sumber daya yang terpasang didalamnya. Baterai yang terus digunakan tentu akan semakin berkurang dayanya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengisian ulang daya atau biasa disebut dengan istilah *charging*. Seiring perkembangan teknologi, banyak perusahaan *handphone* yang berlomba-lomba menciptakan salah satu fitur penting pada *handphone*, yaitu menciptakan fitur pengisian daya cepat atau biasa disebut dengan istilah *fast charging*. Hal ini tentu menjadi kabar baik untuk masyarakat terutama yang menggunakan *handphone* nya untuk membantu

pekerjaannya, karena fitur ini sangat membantu seseorang yang seringkali lupa untuk mengisi ulang baterai *handphone* nya dan membutuhkan waktu yang cepat untuk mengisi ulang daya *handphone* nya.

Namun kenyataannya meski terdapat fitur fast charging, namun masih ada orang yang menggunakan *handphone* nya ketika sedang dilakukan pengisian daya. Hal ini tentu tidak dibenarkan dan pastinya sangat berbahaya. Seperti peristiwa yang terjadi akhir-akhir ini, yang dikutip dari Prohaba.co seorang mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM) berinisial MYM (24) ditemukan tewas dalam keadaan gosong di kamarnya dengan dugaan akibat *handphone* nya yang meledak saat sedang dicas, dan kondisi kamarnya mulai dari tembok hingga barang-barang yang ada di kamarnya tampak menghitam seperti bekas terbakar. Menurut saksi saat ditemukan dalam keadaan tewas, korban sedang dalam posisi terbaring dengan tangan kiri yang sedang memegang *handphone* nya. Dalam peristiwa ini sudah pasti korban tewas dikarenakan bermain *handphone* nya saat sedang mengisi dayanya.

Menurut Ahli Keamanan Siber yaitu Alfons Tanujaya baterai yang digunakan pada ponsel saat ini mayoritas berjenis Lithium Ion, yang memiliki keunggulan menyimpan daya lebih besar, pengisian lebih cepat dan lebih ringan. Namun kelemahannya adalah tidak tahan panas. Proses pengisian daya yang dibarengi dengan penggunaan *handphone* secara berlebihan dapat menyebabkan baterai menjadi lebih panas, sehingga kemungkinan untuk rusak semakin besar. Jika baterai sudah rusak maka

besar kemungkinan untuk terjadi letupan. Tentu hal ini harus menjadi perhatian bagi masyarakat. Walaupun peristiwa tragis seperti ini masih jarang terjadi, lebih baik dilakukan pencegahan karena tidak ada yang mengetahui kapan dan dimana peristiwa ini akan terjadi lagi.

Karena itu perlu dibuat Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya bermain *handphone* saat sedang mengisi daya sebagai upaya untuk menghimbau masyarakat terutama tentang bahaya bermain *handphone* saat sedang mengisi daya. Dengan menggunakan media Video Iklan Layanan Masyarakat diharapkan dapat menarik kesadaran agar tidak bermain *handphone* saat sedang mengisi daya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diambilah judul “PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA” dengan harapan tidak ada lagi yang melakukan hal tersebut setelah mengetahui bahaya yang ditimbulkan jika melakukannya.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana membuat video iklan layanan masyarakat yang dapat dipahami oleh masyarakat yang sering bermain *handphone* ketika sedang mengisi dayanya?
- 1.2.2 Bagaimana membuat video iklan layanan masyarakat yang menarik dan pesannya dapat disampaikan?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah :

- 1.3.1 Merancang video iklan layanan masyarakat untuk masyarakat yang sering bermain *handphone* saat sedang mengisi daya.
- 1.3.2 Menarik kesadaran masyarakat mengenai bahaya ketika bermain *handphone* saat sedang mengisi daya.

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Mahasiswa

- 1.4.1.1 Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah ke permasalahan yang muncul di kehidupan.
- 1.4.1.2 Menambah wawasan ilmu tentang pembuatan video iklan layanan masyarakat.

1.4.2 Masyarakat

- 1.4.2.1 Memberi gambaran kepada masyarakat tentang bahaya yang ditimbulkan akibat bermain *handphone* saat sedang mengisi daya.
- 1.4.2.2 Memberi edukasi tentang penyebab yang sering terjadi ketika *handphone* meledak.

1.4.3 Hasil Produk Terkait

1.4.3.1 Membantu mengedukasi masyarakat tentang bahaya bermain *handphone* saat sedang mengisi daya.

1.4.3.2 Membantu mengedukasi tentang penyebab yang sering terjadi ketika *handphone* meledak saat sedang mengisi daya.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, diantaranya:

1.5.1 Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

1.5.2 Bab II Tinjauan Pustaka

Menjelaskan mengenai penelitian sejenis yang sudah dilakukan oleh peneliti lain dan landasan teori penelitian ini.

1.5.3 Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan mengenai metode penelitian mulai dari waktu, tempat, alat, bahan, prosedur dan kerangka berfikir

1.5.4 Bab IV Tahapan Perancangan

Memaparkan objek penelitian, konsep dasar, proses, hingga hasil perancangan.

1.5.5 Bab V Penutup

Menjelaskan mengenai hasil akhir penelitian beserta saran yang berdasarkan pengalaman selama penelitian barangkali akan dilakukan kembali penelitian ini.