

PERANCANGAN KAMPANYE BIJAK MENGGUNAKAN EARPHONE

Susi Lestari Salim, Deddi Duto Hartanto, S.Sn., M.Si, Merry Sylvia, S.Sn

1. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
 2. Universitas Kristen Petra, Surabaya
- Email: Shuxi.lin@gmail.com, deddi@peter.petra.ac.id

Abstrak

Kini penggunaan earphone menjadi sebuah kebutuhan yang juga menjadi gaya hidup yang memberikan kenyamanan dalam mendengarkan kejelasan musik dan memberikan suatu ruang privasi bagi penggunanya, dapat digunakan kapan pun dan dimanapun, memberikan kepraktisan dalam ukurannya yang mudah dibawa-bawa dan disimpan. Namun, penggunaan earphone yang tidak wajar dapat membawa dampak buruk bagi penggunanya. Penurunan pendengaran pada usia muda dapat menjadi dampak serius yang bisa saja mengena kepada para pengguna earphone apabila mereka tidak memiliki kesadaran untuk menggunakan earphone secara tepat. Untuk itulah melalui kampanye sosial ini, masyarakat diberi pesan dan menyadari betapa pentingnya menjaga pendengaran untuk ke depannya dan yang sedikitnya telah mengetahui, telah merespon dengan mengurangi intensitas pemakaian yang berlebihan.

Kata Kunci: Earphone, bijak, penurunan pendengaran, perancangan, kampanye.

Abstract

Title: *Public Service Announcement-Design of Smart Using Earphone Campaign*

At the present time, the use of earphones becomes a necessity and also a lifestyle which are to give comfort in listening to the clarity of music and to provide a space of privacy to their users. Earphones can be used anytime and anywhere, providing practicality in their size which is easy to carry and to store. However, the improper use of earphones could bring harm to the users. Hearing loss at a young age can be a serious impact to the users and it could happen to any earphones users if they do not have the awareness of the proper use of earphones. Through this social campaign, publics have given the message and realize the importance of preserving the hearing for the future and they, who have already informed, have responded by reducing the intensity of excessive use.

Keywords: *Earphone, smart, hearing loss, design, campaign.*

Pendahuluan

Pada era teknologi saat ini telah banyak dihasilkan benda-benda yang semakin mempermudah manusia untuk mendapatkan apa saja dengan mudah. Baik dalam hal berkomunikasi, telah dihasilkan alat-alat komunikasi yang semakin canggih, seperti telepon, walkie-talkie, telepon genggam (handphone), juga banyak gadget lainnya yang pada akhirnya menghasilkan suatu gaya hidup atau tren yang semakin tinggi. Hiburan, seperti mendengarkan musik, pada saat ini juga sudah semakin dengan mudah didapatkan oleh orang-orang. mulai menggunakan tape, radio, cd player, mp3, dan lain-

lain. Saat ini, banyak lagu dapat di download kedalam gadget memberikan kemudahan. Banyak produk handphone pada saat ini juga mulai memasang aplikasi media pemutar musik. Dari kalangan atas hingga ke bawah dapat mendengarkan musik melalui handphone. Biasanya, pada pembelian handphone pada saat-saat ini memberikan tambahan earphone, sebagai sarana mendengarkan musik. Adanya kecanggihan teknologi yang mampu mengubah energi listrik menjadi gelombang suara yang dapat dinikmati. Hal itulah yang menjadi alasan produsen handphone memberikan earphone sebagai tambahan fiturnya.

Mendengarkan musik melalui earphone pada masa sekarang ini sudah menjadi gaya hidup di kalangan masyarakat, khususnya anak muda. Hampir setiap dari pemilik handphone mendengarkan musik melalui earphone. Hal ini memberikan keuntungan tersendiri bagi penggunaannya. Banyak orang yang berkomunikasi dengan sarana earphone baik dengan kabel maupun juga tanpa kabel, juga menyukai dan mendengarkan musik melalui earphone dikarenakan dentuman musik yang dihasilkan menjadi lebih jelas terdengar daripada hanya mendengarkan melalui medium speaker handphone. Banyak juga alasan lainnya yang menguntungkan dalam menggunakan earphone, seperti mudah dibawa ke mana-mana, volume suara yang dapat diatur kekerasannya dan memberikan ruang privasi bagi penikmatnya. Banyak orang yang ingin mendengarkan musik dengan jelas dan keras tetapi tidak ingin mengganggu orang lain, menelepon secara pribadi dengan orang lain dengan tidak harus bersusah-susah mengangkat tangan menahan handphone. Mendengarkan musik dengan earphone juga dapat digunakan sebagai penyalur anti kebosanan dan stress. Ditengah-tengah keramaian, mendengarkan musik melalui headset dapat memberikan ruang individu yang juga berkesan eksklusif bagi penggunaannya. Banyak orang dapat mendengarkan musik melalui earphone dimana saja dan kapan saja. Baik itu ketika berkerja, sambil berolah-raga, di depan komputer, sambil berkendara, di warnet, sambil berjalan, bahkan dapat digunakan sebagai pengantar tidur.

Frekuensi penggunaan earphone pada pengguna aktif, sangatlah tinggi. Penggunaan yang tinggi tidak selamanya memberikan keuntungan positif. Dalam masalah kesehatan, dampak buruk yang ditimbulkan ialah menurunkan kualitas pendengaran, bahkan dalam jangka panjangnya, dapat menjadi ketulian. Dampak negatif menggunakan earphone yang terlalu sering dengan volume yang besar juga mengakibatkan kerusakan pendengaran secara permanen, mempengaruhi kinerja otak, dan mengganggu pendengaran, bahkan tuli (Eric, para.5).

The EU's Scientific Committee on Emerging and Newly Identified Health Risks (SCENIHR) memperkirakan, sekitar 5 sampai 10 % pengguna alat pemutar musik berisiko kehilangan pendengaran permanen jika mereka mendengarkan musik lebih dari 1 jam sehari dengan tingkat volume tinggi setidaknya untuk kurun waktu lima tahun (p.9). Pada tahun 2001, Niskar *et al* memperkirakan anak-anak berusia 6-19 tahun di US memiliki penurunan fungsi pendengaran (p.41). "Perusakan terhadap pendengaran adalah kekurangan yang terbesar dalam populasi manusia, mempengaruhi lebih dari 250 juta orang di dunia. Konsekuensi kerusakan pendengaran termasuk ketidakmampuan untuk menafsirkan suara

pembicaraan, sering menghasilkan penurunan kemampuan untuk berkomunikasi, keterlambatan dalam penguasaan bahasa, ekonomi dan merugikan pendidikan, isolasi sosial dan stigmatisasi" (Mathers C, Smith A, Concha M, p.1). Indonesia diperkirakan memiliki prevalensi 7.1% memiliki kerusakan dan kehilangan fungsi pendengaran pada usia 41 tahun hingga keatas (p.6-8). Rabinowitz mengatakan bahwa ambang suara minimal yang dianggap dapat menurunkan fungsi pendengaran adalah 85 dB dengan paparan lebih dari 8 jam per hari, sementara Intensitas suara yang dihasilkan oleh earphone bisa mencapai 110 dB. Paparan suara berintensitas 110 dB, selama 1 jam perhari dapat merurunkan fungsi pendengaran (para.5). Jika intensitas suara lebih dari dosis yang diperkenankan, maka akan terjadi gangguan pada rumah siput (*cochlea*), dimana disini terjadi proses perubahan energi mekanik menjadi energi listrik. Sel-sel rambut getar yang seharusnya mentransmisi suara mekanik menjadi rusak ("Bahaya", para. 9).

Tidak saja dapat merusak kesehatan telinga, mendengarkan musik menggunakan earphone dapat mengalihkan fokus seseorang. Hal ini membahayakan pada pejalan kaki dan pengendara kendaraan pada saat berlalu lintas, dikarenakan penggunaannya menjadi tidak dapat mendengar dan kurang menyadari peringatan kendaraan dan rambu lain yang ada, sehingga dapat menyebabkan kecelakaan. Keseimbangan pengguna ketika menyetir pun juga dapat menjadi kacau, karena tekanan udaranya yang mempengaruhi keseimbangan seseorang ketika sedang menyetir. Dampak penggunaan earphone berpengaruh kepada *self-awareness* seseorang. Penggunaan earphone juga kemungkinan dapat menurunkan tingkat sosialisasi seseorang dengan cara menurunkan tingkat komunikasi dengan orang lain. Orang-orang yang diluar jangkauan pandangan menjadi perlu lebih bersusah payah untuk berkomunikasi dengan pengguna earphone.

Robert Morrison Crane dalam tesisnya mengutip dari Moebius & Mitchel Annen dan Rosen. Ia mengutip dari Moebius & Mitchell Annen, bahwa "Dengan populernya mp3 players, dan dengan penggunaan headphone yang kelihatannya menjadi lebih biasa, standar sosial dan keterbukaan untuk berinteraksi menjadi dikompromikan". Hal ini diasumsikan bahwa dari penggunaan headphone, para penggunanya menjadi tidak mau berinteraksi dengan yang orang lain di sekitar mereka (p.2). Dalam kutipannya, Rosen juga mengatakan, "orang-orang dengan kabel putih yang teruntai dari telinga mereka mungkin menikmati keunikan suara, tetapi mereka juga sedang meniadakan kehadiran orang. di tempat-tempat umum, mereka memberikan perhatian yang kecil atau bahkan tidak memperhatikan dunia di

sekitar mereka. (p.3). Robert mengutip mengutip dari Moebius dan Michell Annen, bahwa “Mereka sejauh ini menemukan penggunaan headphone mengasingkan orang lain dari penggunaanya yang sering mengabaikan pembicaraan” (p.5). Serta, “Sikap menyendiri terutama di dalam kalangan mahasiswa, telah menjadi masalah dalam waktu yang panjang bagi para konselor dan therapist” (p.3). Dikutip juga dari Moebius dan Annen yang mengatakan, bahwa “... penggunaan headphone merintang interaksi dengan orang-orang lain dalam area penggunaanya” (p.5). Terkait dengan hal keselamatan dalam pendengaran, Dr.Mehmet Oz mengatakan dalam videonya “Mendengarkan melalui stereo lebih baik daripada mendengarkan melalui earphone”.

Meskipun penginformasian masalah dampak akibat penggunaan earphone yang berlebihan dapat ditemukan pada media internet, dan juga telah di salurkan melalui kampanye mengenai pembatasan penggunaan earphone, namun, Respon dari masyarakat terlihat masih banyak yang kurang menanggapi dan kurang menggunakan sarana earphone dengan bijaksana, dikarenakan dampak yang dirasakan adalah akibat dari penggunaan dalam waktu yang bersifat jangka panjang. Untuk hal itulah, diperlukan adanya komunikasi dan informasi yang diberikan bagi masyarakat, khususnya kalangan anak muda melalui iklan layanan masyarakat, agar membatasi penggunaan earphone dan mempergunakannya dengan seperlunya saja. Perancangan ini juga secara tidak langsung berkerja sama dengan tujuan SSH (*Society for Sound Hearing*), dan juga dengan Komnas Penanggulangan Gangguan Pendengaran, dimana diharapkan dapat mengurangi tingkat kerusakan pada pendengaran sampai 50% pada tahun 2015 dan mencapai 90% pada tahun 2030, dan agar dapat meningkatkan kualitas hidup dalam cakupan wilayah Asia termasuk dengan pengembangan kualitas pendengaran.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif, dimana dengan metode ini lebih menekankan pada makna dan pengertian yang berasal dari situasi tertentu yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Data-data yang diperoleh merupakan data primer and data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan dari hasil survey dan wawancara terhadap narasumber sehubungan dengan permasalahan terkait dengan penggunaan earphone, seperti kepada dokter spesialis THT dan ahli psikolog, juga kepada orang-orang yang sebagai pengguna aktif earphone, kemudian data sekunder

merupakan data yang didapatkan dari studi kepustakaan yang dilakukan yang dapat dari buku mengenai kesehatan, dan perawatan telinga, serta dari informasi-informasi yang didapatkan melalui media internet. Dalam perancangan ini pengumpulan data yang dilakukan Merupakan data perolehan dari penelitian terhadap objek perorangan maupun kelompok serta organisasi yang berkaitan dengan menggunakan metode survey langsung guna melihat fakta yang terjadi di lapangan, wawancara kepada para ahli dan para pengguna earphone, serta melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang spesifik mengenai masalah yang diangkat dan karakteristik *target audience*. Melalui metode ini, data-data yang dikumpulkan akan disusun serta diolah untuk menemukan pemaknaan dan pengertian atas situasi yang terjadi kepada masyarakat, khususnya kepada para pengguna, kemudian dari data-data tersebut diolah lebih lanjut sampai kepada tahap penemuan solusi yang tepat kepada para sasaran pengguna aktif earphone, seperti mengenai bagaimana menemukan kebiasaan penggunaanya, dan pesan yang bagaimana yang dapat diberikan sebagai pemberitahuan kepada sasaran agar dapat mengerti informasi yang diberikan.

Metode Analisa Data

Data yang telah diperoleh kemudian diolah lebih lanjut hingga menemukan titik temu dan solusi bagi permasalahan yang dialami oleh para pengguna earphone. Guna menemukan faktor-faktor permasalahan yang terjadi terkait dengan masalah penggunaan earphone, dalam perancangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Untuk memahami lebih mendalam, data-data yang diperoleh dari survey dan wawancara akan menggunakan metode *fishbone analysis* untuk mengetahui faktor-faktor yang terkait dan dengan menggunakan metode analisa 5W+1H (*what, when, where, why, who, dan how*), serta menggunakan *Why Test* untuk mendapatkan data yang bersumber dari insight, khususnya insight para pengguna aktif earphone. Data-data tersebut kemudian dikumpulkan dan diolah (digabungkan) untuk mencari hubungan faktor-faktor dengan masalah utama dan dianalisa untuk mendapatkan konsep karya yang bernilai guna.

Pembahasan

Melalui dari pengumpulan data atas fakta-fakta tersebut, ditemukan bahwa target pengguna aktif earphone sangat sengang untuk menggunakan earphone adalah dikarenakan sebagian besar dari mereka adalah pecinta musik. Dari hasil wawancara

yang dilakukan kepada 10 orang, beberapa diantaranya merupakan pengguna aktif.

Perancangan ini mengambil usia 17-25 tahun, dikarenakan pada usia tersebut, dianggap merupakan usia mahasiswa yang memiliki kebebasan tersendiri, dikarenakan merupakan masa peralihan dari remaja ke arah dewasa, maka pada fase usia tersebut, target merupakan orang yang dapat memilih dan menentukan apa yang menjadi keinginannya sendiri dan dapat menerapkannya kepada dirinya sendiri.

Dari hasil wawancara terhadap pengguna, kebanyakan dari mereka mengakui bahwa alasan mereka menggunakan earphone adalah dikarenakan mereka sangat menyukai musik, dan penggunaan musik dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekedar menjadi hiburan, namun juga dipergunakan sebagai pengisi kekosongan dalam waktu luang mereka. Beberapa para pengguna dengan terbuka mengatakan bahwa mereka menyukai mendengarkan musik dengan musik yang kencang. Di balik penggunaan musik yang kencang tersebut mereka menutup telinga dikarenakan ada yang ingin menutupi rasa bosan mereka, ada yang dikarenakan ingin menyendiri dan tidak ingin diganggu, bahkan juga ada yang mengandai-andaikan di dalam imajinasinya bahwa ia ingin menjadi seseorang yang lain, seseorang profesional yang diharapkannya dengan menciptakan satu nuansa dalam imajinasinya. Penggunaan musik dalam earphone juga digunakan sebagai pembuat suasana dengan ruang privasi yang baik. Dengan munculnya berbagai jenis earphone pada masa sekarang ini, menghadirkan jenis earphone yang kedap suara. Hal ini juga memunculkan, tidak saja secara aspek positifnya memberikan kenyamanan yang secara personal kepada penggunanya, tetapi juga menjadi penutup ruang bagi kesadaran pendengaran penggunanya, dengan ditambah oleh intensitas suara dan waktu pemakaian yang berlebihan.

Dengan tertutupnya ruang dengar para penggunanya, membuat mereka memiliki kesadaran yang rendah terhadap lingkungan sekitarnya. Berbagai kasus dari gangguan komunikasi terjadi, kemudian penggunaan yang lebih lanjut dapat mengganggu secara kesehatan pada syaraf pendengaran telinga mereka. Akibat kesadaran terhadap sekeliling yang menjadi menurun, kecelakaan pun dapat terjadi kepada para pengguna aktif earphone.

Dari hasil wawancara kepada para ahli kesehatan, secara psikologis, Dari hasil wawancara singkat dengan Dr. Nanik Ongko., S.Psi., M.Si, seorang staff pengajar dari fakultas psikologi di Universitas Surabaya, menyatakan bahwa dari segi dunia psikologis, penggunaan Earphone tidak berdampak besar terhadap kalangan remaja dibandingkan dengan pengaruh game online. Dampak yang ditimbulkan oleh earphone dianggap hanya mempengaruhi

interaksi dan komunikasi dari pengguna dengan lingkungannya. Sementara itu, jika dibandingkan dengan hasil wawancara yang didapat dari ahli dalam dunia psikologis, dalam dunia kesehatan, secara fisik earphone memiliki pengaruh yang lebih besar, dikarenakan gangguan yang ditimbulkan. Menurut Dr. Nyilo Purnami dr.,Sp.THT-KL, selama ini pasien yang ditangani kebanyakan adalah orang-orang muda-mahasiswa yang datang hanya saat sudah merasa terganggu pendengarannya, seperti mengalami denging atau rasa nyeri pada telinga. Karena itu, menurut Beliau, diperlukan adanya komunikasi yang menyadari dan menginformasikan secara lebih awal mengenai pentingnya penggunaan Earphone yang tepat, dalam tren pada masa sekarang. Dr. Nyilo juga menyatakan bahwa akibat dari kebisingan yang diterima melebihi dari batas ambang dengar manusia, dapat mengganggu kinerja keseimbangan tubuh, sehingga dapat menyebabkan berbagai penyakit, seperti depresi, sakit jantung, vertigo, dan penurunan imun dalam jangka waktu yang panjang. Penggunaan earphone yang berlebihan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat menurunkan *self awareness* terhadap lingkungannya.

Dampak buruk lebih lanjut ketika penggunaan earphone dilakukan secara berlebihan juga adalah dapat menimbulkan penurunan daya tangkap (penurunan pendengaran) pada pengguna aktif. Penurunan daya pendengaran dapat menyebabkan jumlah informasi yang dapat diterima melalui pendengaran manusia bagi para penggunanya menjadi berkurang akibat ketidakjelasan

Dalam intensitasnya, tingkat kebisingan yang dapat dihasilkan dari Earphone dapat berkisar hingga 110dB, dari batas normal 85dB pendengaran manusia. Kebisingan memiliki pengaruh terhadap daya pendengaran, yakni:

a. Adaptasi

Apabila telinga terpapar bising, mula-mula telinga akan merasa terganggu oleh intensitas kebisingan tersebut. Tetapi beberapa saat kemudian telinga tidak terganggu dan suara terasa tidak begitu keras seperti pada awal pemaparan bising.

b. Trauma Akustik

Gangguan pendengaran yang ditimbulkan oleh pemaparan tunggal terhadap intensitas kebisingan yang sangat tinggi dan terjadi secara tiba-tiba. Sebagai contoh gangguan pendengaran atau ketulian yang disebabkan oleh suara ledakan bom.

c. Peningkatan Ambang Dengar Sementara

Gangguan pendengaran yang dialam sifatnya sementara (*Temporary threshold shift*). Waktu yang diperlukan untuk pemulihan kembali adalah

berkisar beberapa menit sampai beberapa hari (3-7 hari), namun paling lama tidak lebih dari 10 hari.

d. Peningkatan Ambang Dengar Menetap

Seseorang yang telah mengalami peningkatan ambang dengar sementara dan kemudian terpapar bising kembali sebelum pemulihan secara lengkap terjadi, maka timbul “akumulasi” sisa ketulian berubah menjadi menetap (permanen).

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap 10 pengguna, rata-rata mengatakan bahwa keuntungan yang diterima dari penggunaan earphone adalah memberikan kualitas yang memberikan kenyamanan, kejelasan audio dan tidak mengganggu orang lain dalam menikmati musik dan dapat berkomunikasi dengan pihak yang terhubung secara personal, serta memberikan suatu ruang privasi sebagai tambahannya. Kebanyakan pengguna dapat memakai earphone dengan durasi minimal satu jam. Tiga dari sepuluh orang yang diwawancarai menggunakan earphone dengan intensitas volume dibawah 50%, dan tujuh orang sisanya menggunakan Earphone dengan aktif dengan volume yang melebihi 50% dari volume. Kebanyakan dari pengguna earphone memakai dengan menyadari dampak volume yang besar terhadap gendang telinga, dan menggunakannya dengan lebih membatasi setelah mengetahui dampaknya dan setelah mengalami gangguan pada daya dengar. Namun, hampir keseluruhan dari 10 orang tersebut mengatakan bahwa informasi yang detil mengenai kesehatan telinga, dampak earphone terhadap kesehatan dan gejala kerusakan tidak terjangkau oleh mereka, hal ini juga dapat diakibatkan oleh pemikiran kebanyakan orang yang menganggap bahwa gangguan terhadap telinga dan daya dengar tidak sebanding dengan masalah kesehatan yang mewabah, dan penyakit kronis lainnya. Dampak penggunaan yang muncul sebagai efek dari jangka panjang menambahkan kurangnya kesadaran dan kewaspadaan terhadap penurunan dan kerusakan terhadap daya dengar dan kesehatan yang terkait dengan syaraf dari telinga. Seluruh dari 10 orang mengatakan bahwa mereka tidak terpikir untuk hanya sekedar cek kesehatan telinga meskipun ada diantaranya telah mengalami gejala gangguan seperti *tinnitus* (denging), dikarenakan anggapan ringan terhadap kesehatan telinga tersebut dan ketidaktahuan terhadap informasi kesehatan telinga. Ditemukan juga, bahwa pengetahuan dan pengenalan mereka tentang bahaya penggunaan earphone yang berlebihan adalah mereka mengetahui bahwa adanya kemungkinan hasil terburuk dari menggunakan secara terus menerus adalah ketulian, namun masih tetap menggunakannya, dikarenakan penurunan daya pendengaran yang

jangka panjang yang dianggap kurang dapat dirasakan, serta ditunjang oleh kesukaan mereka terhadap musik, maka penggunaan earphone menjadi dikompromikan terhadap pembatasannya. Dari pengetahuan tentang aspek negatif mengenai dampak penggunaan earphone inilah juga menghasilkan satu pemikiran untuk bagaimana memberitahukan kepada para pengguna dan masyarakat agar mereka dengan sadar mewaspadai penggunaan yang berlebihan sebelum terlambat.

Faktor Penghambat

Faktor yang menjadi penghambat dalam perancangan ini yang diketahui dari analisis masalah ini adalah earphone menjadi produk dari gaya hidup pada masa sekarang dan kurangnya kesadaran dan kewaspadaan terhadap masalah penurunan dan gangguan pendengaran. Banyak masyarakat yang masih menganggap ringan masalah kesehatan telinga. Khususnya orang muda, masih banyak yang belum mengetahui dampak dari penggunaan earphone yang dapat merusak telinga, dan kerusakan telinga yang parah dapat menimbulkan penyakit-penyakit yang berbahaya. Namun, inisiatif untuk mencari informasi mengenai kesehatan telinga dan peduli pada kesehatan telinga masih belum banyak terlihat.

Undang-undang hanya menuliskan mengenai pembatasan bising dalam tempat kerja dan dalam berlalu lintas agar tidak menggunakan handphone, namun kurang spesifik menuliskan mengenai pembatasan penggunaan sarana alat bantu dengar untuk keselamatan dan kesehatan yang berkelanjutan. Padahal hak untuk mendengar, dan memiliki kesehatan pada pendengaran seharusnya juga merupakan milik semua orang.

Kurangnya perhatian dari pemerintah terhadap masalah publikasi dan mengemukakan dampak penggunaan earphone. Sulitnya ditemukan data-data statistik tertulis yang dianggap memperhatikan para pengguna earphone bahkan akhirnya para penderita gangguan telinga. Data secara umum yang diperhatikan dan masih terus dipermasalahkan berkisar mengenai kesehatan ibu dan anak, bencana, kekurangan gizi, penyakit diare, epidemiologi, penyakit-penyakit degeneratif, penyakit infeksi, penyakit menular dan lainnya. Padahal jangka panjang dari penyalah-gunaan earphone juga berbahaya. Masih sedikit kalangan dan lembaga di Indonesia yang peduli terhadap masalah kesehatan telinga.

Faktor Pendukung

Pada saat ini, didukung dengan kemajuan teknologi dalam menyampaikan informasi. Pesan mengenai

kesehatan telinga dapat disebarkan dengan mudah. Pada saat ini, mulai muncul berbagai teori dan pemecahan masalah mengenai media-media baru untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Adanya dukungan mengenai perluasan informasi kesehatan telinga dan kepedulian dari pihak kedokteran THT-KL di Indonesia, dan dari WHO mengenai penurunan daya dengar dan ketulian. Pihak dari lembaga-lembaga luar yang peduli, berbeban dan berencana untuk menjadikan generasi penerus untuk memiliki kualitas pendengaran yang baik.

Analisis Akar Masalah

Berikut ini adalah analisis akar masalah menurut metode 5W+1H:

- What:** Apa yang menjadi alasan banyak orang, khususnya kalangan muda menggunakan earphone?
Alasan yang mendorong penggunaan earphone yang aktif adalah dikarenakan keuntungan yang didapatkan dari penggunaan produk earphone, seperti suara yang jelas, tidak mengganggu orang lain, dan dapat menciptakan suatu ruang *privacy* bagi penggunanya. Ada kerahasiaan informasi dalam berkomunikasi, juga kenyamanan pribadi dalam mendengarkan musik dengan tanpa pengaruh orang lain.
- Who:** Siapa yang aktif menggunakannya?
Orang-orang yang dapat membeli gadget, orang-orang yang memiliki komunikasi yang aktif secara personal dengan orang lain, juga para pecinta musik.
- When:** Kapan para pengguna menggunakan earphone secara aktif?
Kapan pun earphone dapat digunakan, hanya tergantung dari keinginan dan tingkat kegembiraan, bahkan tingkat kecanduan dari penggunanya.
- Where:** Dimana sajakah para pengguna menggunakan earphone?
Karena earphone dapat dibawa kemana-mana dengan mudah, banyak penggunaan earphone dapat dilakukan di mana saja dengan aktivitas apapun.
- Why:** Mengapa para pengguna aktif menggunakan earphone, namun kurang memperdulikan dampaknya?
Dikarenakan kurangnya pengetahuan dan inisiatif untuk mencari informasi mengenai kesehatan telinga, disertai dengan dampak dari penggunaan yang adalah jangka panjang, maka seringkali pengguna earphone kurang memperdulikan dampaknya.
- How:** Bagaimana tanggapan para pengguna mengenai penggunaan earphone?

Para pengguna aktif sebagian besar kurang menyadari bahayanya penggunaan yang berlebihan, memiliki tanggapan yang kurang waspada, cuek dan kurang membatasi.

Dari penjabaran analisis diatas, maka ditemukan unsur-unsur mayoritas yang terkait dengan masalah, yaitu gaya hidup, kesehatan, interaksi, dan hiburan. Berikut ini adalah paparan *Fishbone Analysis* untuk mencari poin utama atau faktor yang terkait dengan masalah ini.

Dari analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa



Gambar 1. 1. Skema Fishbone Analysis

target *audience* memiliki kebutuhan pokok yang terkait dengan pendengarannya. Dibantu dengan teknologi yang maju pada masa sekarang, menawarkan kemudahan dan kenyamanan secara pribadi dengan bentuk yang memiliki nilai prestise untuk berkomunikasi dan mendapatkan hiburan. Namun, dengan kemudahannya yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, maka batasan penggunaan semakin menjadi kecil dan akhirnya berdampak pada penggunaan yang melebihi batas dari fungsi pendengarannya secara disadari ataupun tidak.

Usulan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang digagas adalah dengan mengadakan sebuah kampanye "*Bijak Menggunakan Earphone*", yang dirancang dengan cara yang menyinggung untuk menumbuhkan kesadaran kepada para masyarakat, khususnya kepada para pengguna aktif earphone agar menggunakan earphone dengan cara yang bijak, agar memiliki pendengaran yang berkualitas dan dapat berlangsung secara terus-menerus.

Pesan kreatif dari perancangan kampanye "*Bijak Menggunakan Earphone*" ini adalah untuk membangun kesadaran masyarakat, khususnya pada *target audience*, agar menanggapi bahwa kesehatan telinga juga merupakan masalah yang serius yang harus ditangani bersama. Dengan adanya kampanye ini para pengguna aktif earphone dapat menyadari dampaknya penggunaan earphone yang berlebihan dan bagi masyarakat disekitarnya dapat sadar, tergerak untuk menjadi aspek penunjang positif yang peduli pada pengguna aktif Earphone melalui informasi yang disampaikan.

Sasaran dalam perancangan ini secara khususnya adalah para pengguna aktif, dan secara umumnya adalah orang-orang muda, baik pengguna yang kurang atau tidak aktif menggunakan earphone. Target khusus pengguna aktif dicakup dari usia 17-25 tahun, yang merupakan usia masa berkuliah sampai pekerja muda. Karena dalam usia tersebut, sasaran secara kondisinya, merupakan orang yang telah memiliki kebebasan individual yang lebih jelas dibandingkan dengan anak-anak remaja SMA dalam sikapnya, terutama juga dalam memilih untuk menggunakan suatu produk gaya hidup jaman sekarang ini seperti earphone. Tidak penggunaan media dikhususkan kepada khalayak pengguna earphone sebagai sasaran utamanya, media khususnya pada saat aktivasi kampanye offline juga bertujuan untuk menjangkau masyarakat umum. Dengan memasuki insight dari pengguna earphone yang menggemari musik dan kepraktisan dari Earphone yang membuat mereka sering menggunakan earphone serta membandingkannya dengan fakta dampaknya, maka isi pesan dari perancangan kampanye ini adalah “Bijaklah menggunakan earphone”. Dari preposisi tersebut, lebih lanjut dikembangkan menjadi sebuah tagline “*Open Your Ear, Open Your World*” untuk mendorong para target dan memberikan informasi pesan yang mengalihkan pemikiran mereka kepada keuntungan yang mereka dapatkan dari dunia luar earphone mereka, yakni mereka mendengarkan lebih baik ketika menggunakan earphone seperlunya, dibandingkan dengan menggunakan earphone yang terus-menerus.

Penyampaian pesan dikemas dengan visual dan verbal, dengan cara penyampaian yang menyinggung penghidupan bersosialisasi *audience* terhadap sekitarnya. Pesan disampaikan dengan teknik *parody* secara berurutan seperti sebuah cerita dari proses yang ditimbulkan oleh dampak penggunaan earphone, menghubungkan dari dampak jangka pendek sampai kepada jangka panjangnya, dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan kepada komunikasi pengguna kepada orang-orang di sekelilingnya.

Tema pesan dari kampanye ini adalah “*Annoying Communication*”. Pengambilan big idea ini berdasarkan dari kisah-kisah insight kebiasaan pengguna yang dianggap menimbulkan gangguan bagi orang-orang di sekelilingnya, ketika pengguna tidak mendengarkan, akibat penggunaan earphone.

Penyajian dari penyampaian pesan disesuaikan dengan kondisi target *audience* yang merupakan kalangan remaja sampai pada usia remaja akhir.

Dari *Consumer Journey* yang dilakukan, maka pesan disampaikan melalui sarana yang berhubungan dengan target, yakni sarana jejaring sosial media online sebagai media utamanya yang dianggap lebih

dinamis dan dapat lebih menjangkau dengan lebih mudah para pengguna kalangan muda yang dari kebiasaannya merambah dalam dunia maya, yang mana kebanyakan dari mereka memiliki akun tersendiri yang masuk dalam suatu jaringan sosial.

Konsep desain untuk perancangan ini menggunakan visualisasi yang modern dan simple, dibawakan dengan fun melalui kisah kehidupan sehari-hari pengguna yang semakin terkena dampak penggunaan earphone yang berlebihan dan dibawakan menjadi cerita komedi agar menarik perhatian dan mengena khususnya pada kalangan orang-orang muda. Berikut adalah media-media yang dipilih dalam perancangan kampanye “Bijak menggunakan Earphone” ini:

- a. Youtube, Facebook fanpage dan Twitter (Social Media). Melalui Youtube, pesan-pesan Audio-Visual mengenai dampak penggunaan earphone yang berlebih disebarakan kepada para pengguna Youtube yang aktif. Kemudian, melalui media jejaring dan komunikasi sosial berupa facebook dan twitter yang sering digunakan oleh banyak kalangan target ini, penyebaran link-link video dari youtube dan artikel-artikel akan dilakukan untuk diperkenalkan kepada publik sebagai pesan sosial dan fakta-fakta kesehatan terkait dengan pendengaran, seperti fakta kejadian akibat penggunaan earphone yang berlebihan, solusi menggunakan earphone yang tepat, dan lainnya. Pada *social media* ini juga menuliskan *tagline* “Open Your Ear, Open Your World.” Untuk pengoperasian dari jejaring-jejaring sosial ini, dibutuhkan seorang admin untuk mengoperasikan, memposting dan memperhatikan respon dari masyarakat yang melihat pesan-pesan yang dimasukkan ke dalam media ini.



Gambar 1. 2. Social Media - Twitter



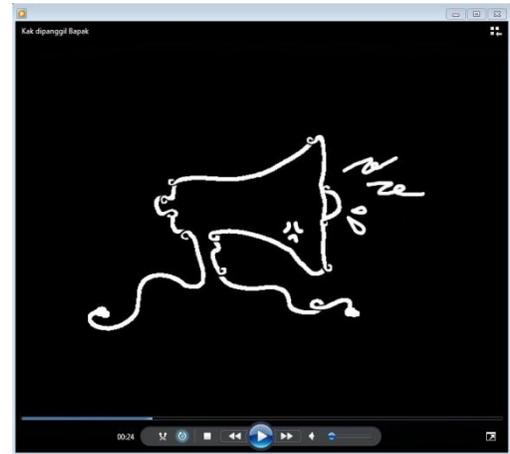
Gambar 1. 3. Social Media - Youtube



Gambar 1. 4. Social Media - Facebook

b. Radio-Internet Ads

Disebarluaskan pertama kali dalam Youtube, dalam bentuk Radio yang juga diberikan tambahan visualisasi agar lebih menarik, pesan disampaikan dalam kisah tentang kakak beradik yang sulit berkomunikasi, oleh karena kakaknya adalah pengguna aktif earphone. Sang Adik terus menerus memanggil sang kakak, namun si kakak yang asyik dengan earphonenya menanggapi keliru kata-kata adiknya. Iklan layanan masyarakat berupa Audio ini, dibawakan dengan visualisasi yang simple, pewarnaan dalam visualisasi hanya hitam dan dengan outlining *Earphone cable* yang putih. Pembawaan Audio dirancang simple dan fun untuk menyampaikan pesan. Menggunakan 2 orang tokoh sebagai pengisi *Voice Over* nya, yakni seorang gadis remaja dan seorang pemuda untuk mengisi sebagai kakaknya.



Gambar 1. 5. Radio-Internet Ads

c. Video Clips

Pemulaan Video kampanye ini dimulai dengan Teaser video kumpulan berbagai respon yang mengatakan “Hah”, sebagai bentuk pesan kondisi dari orang-orang yang tidak mendengarkan dengan baik, dalam kehidupannya sehari-hari.



Gambar 1. 6. Teaser – “Hah Compilation”



Gambar 1. 7. Klip 1 – “Tinnitus Boy”



Gambar 1. 8. Klip 2 – “Dunia Subtitle”

Pada video-video klip tersebut, menceritakan kisah sekelompok anak-anak muda yang masih berkuliah, dan salah satu diantara mereka adalah pengguna aktif earphone yang akhirnya terkena dampak dari penggunaan earphone. Video klip ini memiliki 2 versi dari kisah pengalaman yang terkena dampak penggunaan earphone yang berlebih. Versi yang pertama mengisahkan tentang dampak dari menggunakan earphone, yakni Tinnitus sebagai gejala penurunan pendengaran, kemudian dalam klip video yang ke dua mengisahkan tentang kehidupan pemuda pengguna earphone yang sudah tidak lagi mendengar dan suara yang dihasilkan menjadi bentuk subtitle, yakni sebagai bahasa tulisan.

d. Video Campaign Offline Activation Documentation

Melalui *Activation* ini, kepada masyarakat umum, diberikan pengalaman dan informasi mengenai penurunan pendengaran, dan memberikan pesan kepada mereka, menggunakan media *Earphone box*. Campaign Offline diadakan di Taman Bungkul. Pendekatan yang dilakukan adalah kepada keluarga-keluarga dan pemuda-pemudi yang sedang bersantai di pagi hari dalam taman sebagai target sekunder dari kampanye ini, dengan tujuan sebagai penyebar luasan dari mulut ke mulut dari masyarakat umum kepada para pengguna earphone yang mereka kenali. Dalam Video ini mendokumentasikan respon dari masyarakat umum yang mendengarkan *Earphone box* dan diberi pesan pada waktu aktivasi *campaign offline*.



Gambar 1. 9. Campaign Offline Activation

e. *Earphone Box*

Earphone box digunakan sebagai media penyalur lagu untuk diperdengarkan kepada masyarakat umum dalam aktivasi *campaign offline*. Lagu yang digunakan adalah potongan singkat lagu dari Alicia Keys yang berjudul “*This girl is on fire*”. Dalam potongan lagu tersebut, diberi edittan suara denging sebagai bentuk dari pengalaman apa yang didengar oleh penderita gejala Tinnitus.



Gambar 1. 10. Earphone Box

f. *Brochure*

Brosur digunakan setelah pendengaran lagu dalam *Earphone Box* dalam aktivasi, sebagai penyampaian pesan mengenai penggunaan Earphone dan fakta-faktanya secara singkat. Melalui brosur juga menambahkan ID untuk promosi penyebaran jejaring sosial yang menghubungkan kepada pesan-pesan sosial.



Gambar 1. 11. Brosur

g. *Pin*

Pin diberikan pada saat setelah wawancara dengan masyarakat, sebagai bentuk apresiasi



Gambar 1. 13. Brosur - Isi



dari partisipasi masyarakat yang turut serta

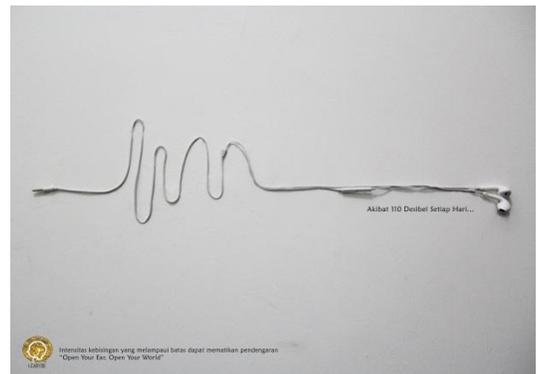
memberikan responnya dan juga sebagai promosi campaign "I Hear You".



Gambar 1. 12. Pin

h. *Poster*

Poster sebagai tambahan, digunakan untuk memberikan pesan singkat mengenai fase kerusakan pendengaran kepada masyarakat. Visualisasi dari *Poster* tersebut adalah dengan menggambarkan alur kabel Earphone yang memiliki gambaran garis yang naik dan turun seperti visualisasi alat perekam jantung yang kemudian berujung pada garis yang Datar, menunjukkan bahwa pendengaran yang sudah mati permanen, tidak dapat dipulihkan kembali.



Gambar 1. 14. Poster

i. *Earphone Holder*

Earphone Holder juga sebagai tambahan media yang digunakan untuk memberikan pesan yang bertuliskan "Store your Earphone, open your world" pada bagian depan dari *Earphone Holder*. Tujuan pembuatan *Earphone Holder* ini juga agar para pengguna aktif dapat memilih untuk menyimpan earphonenya dengan aman, khususnya pada saat dirumah.



Gambar 1. 15. Earphone Holder



Gambar 1. 16. Earphone Holder – Bagian Belakang



Gambar 1. 17. Campaign Offline Medias

Media yang dipilih dalam perancangan ini adalah *video clips* yang berisi pesan. Dengan menggunakan jejaring sosial seperti Youtube sebagai media penyampai pesan yang primer, berikutnya diarahkan dan ditunjang oleh media sekunder, yakni media jejaring sosial yang sering digunakan untuk berkomunikasi seperti Facebook dan Twitter. Sebagai media tambahannya, pesan diberikan dan juga dimasukkan ke dalam jejaring-jejaring sosial ini, berupa Radio-Internet Ads dan juga poster yang secara digital dipublikasikan. Sebagai penunjang penyebaran informasi kepada masyarakat umum sebagai target sekundernya, maka dalam aktivasi kampanye *offline* ini juga menambahkan media seperti *Earphone box* sebagai media primer dalam aktivasi dan ditunjang dengan pemberian pesan melalui brosur dan pin.

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil oleh perancang adalah pentingnya bagaimana mengkomunikasikan bahaya penggunaan Earphone yang dapat merusak pendengaran kepada para penggunanya, khususnya kepada para pengguna aktif. Pendengaran yang menurun, dapat menurunkan daya komunikasi seseorang dengan lingkungan sekitarnya. Namun, sangat disayangkan, bahwa masalah ini seringkali diremehkan oleh banyak anak muda jaman sekarang, khususnya para penggemar musik dan games. Pemikiran perusakan yang berdampak jangka jauh menambahkan pemikiran yang cuek pada para penggunanya, ditambah lagi kebutuhan ruang privasi dari situasi pada saat ini membuat para penggunanya merasa sangat terhibur dengan adanya Earphone dengan musik dan sebagai alat bantu komunikasi. Dengan adanya perancangan kampanye ini, berdasarkan hasil respon yang didapatkan dari beberapa komentar mahasiswa, kampanye ini dapat membantu masyarakat, khususnya pada kalangan muda, agar mengetahui dan sadar akan bahaya penggunaan Earphone yang berlebihan jika digunakan.

Daftar Referensi

“3 Ancaman Kerusakan Organ Disebabkan Headset dan Headphone”. *Eric Tanuwijaya*. 05 Januari 2013. Web. 07 Februari 2014.

<<http://jakartaweekend.com/3-ancaman-kerusakan-organ-disebabkan-headset-headphone/kan-musik-lewat-Earphone>>

“Bahaya Mendengarkan Musik Lewat Earphone”.
N.d. 07 Februari 2014.
<<http://mediaonlinenews.com/kesehatan/bahaya-mendengar>>

Mathers, Colin., Andrew Smith, Marisol Concha.
“Global Burden of Hearing Loss In The Year 2000”.
Global Burden of Disease 2000 study. (1990): 1 & 8.

Niskar AS *et al.* “Estimated prevalence of noise-induced hearing threshold shifts among children 6 to 19 years of age”. *The Third National Health and Nutrition Examination Survey, 1988-1994, United States*. 279 (14):1071-5. (2001). 07 February 2014
<<http://pediatrics.aappublications.org/content/108/1/40.full.html>>

Rabinowitz, Peter M MD;M.P.H. “Noise Induced Hearing Loss”. *American Family Physician*. 61(9):2749-2756. (May 2000). 07 February 2014
<<http://www.aafp.org/afp/2000/0501/p2749.html>>

Scientific Committee on Emerging and Newly Identified Health Risks. “Potential health risks of exposure to noise from personal music players and mobile phones including a music playing function”. (September 2008). 07 February 2014
<http://ec.europa.eu/health/ph_risk/committees/04_scenihr/docs/scenihr_o_018.pdf>