

BAB II. LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori terkait TUGAS AKHIR

2.1 Public Relations

Public relations (PR) adalah salah satu bidang spesialisasi dalam ilmu komunikasi yang menitikberatkan pada usaha menumbuhkan saling pengertian dan kerjasama antara public pada suatu instansi atau perusahaan sehingga terbentuk citra yang baik pada instansi/Perusahaan tersebut. Dalam bukunya *Effective Public relations*, Cutlip dan Center (2006) mengemukakan bahwa *public relations* adalah fungsi manajemen yang membangun dan mempertahankan hubungan yang baik dan bermanfaat antara organisasi dengan publik yang mempengaruhi kesuksesan atau kegagalan organisasi tersebut.

Ada beberapa ciri dari kegiatan *public relations* antara lain:

- Komunikasi dilaksanakan dengan 2 arah dengan aspek timbal balik
- Kegiatan yang dilakukan terdiri dari penyebaran informasi pelaksanaan persuasi dan pengkajian opini public.
- Tujuan yang dicapai adalah tujuan organisasi
- Sasaran yang dituju adalah khlayak yang ada di dalam dan di luar organisasi
- Efek yang diharapkan adalah terjadinya hubungan yang harmonis dengan publik

Fungsi *public relations* dapat dibagi menjadi 2 yaitu: sebagai pencari informasi dan sebagai penyampai informasi

2.2 Bhabinkamtibmas

Bhabinkamtibmas merupakan singkatan dari Bhayangkara Pembina Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. Menurut Pasal 1 Ayat 4 mengenai Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2015, tentang Pemolisian Masyarakat, bhabinkamtibmas adalah pengemban Polmas yang ada di desa atau kelurahan. Pengemban polmas ini merupakan setiap anggota Polri yang melakukan Polmas di dalam masyarakat atau komunitas.

Berdasarkan Keputusan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia No.Pol.KEP/8/II/2009 mengenai perubahan buku petunjuk lapangan Kapolri No.Pol.: BUJUKAP/17/VII/ 1997 menjelaskan mengenai sebutan Babinkamtibmas (Bintara Pembina Kamtibmas) menjadi Bhabinkamtibmas (Bhayangkara Pembina Kamtibmas) dari tingkat kepangkatan Brigadir hingga dengan Inspektur.

Sementara itu, menurut pasal 1 ayat 4, Peraturan Kapolri Nomor 3 Tahun 2015 mengenai Pemolisian Masyarakat menjelaskan bahwa maksud dari bhabinkamtibmas adalah pengemban Polisi Masyarakat.

2.3 Narkotika di Kalangan Remaja

Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma dan hukum yang dilakukan oleh remaja. Perilaku ini dapat merugikan dirinya sendiri dan orang-orang sekitarnya (Sumiati: 2009). Penyalahgunaan narkoba nampaknya sudah menggejala dikalangan remaja, khususnya para siswa SMP maupun

SMA, mulai di kota- kota besar dan kini sudah ke tempat-tempat yang jauh dari kota besar, bahkan dalam bentuk permen dan pensil telah disebarakan kepada anak-anak TK dan SD. Masalah penyalahgunaan narkoba di Indonesia sudah sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan beberapa hal antara lain karena Indonesia yang terletak pada posisi di antara tiga benua dan mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pengaruh globalisasi, arus transportasi yang sangat maju dan penggeseran nilai materialistis dengan dinamika sasaran opini peredaran gelap narkoba. Kekhawatiran ini semakin di pertajam akibat maraknya peredaran gelap narkoba yang telah merebak di segala lapisan masyarakat, termasuk di kalangan generasi muda. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap kehidupan bangsa dan negara pada masa mendatang.

Narkotika adalah zat atau obat baik yang bersifat alamiah, sintetis, maupun semi sintetis yang menimbulkan efek penurunan kesadaran, halusinasi, serta daya rangsang. Sementara menurut UU Narkotika pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa narkotika merupakan zat buatan atau pun yang berasal dari tanaman yang memberikan efek halusinasi, menurunnya kesadaran, serta menyebabkan kecanduan. Obat-obatan tersebut dapat menimbulkan kecanduan jika pemakaiannya berlebihan. Pemanfaatan dari zat-zat itu adalah sebagai obat penghilang nyeri serta memberikan ketenangan.

Penyalahgunaannya bisa terkena sanksi hukum. Ada beberapa jenis narkoba antara lain : narkotika golongan 1, narkotika golongan 2, narkotika golongan 3, narkotika jenis sintesis, dan narkotika jenis alami.

Bahaya penyalahgunaan narkoba antara lain : dehidrasi, halusinasi, menurunnya tingkat kesadaran, gangguan kualitas hidup bahkan kematian.

2.4 Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja

Fenomena adalah suatu kejadian yang tidak biasa terjadi dalam masyarakat, dapat diobservasi, dirasakan, dan diamati oleh manusia, dan menjadi objek penelitian yang menarik untuk dijelajahi secara ilmiah. Menurut Sarwono (2010) mengartikan "fenomena" dengan berbagai makna yang mencakup hal-hal yang dapat diamati dan dijelaskan secara ilmiah, seperti fenomena alam, juga dapat merujuk pada sesuatu yang luar biasa atau menakjubkan, serta diartikan sebagai fakta dan realitas yang memiliki dampak penting. Dengan demikian, fenomena mencakup berbagai aspek yang melibatkan observasi, keistimewaan, dan keberadaan faktual.

Perkembangan teknologi saat ini telah membuat fenomena judi *online* populer di kalangan remaja. Fenomena ini dipicu oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang pesat. Aktivitas bermain judi *online* telah menjadi hal umum, dan hal ini tercermin dalam laporan berita yang diungkapkan di tribunnews.com. Terlihat bahwa remaja pun tertarik untuk terlibat dalam aktivitas penyimpangan ini, yang sering kali dipicu oleh pengaruh lingkungan sebaya. Seorang narasumber mengungkapkan, "Teman-teman di sekitarrumah banyak yang bermain, awalnya saya tidak tertarik. Tapi sebulan yang lalu, saya diajak oleh teman di pasar. Saya kaget

bagaimana dia bisa menang besar dengan modal deposit hanya Rp20 ribu, padahal dia berhasil menang Rp300 ribu. Dari situ, saya mulai tertarik untuk ikut serta." Pernyataan ini menggambarkan bahwa fenomena judi *online* di kalangan remaja terjadikarena adanya ajakan dari lingkungan sekitar. Faktor- faktor penyebab para remaja bermain judi online antara lain : faktor kemiskinan, lapangan pekerjaan, faktor lingkungan, dan faktor belajar.

2.5 Pemakaian knalpot bising/brong dikalangan remaja

Kendaraan bermotor adalah setiap kendaraan yang digerakkan oleh peralatan mekanik berupa mesin selain kendaraan yang berjalan di atas rel. knalpot adalah bagian dari sepeda motor yang berbentuk pipa panjang dan berfungsi meredam bunyi. Dari bentuk dan suaranya tersebut knalpot ini mampu meningkatkan tenaga mesin dan menambah tarikan makin kencang. Bising adalah campuran dari berbagai suara yang tidak dikehendaki ataupun yang merusak Kesehatan, saat ini kebiasaan merupakan salah satu penyebab penyakit lingkungan.

Perubahan spesifikasi pada kendaraan bermotor, khususnya pada knalpot memiliki efek samping baik positif dan negatif yaitu selain membuat suara knalpot menjadi lebih keras juga dari segi otomotif dapat menambah performa namun di samping itu juga dapat menyebabkan pemborosan dalam penggunaan bahan bakar. Selain itu, penggunaan knalpot bising secara berkala selama bertahun-tahun dapat mengakibatkan gangguan pendengaran. Bagi para pemilik kendaraan bermotor suara bising yang ditimbulkan dari knalpot tersebut dampaknya tidak terasa dalam jangka waktu yang sebentar namun dampaknya mulai terasa dalam jangka waktu yang lama dan dapat menyebabkan berkurangnya ketajaman pendengaran.

B. Studi Literatur tentang TUGAS AKHIR

Penelitian yang dilakukan oleh Azriel Elisabeth Toar, Hilman Adam, dan Sulaemana Engkeng (2019). Masalah penyalahgunaan narkoba merupakan masalah yang sering menjadi sorotan dewasa ini, khususnya di kalangan remaja, berdasarkan data dari WHO di perkirakan 150.000 remaja di Indonesia terlibat penyalahgunaan narkoba. Berdasarkan data dari polisi resort Kota Manado menunjukkan bahwa kasus penyalahgunaan narkoba meningkat secara terus-menerus dan dari tahun- ketahun. Pada tahun 2015 terdapat satu kasus dengan jumlah tersangka tujuh orang dan pada tahun 2016 terdapat delapan tersangka, pada tahun 2017 terdapat sembilan tersangka, pada tahun 2018 terdapat 22 tersangka dan pada awal 2019 terdapat 10 tersangka, maka dari data tersebut dilihat terjadi peningkatan kasus jenis narkoba dari tahun 2015-2018, sedangkan pada tahun 2019 terjadi penurunan kasus penyalagunaan jenis narkoba. Tujuan Penelitian: untuk mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan pelajar di SMA Negeri 1 Manado terhapa bahaya penyalahgunaan narkoba. Metode penelitia ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan tru eksperimen dengan pendekatan one group pre-test post-test. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah pelajar kelas XI IPA 7 dan kelas XI IPA 8 dengan jumlah 80 pelajar. Hasil penelitian: Menunjukkan ada pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan pelajar kelompok eksperimen

dengan nilai ($p=0,018$) dan tidak ada pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan pelajar kelompok kontrol dengan nilai ($p=0,643$). Kesimpulan: Terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan pada pelajar kelompok eksperimen dan tidak terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan pada pelajar kelompok kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahfidz Addiyansyah dan Rofiah (2023). Berjudul “Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan judi *online*, serta menggambarkan dampaknya terhadap kehidupan remaja Desa Cilebut Barat, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Metodologi penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam perilaku kecanduan judi online yang terjadi di komunitas remaja tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja telah terlibat dalam permainan judi online sejak tahun 2021, khususnya dengan jenis permainan pragmatic play. Dorongan utama mereka untuk bermain adalah karena memperoleh keuntungan besar di awal, yang pada gilirannya membuat mereka terjebak dalam kecanduan karena upaya untuk mengulang kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi menjadi pemicu utama mereka dalam berpartisipasi dalam judi online. Dampak yang dirasakan oleh remaja dalam bermain judi online sangatlah

signifikan, terutama dampak negatif yang mengakibatkan mereka terjebak dalam hutang. Mayoritas alasan mereka berhutang adalah rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus mencoba meskipun mengalami kekalahan. Bahkan dalam satu hari, mereka mampu menghabiskan sejumlah uang yang substansial untuk bermain judi *online*. Pada akhirnya, remaja ini mengungkapkan keinginan kuat untuk menghentikan kebiasaan bermain judi *online* karena merasakan dampak yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.



Penelitian yang dilakukan oleh Rismawati (2021). Berjudul “Tinjauan Kriminologi Pelanggaran Penggunaan Knalpot Bising Yang Mengakibatkan Tindak Pidana Kekerasan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor, dan penanggulangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris yang dilaksanakan oleh Polres Bataeng. Adapun teknis pengumpulan data terdiri dari data primer yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara Polres Bantaeng dan pengguna knalpot dan data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui hasil survei, berita online, dan peraturan perundang-undangan yang terkait. Keseluruhan data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) faktor yang menjadi penyebab, yaitu dipengaruhi oleh faktor lingkungan, faktor

usia. (2) Upaya Preventif ialah : membuat pamflet mengenai himbauan larangan menjual knalpot bising/brong kepada masyarakat, melakukan upaya refresif ialah : operasi, penilangan, penyitaan, memusnahkan, serta menjadi mediator untuk upaya perdamaian.

BAB III. METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Penyuluhan ini dilaksanakan pada hari Senin, 22 Januari 2023 dengan tahapan kegiatan meliputi :

1. Persiapan

- Sosialisasi : Koordinasi dengan kepala sekolah SMA terkait perijinan dan pelaksanaan kegiatan
- Mengidentifikasi masalah
- Perumusan Solusi : memberikan materi pada siswa

2. Pelaksanaan

- melakukan pretest (menggali pengetahuan siswa tentang bahaya menyalahgunaan narkoba, bahaya judi online, dan larangan menggunakan knalpot brong/bising).

B. Data yang dibutuhkan (data primer dan data sekunder)

Data primer menurut Husain Umar (2023,42) data primer adalah data yang di dapat dari sumber pertama baik dari individua tau perseorangan seperti hasil dari wawancara atau hasil dari pengisian kuisisioner yang biasa dilakukan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari sesi tanya jawab dalam proses penyampain materi penyuluhan.