

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG BAHAYA RADIASI HANDPHONE SAAT TIDUR

Ika Novita Sari, Renny Nirwana Sari, Agung Santoso

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo, Indonesia
e-mail : ikanovitasari@student.umaha.ac.id,
renny_nirwanasari@dosen.umaha.ac.id, agung@dosen.umaha.ac.id

ABSTRAK

Smartphone merupakan sebuah teknologi yang saat ini menjadi kebutuhan primer. Pekerjaan yang ada akan menjadi lebih ringan dengan adanya smartphone tersebut. Selain manfaatnya yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia, smartphone juga ada dampak negative yaitu bahayanya radiasi yang ditimbulkan. Banyak dari kita yang meletakkan smartphone disamping kita saat tidur tanpa tahu bahayanya radiasi yang berasal dari smartphone. Iklan layanan masyarakat ini ditujukan untuk remaja sebagai pengguna smartphone yang paling banyak. Dengan menggunakan metode perancangan yang efektif, maka akan didapatkan hasil yang tepat.

Kata kunci: Smartphone, Iklan Layanan Masyarakat, Perancangan, Radiasi

ABSTRACT

Smartphone is a technology that is currently a primary need. Existing work will be lighter with the smartphone. In addition to the benefits that can help alleviate human work, smartphones also have a negative impact, namely the dangers of radiation caused. Many of us who put smartphones next to us while sleeping without knowing the dangers of radiation coming from smartphones. This public service advertisement is aimed at teenagers as the most smartphone users. By using effective design methods, you will get the most exact results.

Keywords : Mobile, Public Service Advertisement, Planning, Radiation

PENDAHULUAN

Pada zaman serba modern saat ini banyak sekali teknologi canggih yang dapat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah smartphone dan masih banyak lagi. Diciptakannya teknologi tersebut tentunya bertujuan untuk mempermudah kita dalam berkomunikasi, dan mempermudah segala pekerjaan kita. Sekarang ini hampir setiap orang mempunyai smartphone, dari berbagai kalangan mulai anak kecil, remaja sampai orang tua. Berbagai macam fungsi dan fitur-fitur baru yang terus dikembangkan, kini smartphone merupakan suatu barang yang akan menemani kegiatan kita dari pagi hingga malam hari menjelang tidur.

Keberadaan smartphone selain dari manfaatnya ternyata juga terdapat beberapa dampak negatifnya, terutama bagi kesehatan kita. Disadari atau tidak, smartphone memancarkan radiasi bagi pengguna yang mana efeknya akan kita rasakan dalam jangka panjang. Mungkin saat ini kita

belum merasakan efek radiasinya, tetapi bisa jadi akan kita rasakan dalam beberapa tahun ke depan. Kurangnya kesadaran dari masyarakat terutama para remaja akan hal inilah yang membuat resiko bahaya yang ditimbulkan radiasi smartphone tersebut semakin hari semakin besar seiring dengan terus meningkatnya jumlah para pengguna smartphone dari hari ke hari.

Smartphone memiliki radiasi yang bisa memicu pertumbuhan neoplasma, yang diakibatkan oleh regenerasi sel yang tidak berjalan semestinya. Berdasarkan pada pengamatan kasus yang sudah terjadi, tumor otak lebih sering dialami oleh seorang yang sering meletakkan smartphone di dekat kepala pada saat tidur. Ada baiknya mulai sekarang kita mulai mencoba menghilangkan kebiasaan tidur di dekat smarttrphone untuk menghindari dari kemungkinan terburuk.

Oleh karena itu, melalui iklan layanan masyarakat yang hendak disampaikan ini diharapkan masyarakat mengetahui dan lebih

waspada akan bahaya radiasi smartphone, terutama pada saat tidur.

Kajian Pustaka

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negative Penggunaan Gadget Secara Berlebihan terhadap Tubuh oleh Kristoforus Yosef Donnyanggoro, Petrus Gogor Bangsa, Mendy Hosanna Malkisedek. Menurut penelitian tersebut, penulis merancang sebuah iklan layanan masyarakat yang bertujuan untuk mengedukasi anak-anak yang berusia 15-18 tahun, agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan. Sehingga diharapkan kedepannya anak-anak dapat mempersiapkan masa depannya dengan baik dan terbebas dari dampak penggunaan gadget. Penulis menggunakan media audio visual yang membutuhkan berbagai macam peralatan, kru, dan pemain yang cukup memadai agar mendapatkan hasil yang baik. Sehingga diperlukan sebuah perancangan yang benar-benar matang. Begitu juga dengan media promosi yang harus dikembangkan lagi dengan mengikuti kemajuan teknologi saat ini. Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Radiasi Sinyal Handphone Pada Anak Remaja oleh Jaka Winata Prayogo, Prayanto Widyo, Adiel Yuwono. Penulis merancang suatu kegiatan kampanye dari iklan layanan masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat luas, mulai dari menunjukkan bahaya yang ada, hingga memberi solusi terbaik untuk dapat mencegah bahaya tersebut tanpa harus berhenti secara total dalam menggunakan handphone. Pendekatan yang dilakukan sebagian besar menggunakan media yang lekat dengan keseharian anak-anak muda zaman sekarang, seperti facebook, instagram, twitter. Kampanye dilakukan di sekolah dan universitas bersifat sukarela karena hanya mengajak foto bersama sebagai bentuk dukungan. Kemudian hasil foto akan di upload di media sosial dan ditempelkan pada sekolah dan universitas.

Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual oleh Ernawati. Menurut peneliti makna yang dimuat pada setiap karya desain visual yang disajikan adalah pesan yang disampaikan dalam bentuk tanda visual. Secara garis besar makna dari karya yang disajikan dapat dilihat dari dua aspek, yaitu tanda yang terlihat oleh panca indera berupa bentuk visual dan tanda untuk dikomunikasikan. Tanda visual dapat dilihat dari cara penggambarannya baik secara ikonis, indeksikal maupun simbolik. Sedangkan makna yang dikomunikasikan dapat dilihat dengan penafsiran berdsarkan konsep keilmuan yang dihubungkan dengan mitos ataupun budaya. Kajian semiotika sebagai metode dalam penelitian,

khususnya dalam bidang desain komunikasi visual cukup relevan, karena ada kecenderungan untuk memandang visual sebagai wacana sosial.

Iklan

Kata iklan berasal dari bahasa Yunani yang artinya adalah upaya menggiring orang pada gagasan. Secara luas iklan adalah semua bentuk aktifitas untuk menghadirkan dan mempromosikan ide, barang ataupun jasa secara nonpersonal melalui media yang yang dibayar oleh sponsor tertentu (Durianto dkk, 2003). Menurut S. William Pattis (1993) iklan adalah setiap bentuk komunikasi yang dimaksudkan untuk memotivasi dan mempromosikan produk dan jasa kepada seseorang atau pembeli yang potensial. Pengertian lainnya, periklanan adalah "Any paid from of nonpersonal presentation and promotion of ideas, goods, or service by an identified sponsor". Periklanan merupakan komunikasi bukan pribadi, satu arah mengenai sebuah produk atau organisasi yang dibayar oleh seorang pemasar (Kotler & Armstrong,2004).

Iklan Komersial

Iklan komersial adalah iklan yang bertujuan untuk mendukung kampanye pemasaran suatu produk atau jasa. (Lwin & Aitchison, 2005) menjelaskan iklan komersial sendiri terbagi menjadi beberapa macam, yaitu :

1. Iklan Strategis

Digunakan untuk membangun merek. Hal itu dilakukan dengan mengkomunikasikan nilai merek dan manfaat produk. Perhatian utama dalam jangka panjang adalah memposisikan merek serta membangun pangsa pikiran dan pangsa pasar. Iklan ini mengundang konsumen untuk menikmati hubungan dengan merek serta meyakinkan bahwa merek ini ada bagi para pengguna.

2. Iklan Taktis

Iklan Ini dirancang untuk mendorong konsumen agar segera melakukan kontak dengan merek tertentu. Pada umumnya iklan ini memberikan penawaran khusus jangka pendek yang memacu konsumen memberikan respon pada hari yang sama (Madjadikara, 2004)

Iklan Corporat

Iklan yang bertujuan membangun citra suatu perusahaan yang pada akhirnya diharapkan juga membangun citra positif produk-produk atau jasa yang diproduksi oleh perusahaan tersebut. Iklan corporate sering kali berbicara dengan nilai-nilai warisan perusahaan, komitmen perusahaan kepada pengawasan mutu, peluncuran merek dagang atau logo perusahaan yang baru atau mengkomunikasikan kepedulian perusahaan terhadap lingkungan sekitar.

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat merupakan bagian dari kampanye sosial marketing yang bertujuan menjual gagasan atau ide untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat (Madjadikara, 2004). Biasanya pesan iklan layanan masyarakat berupa ajakan, pernyataan atau himbuan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau merubah perilaku yang tidak baik supaya menjadi lebih baik, misalnya kebersihan lingkungan, stop narkoba, budayakan antri, dan sebagainya (Madjadikara, 2004). Pada awal perkembangannya iklan layanan masyarakat tidak terlalu terikat pada penataan yang ketat, perencanaan pesan yang rumit, pemilihan media yang sesuai, sampai pada penentuan target audiens maupun pemilihan tempat dan waktu yang benar-benar tepat (Liliweri, 1992). Namun seiring berkembangnya dunia periklanan dan semakin banyaknya perusahaan yang membuat iklan layanan masyarakat disertai dengan perubahan paradigma dalam menciptakan pesan-pesan sosial maka iklan layanan masyarakat juga harus dibuat secara profesional seperti iklan komersial (Roman, Mass & Nisenholtz, 2006)

Gadget

Menurut dowithgadget (2017) gadget adalah alat yang memiliki fungsi canggih, praktis, memiliki bentuk desain yang lebih mutakhir dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Seperti laptop yang berasal dari komputer desktop, smartphone yang berasal dari telepon genggam, dan sebagainya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan gadget merupakan teknologi yang diperbarukan agar memiliki fungsi yang jauh lebih efisien dari teknologi sebelumnya.

Dampak buruk menggunakan gadget terlalu lama:

1. Obesitas
2. Mata menjadi kering
3. Pendengaran terganggu
4. Penurunan produksi sperma
5. Kanker (leukemia, kanker kulit, thyroid, payudara, perut)
6. Sakit pinggang
7. Tennis elbow
8. Gangguan kehamilan karena radiasi
9. Terjadinya penggumpalan darah
10. Mudah lelah dan capek karena kurang bergerak
11. Serangan jantung
12. Mudah sakit kepala
13. Carpal tunnel syndrome
14. Diabetes
15. Kelainan postur tubuh
16. Spasme otot
17. musculoskeletal pain

(Soemargo, N., personal communication, Maret 21, 2018)

Dampak buruk menggunakan gadget terlalu lama secara psychology:

1. Sikap agresif pada anak-anak
 2. Susah tidur pada anak-anak
 3. Stress
 4. Kurang peka terhadap lingkungan
 5. Kemampuan berbahasa sesuai EYD berkurang
 6. Gadget sebagai sasaran orang tua untuk menenangkan anaknya
 7. Memakan makanan yang tidak sehat
- (Soemargo, N, personal communication, Maret 21, 2018)

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, penulis menggunakan dua metode yaitu pengumpulan data primer yang didapat dari objek penelitian, dan pengumpulan data sekunder yang didapat dari buku, internet dan informasi lainnya.

1. Data Primer

a. Observasi

Observasi dilakukan pada sebuah desa di Sidoarjo tepatnya di Desa Banjar Pertapan. Observasi ini difokuskan pada remaja yang sering meletakkan smartphone di dekat mereka saat tidur.

b. Wawancara

Wawancara langsung kepada pakar teknologi tentang besar radiasi yang bisa dikeluarkan dari sebuah smartphone, wawancara kepada ahli kesehatan yang berada pada yayasan dan rumah sakit juga diperlukan untuk lebih mengetahui dampak yang bisa diakibatkan oleh radiasi.

2. Data Sekunder

a. Kepustakaan

Metode ini menggunakan kajian informasi-informasi dari media cetak layaknya surat kabar, majalah, buku, maupun jurnal yang membahas tentang radiasi smartphone dan hal-hal lainnya yang berkaitan.

b. Internet

Metode ini dilakukan dengan meneliti data-data mengenai bahaya radiasi smartphone yang beredar lewat jaringan internet.

Dokumentasi Data

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan cara memotret, mengamati, mencatat dan sejenisnya. Hasil dokumentasi data dapat berupa foto, gambar buku, dan arsip.

Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis 5W+1H. Metode tersebut digunakan untuk dapat menggali selera yang diinginkan oleh masyarakat terhadap iklan layanan masyarakat tentang bahaya radiasi handphone saat tidur.

1. What : Apa yang mendasari diperlukan adanya perancangan ini dibuat ?
2. Who : Siapa target audience yang sesuai untuk perancangan ini ?
3. When : Kapan efek radiasi smartphone muncul ?
4. Where : Dimana permasalahan ini sering terjadi ?
5. Why : Mengapa iklan layanan masyarakat ini dibuat untuk mngedukasi target audience ?
6. How : Bagaimana cara mereka agar tidak terkena dampak buruk dari radiasi ?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema

Tema pesan yang digunakan yaitu "Waspada Radiasi Handphone" dengan pendekatan emosional dimana menunjukkan suatu dampak kerugian dan bahaya tidak terlihat yang ada di sekitar kita, juga apa yang akan terjadi dari tindakan para remaja saat ini apabila tidak peduli akan efek negative dari radiasi, serta tidak melakukan perubahan untuk mencegah dampak tersebut. Tampilan visual menggunakan bentuk-bentuk sederhana yang berhubungan dengan penggambaran bahaya radiasi dan tipografi pendukung yang berisi tulisan mengenai bahaya tersebut dan pencegahan yang perlu dilakukan.

Konsep

Berdasarkan pada tema utama dari perancangan ini, maka penyajian pesan akan di tunjukkan melalui media poster, media tersebut digunakan untuk membangun awareness dengan menarik perhatian target audiens lewat desain poster yang sederhana dan menyajikan gambar tentang dampak radiasi handphone saat tidur. Sedangkan untuk media-media penunjang akan menggunakan tipografi untuk memberikan pesan dan informasi tentang penanganan bahaya secara langsung pada target audiens.

Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan media utama yaitu poster yang nantinya akan ditempelkan langsung pada sekolah dan universitas.

Langkah Kerja Desain



Bagan 1. Langkah Kerja Desain

a. Research

Research adalah hasil pengumpulan data yang akan membantu mendapatkan visual yang

tepat untuk poster "Bahaya Radiasi Handphone saat Tidur". Pemilihan tema di atas didasarkan pada beberapa hal sebagai berikut:

- 1) di tujukan untuk kampus umaha karena saya ingin mengawali di kampus saya sendiri.
- 2) Tujuan utama adalah bahayanya radiasi handphone saat tidur.

Setelah pengumpulan data terdapat kesimpulan menggunakan headline yang menarik untuk pemahaman kepada masyarakat yaitu "Tanpa Kau Sadari Radiasi Secara Perlahan lahan Membunuhmu".

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar kasar dari pengumpulan data yang akan di buat visual.

c. Digitalisasi dan Cetak

proses dari sketsa tadi akan di digitalkan menggunakan software Adobe Illustrator dan bisa di cetak sesuai kebutuhan.

Tipografi

Tipografi yang akan dipakai menggunakan font "Zombie Station" untuk memberikan kesan kuta, tegas, dan berbahaya yang memang ditujukan untuk mempertegas bahaya yang ditimbulkan oleh radiasi.

ABCDEFGHIJKLMNØPQRSTUWXYZ

Gambar 1. Font Zombie Station

Tone Warna

Menggunakan warna yang gelap untuk background, dengan tujuan memberikan kesan suram sesuai efek negative dari bahaya radiasi yang ditimbulkan oleh handphone saat tidur, dan warna yang kontras untuk focus utama visual.

Layout

Layout akan dibuat sederhana, tidak ribet, namun menarik perhatian dengan memberikan space-space kosong agar tidak terjadi crash pada visual desain, dan pesan dari visual desain tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Visualisasi Karya Desain

a. Spesifikasi Karya

Ukuran: A3 : 297 x 420 cm Bahan kertas : Artpaper 210 gr Teknik : Digital Drawing komputer Graphic menggunakan software Adobe Illustrator Output: Digital Print Outdoor

b. Sketsa

sketsa dilakukan mulai dari pembuatan konsep mengatur tipografi, elemen desain apa yang akan di buat, warna apa yang diinginkan ini nanti di sketsa terlebih dahulu.



Gambar 2. Sketsa poster



Gambar 3. Sketsa Greyscale

c. Hasil akhir



Gambar 4. Poster ILM

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi yang terus berkembang membuat masyarakat semakin tidak bisa lepas dari smartphone, hal ini tentunya membuat bahaya radiasi semakin marak dalam

kehidupan masyarakat. Sebagian besar dari mereka kurang peduli akan hal tersebut. Penulis merancang iklan layanan masyarakat dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat, mulai dari menunjukkan bahaya yang ada hingga memberi solusi untuk dapat mencegah bahaya tersebut tanpa harus berhenti total menggunakan smartphone. Tingginya kebutuhan akan smartphone tentunya semua orang sadar bahwa tidak mungkin untuk berhenti menggunakannya, akan tetapi banyak hal-hal sederhana yang bisa dilakukan untuk menghindari bahaya tersebut. Melalui iklan layanan masyarakat ini yang dirancang penulis diharapkan dapat diterima masyarakat dan menerapkannya dalam mengatasi dampak negative dari radiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S Madjadikara. (2004). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Aitchison, Jim and May, Lwin. (2005). *Clueless and Advertising*. Jakarta: Buana
- Donnyanggoro, K Yosef, Bangsa, P Gogor dan Malkisedek, M Hosanna. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Negative Penggunaan Gadget Secara Berlebihan Terhadap Tubuh*. Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Dowithgadget. (2017). *Pengertian Gadget, Apa Itu Gadget, Dan Arti Gadget*. <https://dowithgadget.com/pengertian-gadget/>, diakses pada tanggal 15 Januari 2020.
- Durianto, dkk (2003). *Invasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif: Strategi, Program Dan Teknik Pengukuran*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Ernawati. (2019). *Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Art And Design Journal Vol. 2 No. 1. Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo.
- Evan, O Rahadiyan, Wibowo dan Febriani, Rika. *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Terhadap Remaja Tentang Bahaya Sinyal Radiasi Smartphone Pada Saat Tidur*. Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Kotler, Philip dan Gary Amstrong. (2004). *Prinsip-Prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Liliwari, Alo. (1992). *Dasar-Dasar Komunikasi Periklanan*. Bandung: Citra Aditya
- Pattis, S William. (1993). *Karier Bisnis Dalam Periklanan*. Semarang: Pragara Prize.
- Prayogo, J Winata, Widyono, Prayonto dan Yuwono, Adiel. *Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Radiasi Sinyal Handphone Pada Anak Remaja*. Universitas Kristen Petra. Surabaya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)