

**Perancangan Print Ad Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Penggunaan Earphone
bagi Telinga dan Otak**

Jurnal Karya Akhir

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh :
FADIL**

NIM/BP : 15027008/2015

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

JURNAL

**PERANCANGAN PRINT AD IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
BAHAYA PENGGUNAAN EARPHONE BAGI TELINGA DAN OTAK**

Fadil

Artikel disusun berdasarkan karya akhir Fadil "Perancangan Print Ad Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Penggunaan Earphone Bagi Telinga Dan Otak" untuk persyaratan wisuda periode September 2019 dan telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing

Padang, 12 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Hendra Afrizwan, S. Sn. M.Sn
NIP. 19770401.200812.1.002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Sn
NIP: 19570101.198103.1.010

**PERANCANGAN PRINT AD IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG BAHAYA PENGGUNAAN EARPHONE BAGI TELINGA DAN
OTAK**

Fadil¹, Hendra Afriwan²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
E-Mail : fadildil1996@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi seperti *Earphone* kian diminati dikalangan remaja dan orang dewasa. Namun, bahaya yang diakibatkan oleh penggunaan *Earphone* kurang diketahui oleh target audiens.

Tujuan dari perancangan ini merancang iklan layanan masyarakat tentang bahaya penggunaan *Earphone* bagi telinga dan otak pada media print ad yang edukatif dan efektif dalam upaya untuk menyadarkan para pengguna *Earphone* agar lebih bijak dalam menggunakan *Earphone*.

Metode yang digunakan menggunakan teori desain komunikasi visual, pengumpulan data, buku, media informasi, ilustrasi, warna, *layout* dan tipografi. Hasil dari perancangan ini yaitu iklan layanan masyarakat tentang bahaya penggunaan *Earphone* bagi telinga dan otak dalam media *Print Ad*. Iklan cetak (*Print Ad*) merupakan perkembangan media percetakan yang mampu menarik perhatian dan memberikan suatu alternatif terutama untuk kalangan remaja dan orang dewasa untuk membacanya. Perancangan *Print Ad* sebagai media utama juga didukung oleh beberapa media seperti *T-Shirt*, *Tote Bag*, *X-Banner*, *Pamflet*, *Sticker* dan *Pin* yang berguna sebagai penunjang media utama dan sebagai media promosi.

Kata kunci : *Bahaya Earphone, Iklan Layanan Masyarakat, Print Ad*

PRINT AD DESIGN OF COMMUNITY SERVICE ADVERTISING ON THE HAZARDS OF THE USE OF EARPHONE FOR EARS AND BRAIN

Fadil¹, Hendra Afriwan²

Visual Communication Design Study Program
Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Padang
E-Mail : fadildil1996@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments such as the Earphones are increasingly in demand among teenagers and adults. However, the danger caused by the use of earphones is less known by the target audience.

The purpose of this design is designing a public service advertisement about the dangers of using earphones for the ears and brain on the educative and effective print ad media in an effort to sensitize Earphone users to be wiser in using earphones.

The method used uses visual communication design theory, data collection, books, media information, illustrations, colors, layouts and typography. The results of this design are public service announcements about the dangers of using earphones for the ears and brain in Print Ad media. Print advertising (Print Ad) is the development of printing media that is able to attract attention and provide an alternative, especially for teenagers and adults to read it. The design of Print Ad as the main media is also supported by several media such as T-Shirts, Tote Bags, X-Banners, Pamphlets, Stickers and Pins which are useful as supporting main media and as a promotional media.

Keywords : Danger Earphones, Public Service Announcements, Print Ad

A. PENDAHULUAN

Iklan layanan masyarakat merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Iklan layanan masyarakat merupakan media sosial yang bertujuan agar masyarakat sebagai target audiens dapat bertambah wawasan dan pengetahuannya pada suatu isu yang sedang beredar baik itu suatu ajakan maupun larangan. ILM berperan mempengaruhi khalayak luas sebagai target audiens agar dapat bergerak hatinya untuk melakukan sesuatu yang dianjurkan oleh pesan dari ILM tersebut.

Saat ini iklan layanan masyarakat sudah sangat berkembang, baik dalam media, pesan yang disampaikan dan respon positif dari masyarakat sendiri akan pentingnya sebuah iklan layanan masyarakat. Biasanya pesan dari iklan layanan masyarakat akan mengikuti perkembangan zaman, apa saja hal baik dan buruk yang terjadi pada zaman ke zaman selalu memiliki sudut pandang masalah yang berbeda. Perkembangan teknologi merupakan salah satu perkembangan zaman yang canggih, dimana pada saat sekarang ini manusia bisa menikmati teknologi canggih kapan pun dan dimana pun, contohnya saja *Earphone*.

Earphone adalah alat yang digunakan untuk mendengarkan suara, *Earphone* dapat mengubah energi listrik menjadi gelombang suara. Alat ini pada zaman sekarang digunakan sebagai alat bantu dari *Heandphone*, yang berguna untuk menyambungkan suara dari *Heandphone* ke

Earphone yang bertujuan agar mempermudah pekerjaan manusia. Bahaya yang ditimbulkan dari kegunaan *Earphone* sendiri ialah cara penggunaan *Earphone* yang salah atau diluar batas. Kebanyakan pengguna *Earphone* biasanya kalangan remaja berusia 15 – 25 tahun yang menggunakan *Earphone* untuk kegiatan mendengarkan musik, bermain games, menelfon dan menonton film.

Masalah yang ditimbulkan dari penggunaan *Earphone* yang berlebihan ialah penyakit yang menyerang pendengaran dan syaraf otak. Rangga Rayendra Saleh, (praktik. Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo, Jakarta Indonesia) mengatakan, di Indonesia jumlah penderita yang merasa kurangnya ambang pendengaran secara perlahan dan pengguna tersebut mengaku sering menggunakan *Earphone* dengan *volume* suara yang keras pada saat mau tidur dan beraktifitas dan beberapa dari penderita tersebut merasa sakit kepala yang berkelanjutan setelah sering menggunakan *Earphone* dengan *volume* suara yang keras.

Masalah lain yang ditemukan yaitu kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bahaya *Earphone* bagi kesehatan telinga mereka serta kurangnya informasi yang diberikan kepada masyarakat oleh pihak yang berwenang untuk memberikan informasi tersebut kepada masyarakat, sehingga masyarakat tidak tahu akibat yang ditimbulkan apabila penggunaan *Earphone* tidak sesuai dengan batas penggunaannya. Perancang menggunakan Iklan layanan masyarakat sebagai penyalur agar

pesan yang ditujukan kepada masyarakat lebih tepat sasaran, dan perancang menggunakan media *Print Ad* yang dirancang menggunakan prinsip Desain Komunikasi Visual agar lebih bisa di pahami oleh target audiens.

Print Ad adalah singkatan dari *Print Advertising* (Iklan cetak), yang artinya iklan yang digunakan outputnya ialah hasil cetak. *Print Ad* adalah salah satu media promosi yang cukup efektif dan sangat berpengaruh sebagai bentuk kreatifitas yang mempengaruhi audiens untuk segera bertindak sesuai dengan pesan yang disampaikan, dan terkadang hampir sama dengan poster yang lebih mengutamakan gambar dari pada kata atau kalimat yang kreatif. Mampu mencuri perhatian pembaca, kalimat yang digunakan singkat, jelas, padat sehingga inti masalah dapat dibaca orang sehingga mudah di ingat dan sugestif atau berkesan (*Imamwijanarko.blogspot.co.id/2015*).

Latar belakang yang penulis jelaskan sebelumnya diharapkan masyarakat terkhusus remaja pengguna *Earphone* lebih berhati-hati dan bijak dalam menggunakan *Earphone*, serta lebih sadar akan bahaya yang dapat ditimbulkan oleh *Earphone* apabila digunakan sudah diluar batas. Sesuai latar belakang masalah diatas, untuk mengkampanyekan iklan layanan masyarakat tersebut maka perancang membuat “*Perancangan Print Ad Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Penggunaan Earphone bagi Telinga dan Otak*”.

B. METODE PERANCANGAN

Perancangan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah sistem baru yang dapat menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik (Ladjamudin dalam Rhido Mandela, 2017:39).

Defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah cara untuk menyelesaikan suatu masalah yang sudah dipertimbangkan dengan mengumpulkan suatu informasi dan mencari solusinya.

Metode analisis data yang digunakan dalam menemukan suatu solusi dari masalah bahaya *Earphone* bagi telinga dan otak yaitu menggunakan metode analisis *SWOT*. Analisis *SWOT* digunakan agar hasil rancangan sesuai dengan teknik perancangan yang akan dilaksanakan, adapun maksud dari analisis *SWOT* ialah :

1. *Strenght* (Kekuatan) : apa kekuatan dalam rancangan?
2. *Weakness* (Kelemahan) : apa saja kelemahannya?
3. *Opportunity* (Kesempatan) : kesempatan dalam rancangan?
4. *Threat* (Ancaman) : Apa ancaman yang ditimbulkan?

Sedangkan untuk mendukung perancangan print ad iklan layanan masyarakat tentang bahaya penggunaan *Earphone* bagi telinga dan otak, maka dibutuhkan pengumpulan data. Pertama yaitu data sekunder, merupakan data yang sudah tersedia, dan data *premier* data yang hanya didapat dari sumber asli.

a. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung tanpa ada perantara antara pewawancara dan narasumber. Perancangan ini dilakukan wawancara dengan beberapa sumber diantaranya mahasiswa seni musik, desain, dan remaja yang rata-rata adalah pemain *games online*, selanjutnya data yang dikumpulkan melalui data sekunder yang data nya tidak perlu dari narasumber langsung.

b. Riset Pustaka

Riset pustaka merupakan data sekunder yang datanya bisa didapatkan melalui media cetak (buku). Pada perancangan ILM ini data sekunder didapat tidak hanya dari buku saja melainkan data-data yang didapat dari internet (*browsing*).

C. PEMBAHASAN

1. Media Utama

Perancangan iklan layanan masyarakat tentang bahaya *Earphone* bagi telinga dan otak ini media utama nya yaitu pada media *Print Ad* (iklan cetak). Media *Print Ad* di pilih karena menurut penulis lebih cocok untuk menyampaikan pesan ILM tersebut dan media *Print Ad* di nilai lebih efektif karena lamanya iklan tersebut dapat dilihat oleh target audiens.

Konsep dalam perancangan ini dirancang dengan tiga versi yaitu

:

- a. Perancangan Iklan layanan masyarakat tentang bahaya *Earphone* di fokuskan pada bahaya yang diakibatkan *Earphone* bagi telinga. Konsep ini di ambil berdasarkan masalah yang terjadi pada masyarakat yang sangat berpotensi yaitu kerusakan terjadi pada telinga.
- b. Perancangan iklan layanan masyarakat tentang bahaya *Earphone* yang kedua di fokuskan pada bahaya *Earphone* bagian otak. Konsep ini diambil berdasarkan kerusakan terparah yang terjadi akibat dari penggunaan *Earphone* apabila sudah sangat parah.
- c. Perancangan iklan layanan masyarakat tentang bahaya *Earphone* yang ketiga di fokuskan pada apa saja penyakit yang diakibatkan *Earphone* bagi pengguna nya.

2. Konsep Visual

a. Visualisasi Desain

Pembahasan mengenai konsep visual mengarah kepada karakter visual yang berbentuk ilustrasi vektor yang menyampaikan pesan lewat gambar tersebut. Pada pembuatan karakter dilakukan dengan menggunakan komputer dan menggunakan *software corell draw x7*. Ide dalam pembuatan karakter tersebut diambil dari bahasa tubuh yang bisa menyampaikan pesan bahaya *Earphone* bagi telinga dan otak. Desain disesuaikan dengan penggunaan warna agar lebih mudah dimengerti oleh target audiens.

b. Visualisasi Huruf

Penggunaan font dalam perancangan ini memiliki keterbacaan yang mudah dipahami dan bisa di gunakan diberbagai media yang diperlukan baik dalam media cetak maupun elektronik. Pemilihan font pada judul perancangan menggunakan font “*VTKS DISTRESS*”. Tagline menggunakan font “*CENTURY GHOTIC*”. Anatomi dalam font ini sesuai dengan pesan yang disampaikan, berikut font yang digunakan :

1. VTKS Distress



2. Century Ghotic

Century Gothic

c. Studi Warna

Perancang memilih warna yang sesuai dengan pesan yang disampaikan yaitu lebih tegas dan bisa menyampaikan sesuatu yang mengerikan, maka dari itu penulis memilih warna hitam, merah, putih dan abu-abu. Warna yang dominan pada perancangan ILM ini adalah warna hitam yang berarti memberikan kesan kesuraman, buruk dan misteri. Warna merah diambil karena warna merah

memberikan kesan yang bahaya, jahat dan panas. Warna yang menjadi pendukung diantaranya adalah warna putih dan abu-abu, agar pesan yang disampaikan terlihat lebih tegas dan putih melambangkan kesucian, baik dan bersih, serta abu-abu yang berarti keraguan dan bimbang.

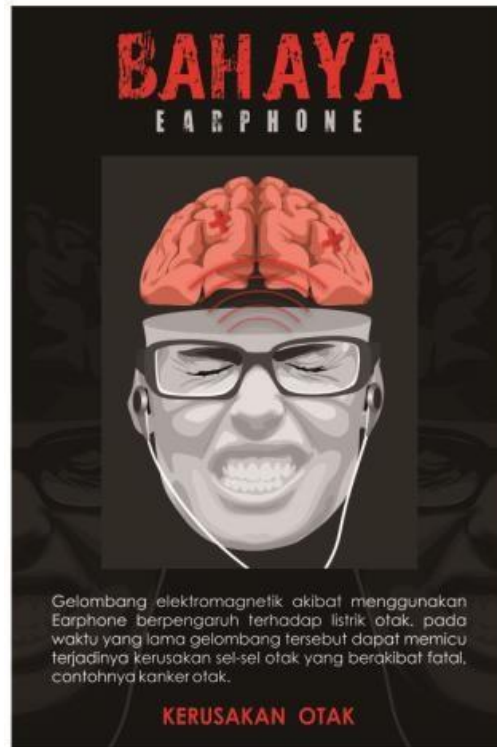
Kesimpulan dari hasil akhir dari media utama *Print Ad* ini dipilih karena setelah melalui beberapa kali perbaikan kepada dosen pembimbing, seperti perbaikan *layout*, *ilustrasi vektor*, dan pemilihan warna.

D. FINAL DESAIN MEDIA UTAMA

Hasil akhir dari desain media utama *Print Ad* ini memiliki ukuran 30 x 45 cm dan di *finishing* menggunakan *frame metal* berwarna putih. Media *Print Ad* dipilih karena lebih memiliki ketahanan karya, lamanya waktu membaca dan memiliki durasi penayangan yang tidak ada batas serta di nilai lebih efektif.

1. Media Utama

Gambar 1. Bahaya *Earphone* bagi otak



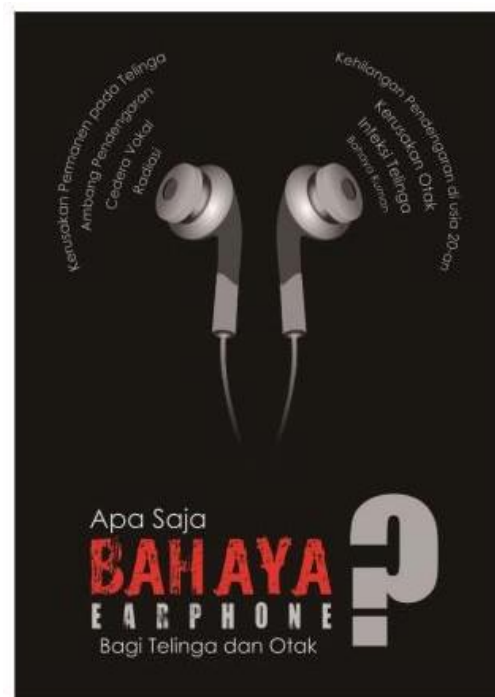
Media utama pada perancangan iklan layanan masyarakat ini menggambarkan tentang bahaya *Earphone* bagi otak, ilustrasi yang menggambarkan seseorang yang sedang meringis kesakitan pada bagian otak. Dari segi warna ditonjolkan pada bagian otak yang diberi warna merah agar berkesan lebih berfokus pada bagian otak. Warna dominan pada karya ini adalah warna hitam dan warna pendukung seperti warna merah, putih dan abu-abu.

Gambar 2. Bahaya Earphone bagi telinga



Media utama pada perancangan kedua ini menggambarkan seseorang memberikan simbol seperti tidak mendengar suara yang datang dari luar, terlihat ilustrasi tersebut sedang menggunakan *Earphone* pada telinganya. Pada bagian telinga diberikan titik fokus berwarna merah karena sumber masalah dari ilustrasi tersebut tidak mendengar adalah karena *Earphone* yang terpasang pada telinganya.

Gambar 3. Bahaya yang di akibatkan oleh *Earphone*



Media utama yang ketiga berfokus pada penyakit apa saja yang ditimbulkan oleh *Earphone*, disini penulis ingin menjabarkan bahaya apa saja yang diakibatkan Earphone bagi telinga dan otak.

Media utama ini ber ukuran 30 x 45 cm dan di finishing menggunakan frame metal berwarna putih.

2. Media Pendukung

Final artwork merupakan hasil akhir dari pemilihan media pendukung, yang awalnya didapat dari desain media utama. Dimana pilihan dari alternatif dari *layout komprehensif* sehingga didapatkan hasil dari *final art work*.

Perancangan Print Ad iklan layanan masyarakat tentang bahaya penggunaan Earphone bagi telinga dan otak, akan ditunjukkan dengan beberapa media pendukung seperti, *X-Banner, T-Shirt, Tote Bag, Pin, Stiker* dan *Pamflet*.


Apa Saja
BAHAYA
EACPHONE
?
Bagi Telinga dan Otak



Radiasi
Infeksi Telinga
Cedera Suara
Bahaya Kumon
Kerusakan Otak
Ambing Pendengaran
Kerusakan Permanen pada Telinga
Kehilangan Pendengaran di Usia 20-an



BAHAYA
EACPHONE
?



Gelembung elektromagnetik akibat menggunakan Earphone berpengaruh terhadap sirkuit otak, pada waktu yang lama gelombang tersebut dapat memicu terjadinya kerusakan sel otak yang berakibat fatal, contohnya kanker otak.

KERUSAKAN OTAK


BAHAYA
EACPHONE
?



Paparan terus-menerus dengan Earphone dapat mempengaruhi ambing pendengaran manusia, terutama bila dilakukan dengan volume keras dan dalam jangka waktu yang lama. Secara perlahan efek ini akan terakumulasi pada gangguan pendengaran secara permanen.

KERUSAKAN PERMANEN PADA TELINGA

BAHAYA
EACPHONE
?



Apa Saja
BAHAYA
EACPHONE
?
Bagi Telinga dan Otak

E. KESIMPULAN

Perancangan iklan layanan masyarakat ini hendak nya bisa memberikan pengetahuan kepada masyarakat khusus nya remaja bahwa perkembangan teknologi memang bisa mempermudah pekerjaan manusia namun dibalik itu semua ada banyak bahaya yang dapat mengancam karena teknologi yang semakin canggih justru selalu berdampak pada manusia sebagai pengguna nya. Earphone dapat membantu pekerjaan manusia apabila digunakan pada saat yang tepat dan waktu yang tepat pula.

Perancang berharap kedepan nya pengguna Earphone bisa lebih berhati-hati dalam menggunakan Earphone dan bisa memanfaatkan Earphone dengan bijak.

F. SARAN

Pemerintah hendak nya bisa bekerja sama dengan Dinas Kesehatan agar iklan layanan masyarakat ini bisa lebih ter publish dengan baik dan memberikan dampak yang positif bagi remaja para penerus bangsa agar tidak menyesal dikemudian hari nanti.

DAFTAR RUJUKAN

Afriwan, Hendra dan Dini Faisal .2016.Perancangan Infografis *Brain Care*, tentang Perilaku Negative yang dapat Merusak Otak dalam Media *Motion Graphic*.Padang: Universitas Negeri Padang

MHD Kaelani Ikhsan, Hendra Afriwan, S Sn dan Dini Faisal, S Ds, M Ds. 2018. Perancangan Iklan Audio Visual. Jurnal. Padang : Prodi DKV UNP.

Trinanda, Riri dan Syafwandi .2018. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Keselamatan di Perlintasan Kereta Api dalam Media *Motion Graphic*. Padang:Unversitas Negeri Padang.

Rumatra, MN Kamal dan Riri Trinanda. 2018. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pelestarian Ikan Bilih Danau Singkarak dalam Media Luar Ruang. Jurnal. Padang; Universitas Negeri Padang.