

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Terhadap Remaja Tentang Bahaya Sinyal Radiasi Smartphone Pada Saat Tidur

Owen Rahadiyan Evan¹, Wibowo², Rika Febriani³

^{1,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Jogjakarta

Email: x.o_owen@yahoo.com

Abstrak

Smartphone merupakan suatu teknologi yang menjadi kebutuhan primer saat ini. Dengan adanya *smartphone*, pekerjaan yang ada akan menjadi terasa lebih ringan. Dengan fitur – fitur yang terus berkembang, yang menjadi permasalahan yaitu kurangnya mendapat perhatian yaitu tentang bahaya radiasi yang dapat ditimbulkan dari sinyal *smartphone* pada saat kita tidur dekat dengan *smartphone* tersebut. Kampanye Iklan Layanan Masyarakat ini ditujukan untuk anak – anak remaja sebagai pengguna *smartphone* yang paling aktif. Dengan didukung dengan pemilihan media yang tepat dan efektif, maka diharapkan masyarakat luas terutama anak – anak remaja dapat lebih peduli dan waspada terhadap bahaya radiasi yang dapat ditimbulkan.

Kata Kunci: Kampanye Iklan Layanan Masyarakat, *smartphone*, radiasi, anak remaja

Abstract

Title: *Public Advertisement Service Design Towards Teenagers About The Danger of Smartphone Radiation Signs While Sleeping*

Nowadays, smartphone is a technology that becomes the primary needs. With smartphone, the existing work will become noticeably easier. With growing features that continue today, there is one big problem arises. It is the lack of attention regarding radiation hazards that can be generated from the smartphone's signal when we sleep close to the smartphone. This Public Service Advertisement campaign is intended for teenagers as they are the most active smartphone users. Supported by appropriate and effective media selection, it is hoped that wider community, especially teenagers, can be more concerned and alert to radiation hazards that can be generated.

Keywords: *Public Service Advertisement Campaigns, smartphones, radiation, teenagers*

Pendahuluan

Di zaman modern seperti sekarang ini banyak sekali alat-alat canggih yang sangat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari, seperti *smartphone*, *gadget*, dan masih banyak lagi. Diciptakannya alat-alat tersebut tentunya bertujuan untuk mempermudah kita dalam berkomunikasi, dokumentasi, dan mempermudah pekerjaan yang sedang kita kerjakan. Alasan-alasan itulah yang membuat manusia tidak bisa lepas dengan *smartphone* di kehidupan mereka, selain untuk berkomunikasi seperti menelepon, atau mengirim pesan singkat (SMS), banyak hal lainnya yang dapat kita lakukan dengan menggunakan *smartphone*. Industri *smartphone* pintar semakin laris manis di pasaran, bahkan dari hari ke hari kebutuhan itu semakin meningkat. Menurut *Indonesia's International Data Corporation* (2016), “mencatat jumlah pengiriman *smartphone* di Indonesia mengalami pertumbuhan moderat sebesar 3,3 persen dari tahun ke tahun (YoY) dan tumbuh 22 persen dari

kuartal ke kuartal”. Sekarang ini hampir setiap orang mempunyai *smartphone*, dari anak kecil, remaja, dan orang tua. Bukan hanya satu *smartphone* saja tetapi setiap orang bisa memiliki 2-3 *smartphone*. Berbagai macam fungsi dan fitur – fitur baru terus berkembang, kini *smartphone* merupakan suatu barang yang akan menemani kegiatan kita mulai dari pagi hingga malam hari disaat mau tidur. Adapun kegunaan lain yang sangat membantu kita adalah fasilitas internet yang dimiliki hampir semua jenis *smartphone* pada jaman sekarang ini, WiFi juga menjadi salah satu keunggulan dari semua jenis *smartphone* di zaman sekarang ini.

Ketergantungan terhadap *smartphone* bisa jadi sangat beralasan, karena selain sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga sebagai media untuk mempermudah bisnis yang semakin menjamur saat ini. Keberadaan *smartphone* selain dari manfaatnya juga terdapat beberapa dampak negatif, terutama bagi kesehatan kita. Disadari atau tidak, *smartphone* bisa menyebabkan 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 beberapa tahun ke depan.

Sementara itu dengan tingkat kebutuhan manusia akan pentingnya berkomunikasi saat ini, tentu bukanlah solusi yang tepat untuk menyarankan berhenti total menggunakan *smartphone* demi menghindari bahaya – bahaya tersebut, ada beberapa solusi yang bisa membantu mengurangi bahaya tersebut dengan cara – cara yang sederhana. Kurangnya kesadaran masyarakat terutama para remaja akan hal inilah yang membuat resiko bahaya – bahaya yang ditimbulkan radiasi *smartphone* tersebut semakin hari semakin besar seiring dengan terus meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* dari hari ke hari. Oleh karena itu, melalui iklan layanan masyarakat (ILM) yang hendak disampaikan kepada para remaja ini diharapkan dapat menjangkau anak remaja sehingga mereka dapat mengetahui dan waspada akan bahaya radiasi *smartphone*, terutama pada saat malam hari (pada saat tidur)

Kenapa difokuskan pada saat malam hari atau tidur? Hal ini dikarenakan radiasi yang dikeluarkan dari *smartphone* lebih mudah menyerang tubuh manusia pada saat tidur (keadaan tenang). *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. Memang, sempat ada perdebatan mengenai hal ini, namun ada baiknya mulai sekarang kita mulai mencoba menghilangkan kebiasaan tidur di dekat *smartphone* untuk berjaga-jaga terhadap kemungkinan terburuk. Berdasarkan dari fenomena zaman sekarang, banyak diantara kita yang susah lepas dari *smartphone*, sampai saat tidur sekalipun, perkembangan fitur – fitur terbaru *smartphone* juga menjadi yang paling diikuti oleh banyak orang. Intensitas penggunaan *smartphone* yang besar inilah yang menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh masyarakat terutama para remaja.

Metode Penelitian

Dalam tugas akhir Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Terhadap Remaja Tentang Bahaya Sinyal Radiasi Smartphone Pada Saat Tidur ini ada beberapa metode penelitian yang digunakan. Metode pengumpulan data dalam penelitian tugas akhir ini menggunakan data primer dan data sekunder.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dalam beberapa cara yaitu dengan tujuan agar mendapatkan data – data yang akurat berkaitan dengan bahaya radiasi *smartphone*, seperti dampak, gejala, definisi, dan juga bahayanya bagi tubuh dan kesehatan manusia terutama pada saat tidur. Proses

pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya :

a. Wawancara

Wawancara langsung kepada yayasan kanker dan rumah sakit kanker tentang bahaya radiasi yang bisa dikeluarkan dari sebuah *smartphone*, kemudian wawancara kepada ahli kesehatan yang berada pada yayasan dan rumah sakit kanker juga diperlukan untuk lebih mengetahui dampak berkembangnya sel kanker yang bisa diakibatkan oleh radiasi tersebut.

b. Observasi

Observasi akan dilakukan pada Sekolah swasta yang ada di Surabaya. Observasi juga akan difokuskan pada ahli – ahli di bidang teknologi dan kesehatan, serta target audience dari perancangan ILM ini.

c. Wawancara

Wawancara langsung kepada yayasan kanker dan rumah sakit kanker tentang bahaya radiasi yang bisa dikeluarkan dari sebuah *smartphone*, kemudian wawancara kepada ahli kesehatan yang berada pada yayasan dan rumah sakit kanker juga diperlukan untuk lebih mengetahui dampak berkembangnya sel kanker yang bisa diakibatkan oleh radiasi tersebut.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dari hasil wawancara dan tinjauan lapangan dengan mencatat dan merekam semua hal – hal yang penting agar mendapatkan data yang lebih akurat dan terjamin kebenarannya.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisa deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi antara peneliti dan responden adalah berupa data verbal. Analisa data dilakukan dengan menggunakan metode 5W1H, yang berisi kalimat pertanyaan berupa : What, Who, When, Where, Why dan How, dengan mengumpulkan data yang ada di lapangan ataupun yang ada di media cetak atau non cetak dengan pendekatan wawancara, survei, dan kajian pustaka. Hasil dari kumpulan data akan menghasilkan deskripsi mengenai objek dan target yang berkaitan dengan perancangan komunikasi visual ini. Lewat metode ini diharapkan akan membantu dalam menemukan pesan dan konsep desain yang tepat, serta menentukan media apa yang efektif untuk digunakan.

1. What

Permasalahan apa yang diangkat dalam membuat perancangan ini?

Perancangan ini diangkat dari tema bahaya sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur. Berdasarkan fenomena yang sering terjadi di lingkungan namun masih kurang mendapat perhatian masyarakat terutama pada anak remaja, padahal hal tersebut sangat berpengaruh besar bagi kesehatan mereka.

Dengan adanya kasus tersebut, maka dibutuhkan kesadaran sejak dini agar anak remaja bisa tahu bagaimana cara menghindari dirinya dari pengaruh bahaya sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur.

2. *Who*

Siapa sasaran dari perancangan ini?

Sasaran dari perancangan ini adalah anak remaja yang berumur 15-20 dengan standard ekonomi golongan menengah ke atas. Usia ini diambil berdasarkan riset bahwa saat ini kebanyakan anak remaja yang berusia tersebut paling sering tidur dekat dengan *smartphone* pada malam hari. Usia 15-20 tahun adalah usia dimana anak remaja masih terbuka pada perubahan – perubahan demi hal yang positif sehingga anak remaja masih dapat merubah kebiasaan buruk tersebut. Pemilihan usia ini juga didasari fakta bahwa anak remaja jaman sekarang merupakan pengguna *smartphone* dengan intensitas paling tinggi. Sehingga diperlukan kesadaran sedari dini agar dapat melakukan hal – hal sederhana yang dapat menghindari bahaya sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur.

3. *Where*

Dimana hasil perancangan ini ditempatkan agar dapat dilihat oleh khalayak pasaran yang dimaksud?

Hasil perancangan iklan layanan masyarakat ini akan dipasang di sekolah – sekolah menengah atas (SMA) dan di beberapa tempat umum yang sering dikunjungi oleh anak remaja agar dapat menjangkau semua kalangan. Mengingat bahwa kasus ini adalah kasus yang umum yang sering terjadi.

4. *When*

Kapan waktu yang tepat dilakukan dalam pemasangan ILM ini?

Beberapa media seperti poster akan dipasang di beberapa sekolah menengah atas (SMA) pada saat tepat di hari peringatan kanker sedunia. Hal ini akan menjadikan sebagai reminder agar anak remaja dapat lebih sadar dan peduli akan bahaya yang dapat ditimbulkan.

5. *Why*

Kenapa perancangan ini perlu untuk dirancang?

Tidak banyak orang tahu tentang bahaya sinyal radiasi *smartphone* yang dapat ditimbulkan pada saat tidur dekat *smartphone* bukanlah masalah kecil. Bahaya yang dapat ditimbulkan bisa merusak sistem kesehatan tubuh dari hari ke hari. Hal ini memang tidak secara langsung dapat terasa efeknya, namun lama kelamaan itu akan menumpuk dan akan menjadikan sarang penyakit yang mematikan. Dari hal itu bisa dilihat bahaya sinyal radiasi *smartphone* bukanlah hal yang sepele. Dengan menyadarkan sedari dini maka diharapkan agar anak remaja dapat mulai menghindari kebiasaan buruk tersebut dan melakukan hal sederhana untuk menghindarinya.

6. *How*

Bagaimana membuat perancangan yang menarik agar dapat menyadarkan akan bahaya tersebut?

Anak remaja mungkin tidak sadar akan bahaya apa saja yang dapat muncul bila tidur dekat dengan *smartphone*. Dengan adanya media yang akan dibuat ini, anak remaja akan mengetahui bahaya – bahaya apa saja yang dapat muncul serta tips – tips sederhana bagaimana cara untuk menghindari bahaya sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur dekat dengan *smartphone*. Menanamkan kesadaran pada anak remaja bahwa hal tersebut bukanlah hal yang remeh untuk dirinya sendiri.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Metode dalam perancangan ini akan menggunakan metode pendekatan emosional melalui beberapa media yang akan dibuat, yaitu media utama dan media penunjang. Media utama yaitu berupa poster, sedangkan media penunjangnya berupa *flyer*, iklan pada majalah, ambient media (*photo booth*), serta media social. Dalam poster akan diberikan beberapa informasi tentang bahaya apa saja yang dapat timbul akibat dari tidur dekat dengan *smartphone*. Sedangkan di media social akan diberikan tips – tips sederhana yang dapat dilakukan untuk menghindari bahaya tersebut. Poster dibuat dengan banyak ilustrasi yang men dramatisir agar anak remaja dapat tersadarkan dan menjadi reminder agar dapat menghindari bahaya tersebut.

Tujuan Kreatif

Tujuan dari kampanye ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong perilaku konkret untuk berpartisipasi langsung pada masyarakat luas khususnya anak remaja untuk lebih waspada dan peduli tentang bahaya yang bisa ditimbulkan oleh radiasi sinyal *smartphone*. Melalui kampanye ini juga diharapkan akan menanamkan pola pikir yang baru kepada anak remaja, untuk lebih berpikir ke depan, dan lebih bijaksana dalam penggunaan *smartphone*, mengingat bahaya yang bisa ditimbulkan oleh radiasi *smartphone* bukanlah sesuatu yang bisa diacuhkan.

Strategi Kreatif

1. Isi Pesan (*What to say*)

Isi pesan dari kampanye dan media pendukungnya adalah yaitu menyampaikan sebuah dampak bahaya dari radiasi sinyal *smartphone* yang tanpa disadari ada di sekitar mereka setiap saat terutama pada saat tidur dan menjadi ancaman yang tidak terlihat bagi semua masyarakat pengguna *smartphone*. Setelah itu juga menyampaikan perubahan sederhana yang dapat membuat dampak besar bagi mereka sendiri untuk kedepannya, khususnya para remaja sebagai pengguna *smartphone* yang paling dominan saat ini.

2. Bentuk Pesan (*How to say*)

Bentuk pesan secara verbal menyampaikan bahwa bahaya radiasi memang merupakan sesuatu yang perlu diperhatikan, dan diperlukan kemauan untuk berubah secara nyata dalam mencegah dampak bahaya tersebut. Pada dasarnya banyak hal – hal sederhana yang mungkin sebagian besar dari mereka sudah cukup tahu dan dapat dengan mudah dilakukan oleh semua orang khususnya remaja untuk bisa ikut berpartisipasi mencegah dampak bahaya radiasi dengan perubahan nyata dari diri sendiri

Bentuk pesan secara visual menggunakan pendekatan analogi untuk menggambarkan bahaya radiasi *smartphone* yang ada dengan cara merumpamakan bahaya tersebut dengan hal – hal yang berhubungan, ditambah dengan ilmu *typography* untuk mendukung gambaran bahaya dan memberikan informasi tentang tips – tips atau hal – hal sederhana untuk mencegah dampak radiasi *smartphone* yang bisa dilakukan oleh para remaja secara nyata dan langsung.

Sasaran Perancangan

Karakteristik *target audience* dalam perancangan ini ditinjau dalam 4 faktor berikut ini:

- a. Demografis
 - Umur: 15-20 tahun
 - Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - Status Sosial: Menengah keatas
 - Pendidikan: Sekolah Menengah Atas
- b. Geografis
 - Anak remaja di Surabaya, Indonesia
- c. Psikografis
 - Banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan sesama melalui *social networking* (jejaring sosial)
 - Pengguna *smartphone* berintensitas tinggi
 - Pengguna *smartphone* yang lebih berpikir hasil daripada proses
- d. Behaviouristik
 - Khalayak yang terbuka padaperubahan demi hal yang positif
 - Khalayak muda yang santai, memiliki banyak teman, dan merasa nyaman dengan membentuk komunitas sendiri
 - Khalayak muda yang suka *hang out* di sebuah tempat dan berkelompok
 - Khalayak yang sensitive dan berani merespon hal – hal yang baru
 - Khalayak yang berpemikiran panjang ke depan
 - Khalayak yang mengharapkan keuntungan dari apa yang mereka sudah lakukan
 - Berpikir dan berperilaku modern dengan sering menggunakan *smartphone*

Tema Pesan / *Big Idea*

Tema pesan yang digunakan yaitu “Waspada Radiasi *Smartphone*” dengan pendekatan *emotionally* dimana menunjukkan suatu dampak kerugian dan bahaya

tidak terlihat yang ada di sekitar mereka, juga apa yang akan terjadi dari tindakan para remaja saat ini apabila mereka tidak mulai melihat dan peduli pada efek negative dari radiasi *smartphone*, serta tidak mulai melakukan perubahan – perubahan sederhana untuk mencegah dampak tersebut. Tampilan visual yang menggunakan bentuk – bentuk sederhana yang berhubungan dengan *smartphone* untuk penggambaran bahaya radiasi dan *typography* pendukung yang berisi tulisan mengenai bahaya tersebut, dan untuk menjelaskan hal – hal sederhana yang bisa dilakukan remaja untuk mencegah bahaya yang ada. Dibutuhkan kerjasama dan kemauan untuk bertindak bersama – sama dengan tujuan agar masyarakat luas juga mulai mempedulikan ancaman tersebut.

Strategi Penyajian Pesan

Penyajian pesan akan dilakukan dengan kampanye yang akan dilakukan dengan membagikan *flyer* dan juga didukung dengan ambient media yang meletakkan *photo booth* pada tempat – tempat umum. Bahaya radiasi sinyal *smartphone* juga ditunjukkan lewat media poster, diharapkan dengan adanya poster tersebut dapat membangun *awareness* dengan menarik perhatian target audience. Lewat desain poster yang sederhana dan menarik serta menyajikan gambaran tentang dampak radiasi *smartphone*. Sedangkan untuk media – media penunjang akan menggunakan *typography* untuk memberikan pesan dan informasi tentang penanganan bahaya secara langsung pada target audience.

Pengarahan Pesan Visual

Citra Visual

Gaya visual yang dipakai adalah gaya *modern simplicity* dengan pendekatan emosional dengan permainan bentuk – bentuk sederhana untuk menunjukkan bahaya radiasi yaitu kematian, serta didukung dengan *typography* untuk mempertegas isi pesan visual yang ingin disampaikan.

Tipografi

Gaya huruf akan menggunakan *typography sanserif* yang akan dipakai di setiap media, *typography* akan disusun secara kreatif dengan susunan menarik namun mudah dibaca. *Typeface* yang akan digunakan adalah *typeface “Bebas Neue”* untuk memberikan kesan kuat, tegas, dan mendorong untuk melakukan sesuatu secara langsung, sebagai berikut:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 1. Font 1

Typeface “Anotherr Danger Slanted ” untuk memberi kesan luwes dan sederhana, sebagai berikut:



Gambar 2. Font 2

Tone Warna

Menggunakan warna yang gelap untuk *background*, dengan tujuan untuk memberikan kesan suram sesuai dengan efek negative dari bahaya radiasi *smartphone*, dan warna yang kontras untuk fokus 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 desain dapat tersampaikan dengan baik.

Desain Logo

Konsep dari logo kampanye ini yaitu ingin menunjukkan *icon* seseorang yang sedang tidur bersama *smartphone*. Radiasi yang keluar dari *smartphone* yang dapat mengganggu kesehatan manusia terutama otak sangat berbahaya, sehingga digambarkan dengan gambar tengkorak yang terdapat di layar *smartphone*. Kemudian terdapat tagline yang bertujuan untuk menghimbau dan menyadarkan target audience akan bahaya sinyal radiasi yang dapat ditimbulkan bila tidur dekat dengan *smartphone*.



Gambar 3. Desain logo

Desain Poster 1 (Poster Utama)

Konsep dari poster 1 (poster utama) ini yaitu ingin menunjukkan bahwa tanpa disadari, kita merasa nyaman saat tidur dekat dengan *smartphone* (tidak ada terjadi sesuatu). Namun dibalik semua itu, pada saat kita tidur itulah sinyal radiasi *smartphone* yang tak kasat mata tersebut justru menyerang otak kita, yang lama kelamaan akan menimbulkan tumor otak.

Memang secara kasat mata tidak terlihat dan tidak berasa dampaknya, namun harus disadari dari sekarang bahwa sinyal radiasi *smartphone* dapat mengancam kesehatan.



Gambar 4. Desain poster 1

Desain Poster 2

Konsep dari poster 2 ini yaitu ingin menunjukkan bahwa anak remaja pada jaman sekarang paling sulit lepas dari *smartphone* (dari pagi hingga malam menjelang tidur). Maka dari itu poster ini di desain seolah – olah anak remaja sekarang sudah terkurung dalam kenyamanan *smartphone*, bahkan pada saat tidur. Yang tanpa disadari bahwa banyak sekali bahaya yang dapat ditimbulkan bila tidur dekat dengan *smartphone*.



Gambar 5. Desain poster 2

Desain Poster 3

Konsep dari poster 3 ini yaitu ingin menunjukkan bahwa pada saat kita tidur, sinyal radiasi yang keluar dari *smartphone* yang tak kasat mata dapat menjadi sebuah momok yang sangat seram bagaikan sebuah hantu (monster) yang mengganggu tubuh kita terutama otak. Dari poster ini diharapkan anak remaja

pada jaman sekarang dapat tersentak dan tersadarkan bahwa tidur dekat dengan *smartphone* sangat amat membahayakan kesehatan tubuh.



Gambar 6. Desain poster 3

Desain Poster 4

Konsep dari poster 4 ini yaitu ingin menunjukkan bahwa pada saat kita tidur, sinyal radiasi yang keluar dari *smartphone* yang tak kasat mata dapat menyebabkan banyak sekali penyakit. Diantaranya yaitu *Alzheimer*, sakit kepala, tumor otak, serangan jantung, batu ginjal, Parkinson, dan kanker otak. Penyakit tersebut dibuat seolah – olah sebuah tangan yang ingin menyerang tubuh pada saat tidur (terutama otak)



Gambar 7. Desain poster 4

Desain Flyer

Konsep dari *flyer* ini yaitu ingin mengajak target audience agar dapat sadar akan bahaya sinyal radiasi *smartphone*. Serta terdapat *link* media social

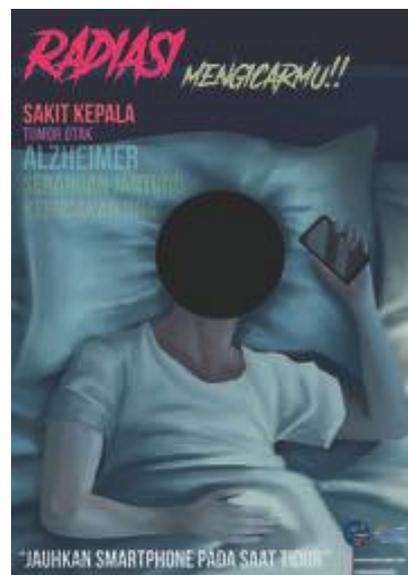
(*facebook* dan *instagram*) yang dapat dikunjungi oleh target audience. Dalam media social tersebut akan terdapat beberapa tips – tips sederhana yang dapat dilakukan serta bahaya apa saja yang dapat ditimbulkan.



Gambar 8. Desain flyer

Desain Ambient Media (Photo Booth)

Konsep dari ambient media ini yaitu dengan merancang sebuah *photo booth*. Diharapkan dengan adanya *photo booth* ini, target audience dapat ber foto dan berperan langsung dalam sebuah bahaya sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur. Dapat mengetahui dan menjadikan *reminder* bagi target audience. Serta terdapat *link* ke media social yang dapat dikunjungi.



Gambar 9. Desain photo booth

Desain Iklan Pada Majalah

Konsep dari iklan pada majalah ini yaitu ingin mengajak target audience untuk sadar akan bahaya yang dapat ditimbulkan dari sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur. Dapat dijadikan sebagai *reminder* serta menyadarkan target audience untuk melakukan

hal – hal sederhana yang dapat dilakukan melalui *link* media social



Gambar 10. Desain iklan pada majalah

Desain Media Sosial

Konsep dari media social ini yaitu ingin memberikan informasi kepada target audience tentang bahaya – bahaya apa saja yang dapat ditimbulkan serta tips – tips sederhana yang dapat dilakukan agar dapat terhindar dari sinyal radiasi *smartphone* pada saat tidur. Dengan di desain nuansa malam hari (*background*) agar dapat teringat pada target audience disaat malam hari menjelang tidur.



Gambar 11. Desain *instagram*



Gambar 12. Desain *facebook*

Kesimpulan

Kemajuan Teknologi yang terus berkembang maju, membuat masyarakat semakin hari semakin tidak bisa lepas dari *smartphone*, hal ini tentunya membuat bahaya radiasi *smartphone* semakin lama semakin meresahkan, ditambah dengan kurangnya kepedulian masyarakat terutama anak remaja akan hal tersebut. Sebagian besar dari mereka menganggap tidak mungkin terhindarkan dari bahaya tersebut, karena *smartphone* sendiri sudah merupakan kebutuhan primer dalam ber komunikasi, *mindset* seperti inilah yang harus dirubah dan diterapkan kepada masyarakat luas terutama anak remaja.

Penulis merancang suatu kegiatan dari Iklan Layanan Masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat lain, mulai dari menunjukkan bahaya yang ada hingga memberi solusi terbaik untuk dapat mencegah bahaya tersebut tanpa harus berhenti secara total dalam menggunakan *smartphone*. Semua orang pastinya sadar, bahwa berhenti menggunakan *smartphone* pada zaman seperti sekarang ini adalah perbuatan yang mustahil. Tingginya kebutuhan akan *smartphone* membuat hal tersebut nyaris hamper tidak mungkin dilakukan, akan tetapi banyak hal – hal sederhana yang bisa dilakukan untuk menghindari bahaya tersebut. Hal – hal sederhana inilah yang diharapkan dapat di lakukan masyarakat lain terutama anak remaja. Sebagai golongan yang paling tidak bisa lepas mengenai kemajuan teknologi.

Pendekatan yang akan dilakukan pun sebagian besar menggunakan media – media yang lekat dengan keseharian anak – anak muda zaman sekarang, seperti *web*, *facebook*, serta *instagram*. Kampanye yang dilakukan ke sekolah – sekolah bukanlah kampanye yang memaksa, tetapi mengajak mereka untuk ikut peduli dan melakukan tindakan sederhana dalam mengatasi bahaya radiasi *smartphone* pada saat tidur.

Saran

Bagi masyarakat umumnya terutama anak remaja pada zaman sekarang ini diharapkan dapat lebih waspada akan bahaya radiasi *smartphone*, bahaya yang tidak terlihat tersebut dapat menjadi berbahaya bagi siapa saja. Kemajuan teknologi yang semakin maju seharusnya bukan hanya untuk dinikmati saja, akan tetapi juga diwaspadai. Hal – hal terbaik di dunia ini pastilah memiliki sisi terburuk nya juga.

Bagi yang akan melakukan penelitian serupa diharapkan dapat mengatasi dan menjadikan *target audience* menjadi sadar akan bahaya sinyal radiasi *smartphone*. Mengajak *target audience* untuk ikut serta dalam berpartisipasi melakukan tindakan sederhana yang dapat dilakukan untuk kepentingan kesehatannya di masa depan dengan membuat rancangan yang benar – benar unik dan berbeda sehingga dapat mengena di hati *target audience*.

Bagi Pemerintah, diharapkan mampu mengambil tindakan – tindakan yang lebih nyata dalam penanganan bahaya radiasi demi Negara sendiri, beberapa Negara sudah mulai memperingatkan akan

bahaya radiasi tersebut, sekarang bukan saatnya untuk acuh dengan bahaya tersebut. Sebuah tindakan kecil akan dapat sangat membantu masyarakat terutama anak remaja sebelum semuanya menjadi terlambat.

Daftar Pustaka

Ana. "Lima Bahaya Meletakkan HP Dibawah Bantal Saat Tidur". 06 Februari 2017.

<<http://halosehat.com/gaya-hidup/kebiasaan-buruk/bahaya-meletakkan-hp-di-bawah-bantal>>

Indonesia, CNN. "Samsung, Oppo, Asus, Kuasai Pasar Smartphone Indonesia". 01 Februari 2016.

<<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160831191129-185-155214/samsung-oppo-asus-kuasai-pasar-smartphone-indonesia/>>

Info Kesehatan. "13 Tips Mengatasi Bahaya Radiasi HP". 02 Februari 2016.

<<https://info-kesehatan.net/13-tips-mengatasi-bahaya-radiasi-hp/>>

Kasali, Rhenald. "Manajemen Periklanan: Konsep & Aplikasinya di Indonesia".

Jakarta : Pustaka Utama Grafiti. 1999.

Sebastian, Lucky. "Bahaya Ponsel Saat Dibawa Tidur". 05 Februari 2017

<<http://inet.detik.com/konsultasigadget/d-3121964/bahaya-ponsel-saat-dibawa-tidur>>

Setiawan, Agung Candra. "Sembilan Dampak Negatif Tidur Dekat Ponsel". 04 Februari 2017.

<<https://keluarga.com/1381/9-dampak-negatif-tidur-dekat-ponsel>>

untuk Guru, Tutor, Fasilitator dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Refika Aditama

Wardhani, Rayenda Puti (2015). Skripsi: *Perancangan Buku Interaktif Mengenai Miopi Untuk Anak*. Surabaya: Petra Christian University,

Williyanto, Fanny (2013). Skripsi: *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Surabaya: SPetra Christian University.