

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Mengurangi Kecanduan *Game* Pada Pelajar SMP

Junaidi Rajab

*Prodi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Fakultas Pascasarjana, Institut Seni Indonesia (ISI)
Padangpanjang
junaidirajab@gmail.com*

Agung Eko Budiwaspada
agungebw83@yahoo.com

Rosta Minawati
rostaminawati@yahoo.co.id

Abstract

The influence of the game is so great for Junior High School students, in which games can create addiction for them. As a result, they cannot manage their time well, skip their classes, and oftenly disturbed while studying because they constantly think about games on and on. The main cause is likely because of the psychology of junior high school students that still cannot control what they want wisely. As a result, their performance in studying will certainly decrease, which is resulted in their failure in academics. If this phenomena continues, it will surely impact their future in negative way. Therefore, it is necessary for the media to help junior high school students to be aware about the importance of managing their time, as well as giving the understanding that play games is not bad but they should know the boundary.

Keywords: *Public Service Ads, Games, Junior High School Students.*

Abstrak

Pengaruh *game* sangatlah besar terhadap Pelajar SMP karena bermain *game* bisa menjadi faktor kecanduan. Akibatnya, mereka tidak bisa mengatur waktu dengan baik, sering bolos belajar, sering terganggu saat belajar karena terus menerus memikirkan *game*. Hal ini tidak terlepas kondisi psikologis pelajar SMP yang belum bisa mengendalikan keinginan mereka secara bijak. Hal tersebut berdampak pada prestasi belajar mereka yang tentunya akan menurun, berakibat pada kegagalan mereka di bidang akademik. Apabila hal ini terus berlanjut, tentu akan berakibat buruk untuk masa depan mereka. Maka dari itu, diperlukan media yang dapat membantu pelajar SMP untuk dapat menyadari pentingnya mengatur waktu mereka, serta memberi pengertian kepada mereka bahwa main *game* itu tidaklah buruk jika mereka memahami batasannya.

Kata Kunci : Iklan Layanan Masyarakat, *Game*, Pelajar SMP.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang begitu pesatnya sangat mempengaruhi bangsa Indonesia. Hal ini terlihat dari sangat berkembangnya *game* yang beredar di Indonesia baik yang *original* maupun bajakan, serta banyaknya perangkat elektronik berbasis hiburan di negara ini. Indonesia terdiri dari ribuan pulau, yang mana provinsi – provinsi di Indonesia sendiri terbagi menjadi wilayah – wilayah kabupaten dan kotamadya. Salah satunya adalah kabupaten Solok yang menjadi bagian dari provinsi Sumatera Barat. Kabupaten Solok juga tidak terlepas dari dampak perkembangan teknologi tersebut, yang dapat dilihat dari semakin menjamurnya warung internet, tempat rental *game*, serta toko elektronik yang menjual berbagai macam produk kemajuan teknologi. Dengan perkembangan tersebut, para pelajar di kabupaten Solok juga terbantu dalam hal pencarian informasi yang berhubungan dengan tugas sekolah. Perihal

informasi yang tidak tersedia di buku, bisa mereka temukan di internet. Hal tersebut sangat membantu, walaupun pada penerapannya tidak semua pelajar menggunakan perkembangan teknologi tersebut dengan bijaksana karena banyak yang menggunakannya untuk berbagai macam hal lainnya, di antaranya adalah mencari, mengunduh, dan bermain *game*.

Game juga merambah pelajar yang berada di Kabupaten Solok, mulai dari pelajar SD, SMP, hingga SMA. Pelajar dari berbagai tingkatan pendidikan ini terjangkau oleh berbagai jenis *game* yang dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti *game console*, *Personal Computer* (PC), *smartphone*, dan bahkan di telepon selular biasa. Bermain *game* sangatlah mengasyikan, sehingga merupakan salah satu media hiburan yang sangat menyenangkan bagi para pelajar, dan mereka pun dengan mudah menjadi kecanduan, apalagi bagi pelajar SMP yang sedang dalam masa pencarian jati diri dan mudah sekali untuk dipengaruhi oleh hal – hal baru yang membuat mereka senang. Hal ini terlihat pada saat penulis mencoba mengumpulkan data berupa kuesioner, rata – rata responden pernah memainkan *game* yang langsung berpengaruh pada nilai mereka.

Pengaruh *game* sangatlah besar kepada pelajar SMP. *Game* bisa membuat kecanduan, sehingga kebanyakan pelajar tidak bisa mengatur waktu dengan baik, menjadi sering bolos belajar, serta sering terganggu saat belajar karena selalu memikirkan *game* terus menerus. Dampak lainnya yaitu menjadi sering berbohong kepada orang tua, tidak mau mendengarkan nasihat orang tua, dan banyak lagi yang lainnya. Hal ini tidak terlepas dari kondisi psikologis pelajar SMP yang belum bisa mengendalikan apa yang mereka inginkan secara bijak. Akibatnya, prestasi belajar mereka tentunya akan menurun, yang berakibat kepada kegagalan mereka dalam bidang akademik. Apabila hal ini terus berlanjut, tentu akan berakibat buruk pada masa depan mereka.

Maka dari itu, diperlukan sebuah media yang membantu pelajar SMP untuk mengatur waktu mereka, serta memberi pengertian kepada mereka bahwa bermain *game* tidaklah buruk asalkan ada kadar dan ukuran yang diikuti. Maka dari itu, penulis akan menggali dan mencari tahu solusi yang tepat untuk mengatasi kecanduan *game*.

Pembahasan

Pada awalnya desain merupakan kata baru berupa penyerapan dari kata *design* (bahasa Inggris). Istilah ini melengkapi kata "rancang/rancangan/merancang" yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan, dan kewibawaan profesi. Pada hakikatnya, akar – akar istilah desain telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang beragam. Istilah *Arch*, *Techne*, *Kunst*, *Kagunan*, *Kabinangkitan*, *Anggitan*, dan lain sebagainya merupakan bukti – bukti bahwa terdapat istilah – istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya saja penggunaan belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek – aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang (Sachari, 2005).

Rhenald Kasali menyatakan iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. Iklan bukan semata – mata pesan bisnis yang menyangkut usaha mencari keuntungan secara sepihak. Iklan tidak hanya mempunyai peran yang penting bagi berbagai kegiatan non-bisnis, namun juga menggerakkan solidaritas masyarakat dalam aksi sosial, pendidikan, politik, budaya, dll. Jenis iklan tersebut dikenal dengan istilah Iklan Layanan Masyarakat (2007).

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) adalah jenis iklan yang bersifat nonprofit, jadi iklan ini tidak mencari keuntungan akibat pemasangannya kepada khalayak (Liliweri, 1992). Sedangkan menurut Kasali, Iklan Layanan Masyarakat adalah suatu jenis iklan yang dibuat dengan biaya yang tidak besar dan tidak komersial yang bertujuan untuk mempromosikan program – program; kegiatan – kegiatan yang diadakan oleh pemerintah atau digunakan oleh organisasi –

organisasi kemasyarakatan non-profit, dan sebagai iklan yang berfungsi untuk kepentingan masyarakat, tidak termasuk acara prakiraan cuaca dan iklan promosi produk (1995).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul *The Heart of Addiction*, ada dua jenis kecanduan yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokain, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game* (Yee, 2002). Sementara itu, permainan video (bahasa Inggris: *video game*) adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video (Wikipedia, 2017).

Lebih lanjut, remaja adalah usia transisi. Sebagai seorang individu, mereka telah meninggalkan usia kanak – kanak yang lemah dan penuh kebergantungan, akan tetapi belum mampu beranjak ke usia yang kuat dan penuh tanggung jawab baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat. Banyaknya masa transisi ini bergantung kepada keadaan dan tingkat sosial masyarakat di tempat mereka hidup. Semakin maju masyarakat maka semakin panjang usia remaja, karena mereka harus mempersiapkan diri untuk menyesuaikan diri dalam masyarakat yang banyak syarat dan tuntutannya (Daradjat, 1978).

Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh, agar tahapan dan proses penelitian berjudul *Iklan Layanan Masyarakat Untuk Mengurangi Kecanduan Game Pada Pelajar SMP* ini lebih mudah dan sistematis, maka diperlukan penyusunan metode, strategi, dan struktur dalam perancangan yang akan digarap.

Metode

Beberapa metode penelitian pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas ini adalah Observasi; Kuesioner; Wawancara; Studi pustaka.

Observasi atau pengamatan adalah salah satu teknik pengumpulan data yang berorientasi pada pengamatan langsung dan melihat bagaimana aktivitas objek penelitian tersebut sehingga peneliti akan lebih bisa memahami bagaimana dan apa yang dilakukan objek penelitian, dan menyusun data dalam bentuk tulisan. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi di tempat para pelajar biasa bermain *game*, seperti warnet dan tempat rental. Dari hasil observasi tersebut, penulis belum mendapati para pelajar yang memakai seragam sekolah saat bermain di warnet atau pun tempat rental. Hal ini ternyata karena aturan tidak bolehnya memakai seragam sekolah saat bermain di sana, walaupun tetap ditemukan bahwa juga ada yang bermain di sana yang berkisar seumuran pelajar SMP.

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari sumbernya secara langsung, melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan. Dalam hal ini, penulis menyebarkan kuesioner di beberapa sekolah tingkat SMP di Kabupaten Solok, yaitu SMPN 1 Lembah Gumanti, SMPN 1 Gunung Talang, SMPN 2 Lembah Gumanti, SMPN 2 Gunung Talang, SMPN 3 Gunung Talang, MTSN Lembah Gumanti, dan MTSN Koto Baru Solok.

Dari data yang penulis temukan, pada beberapa sekolah tersebut didapati bahwa rata – rata pelajar SMP bermain *game* dan mengakibatkan nilai mereka pernah mengalami penurunan, dan ada yang terindikasi kecanduan *game* dilihat dari besarnya uang yang dihabiskan dalam bermain *game*, seringkali teringat – ingat *game* saat belajar, serta tidak memedulikan situasi ujian dan tetap bermain *game*. Bahkan, ditemukan pelajar yang membohongi orang tua mereka dengan cara memakai uang keperluan sekolah untuk bermain *game*. Perangkat yang mereka gunakan untuk bermain *game* juga beragam, mulai dari *smartphone*, konsol, dan PC. Tempat mereka bermain juga beragam, seperti di rumah, tempat rental *game* maupun warnet, dan di manapun saat ada kesempatan.

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan melakukan percakapan tatap muka dengan responden. Semua pertanyaan dalam wawancara merupakan hasil dari pengamatan (observasi). Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan pelajar tingkat SD, SMP, SMA, dan mahasiswa, serta *gamers* yang telah bekerja, dan orang tua pelajar.

Dari wawancara tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa yang membuat para *gamers* bermain *game* yaitu dari ajakan teman, yang kebanyakan mereka diajak bermain *game* semenjak SD maupun SMP. Setelah itu, mereka ketagihan bermain dengan fitur – fitur *game* yang membuat mereka terlena, sehingga terkadang sampai meninggalkan sekolah. Dari wawancara dengan orang tua, penulis mendapatkan data bahwa anak – anak mereka bermain *game* terkadang tidak mengenal waktu, atau sangat lama dalam merespon bahkan tidak menggubris saat dipanggil.

Studi pustaka merupakan pencarian data melalui berbagai referensi yang berhubungan dengan objek penelitian, bisa melalui buku – buku dan dari internet yang berupa artikel serta bahan – bahan wacana yang berkaitan. Dalam hal ini, penulis melakukan pencarian data melalui internet, melalui buku elektronik, serta beberapa referensi tentang *game* dan dampak *game*.

Metode Perancangan dan Strategi Pemecahan Masalah

Agar didapatkan data yang lebih fokus dan mendalam, penulis menggunakan analisis 5W1H, yaitu *What*: Objek yang dibahas yaitu kecanduan *game* terhadap pelajar sekolah menengah pertama, melihat dari fenomena dan data yang didapatkan dilapangan yang sangat berpengaruh terhadap pelajar; *Why*: Karena fenomena yang terjadi mengakibatkan dampak yang signifikan, maka perancangan ini diperlukan untuk mengurangi dan mengatasi dampak *game* terhadap pelajar SMP; *Who*: Target sasaran dari perancangan ini adalah laki – laki dan perempuan dalam rentang usia 12 – 16 tahun, dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama; *Where*: Wilayah cakupan perancangan ini secara umum adalah pelajar SMP seluruh Indonesia dan dikhususkan kepada pelajar yang berada di kabupaten Solok; *When*: Penelitian dilaksanakan pada tahun 2015; *How*: Bagaimana pelajar SMP sampai memainkan bahkan kecanduan *game* adalah karena hiburan yang didapat dari *game* serta tantangan yang memang memacu adrenalin pelajar, dan ajakan dari teman sebaya untuk bermain *game*. Berdasarkan pada hal – hal tersebut, penulis mencoba mencoba membuat sebuah ILM tentang kecanduan *game* yang mana akan menggunakan pendetakan visualisasi yang sesuai dengan pelajar SMP.

Analisa SWOT

Dalam mengkaji faktor internal dan eksternal ini dibutuhkan suatu analisis, dan analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, melalui analisis ini dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Yang pertama adalah kekuatan (*strength*). Kekuatan yang dimiliki oleh perancangan ini yaitu dari faktor kemampuan penulis dalam membuat perancangan ini. Sementara itu untuk faktor eksternalnya adalah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik remaja, sehingga pelajar SMP bisa menerima perancangan ini, serta pendekatan visualisasi yang akan disesuaikan dengan pelajar SMP. Yang kedua adalah Kelemahan (*Weakness*). Beberapa kelemahan dalam perancangan ini berasal dari faktor internal kemampuan penulis yang terbatas, sehingga tidak bisa membuat perancangan berjalan cepat. Dari faktor eksternal dan keterbatasan penulis, maka tidak semua dampak dari *game* ini akan tercover detail. Berikutnya adalah Peluang (*Opportunity*). Peluang utama dalam proses desain perancangan ini yaitu menggunakan pendekatan yang sesuai dengan hal yang menarik bagi pelajar SMP, sehingga ada kemungkinan peluang bagi perancangan ini. Yang terakhir dari analisis SWOT adalah Ancaman (*Treatment*). Tantangan yang dihadapi dalam perancangan ini yaitu *game – game* yang lebih menarik bagi pelajar SMP.

Dari analisis data SWOT dapat disimpulkan bahwa perancangan ini dapat dijadikan sebuah media penyampaian pesan mengenai dampak memainkan *game* yang berlebihan dan akibatnya yang mengganggu kegiatan belajar para pelajar SMP. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan pelajar SMP bisa mengendalikan keinginan bermain *game* yang berlebihan.

Dari hasil analisa permasalahan di atas, sasaran yang dituju adalah para pelajar khususnya pelajar Sekolah Menengah Pertama. Khalayak sasaran dikelompokkan berdasarkan segi

demografis, psikografis, dan geografis. Pada segmen demografis, target sasaran dari perancangan ini adalah laki – laki dan perempuan dengan rentang usia 12 – 16 tahun dan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan segmen Psikografis, target sasaran dari perancangan ini adalah pelajar SMP yang masih dalam pencarian jati diri, yang cenderung memiliki sifat suka bergaul. Kemudian berdasarkan segmen Geografis, target sasaran dari perancangan ini adalah pelajar SMP di Indonesia, khususnya yang berada di Kabupaten Solok.

Lebih lanjut, terdapat juga yang disebut sebagai segmen Behaviour pada target sasaran dari perancangan ini, yaitu pelajar SMP yang bermain *game*, kecanduan *game*, dan yang menjadikan *game* sebagai media hiburannya.

Dalam strategi perancangan ILM, tujuan kreatif yang ingin dicapai adalah penyampaian informasi perihal bermain *game* yang tidaklah buruk sepanjang ada batasan waktunya, sehingga tidak mengganggu hasil belajar mereka masing – masing di sekolah, tidak mengganggu proses mereka dalam bersosialisasi, menghindarkan diri mereka dari tindakan – tindakan negatif akibat efek *game* tersebut, serta untuk mengingatkan para pelajar SMP bahwa bermain *game* secara terus menerus akan mengakibatkan kecanduan terhadap para pelajar sehingga kecanduan tersebut diibaratkan dengan ikatan tali yang akan menyiksa pemain *game*-nya. Lalu, strategi kreatif pada penyampaian komunikasi dalam perancangan ini lebih menitikberatkan kepada pemakaian bahasa Indonesia yang sangat ringan dan mudah dipahami. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh target audiens.

Pesan yang ingin penulis sampaikan dalam perancangan ini adalah bahwa bermain *game* yang berlebihan akan membuat kecanduan, sehingga pemainnya diibaratkan menjadi terikat oleh *game* tersebut. Dalam perancangan ini, visual yang akan digunakan yaitu visual yang menggambarkan seorang pelajar SMP yang sedang terikat oleh kabel stick Playstation.

Media utama dalam perancangan ini yaitu poster yang merupakan media gambar dua dimensi, yang mana penempatannya bisa diatur untuk ditempel di tempat – tempat strategis yang biasanya dilalui maupun dilihat oleh target audiens. Lalu untuk mendukung media utama agar mencapai sasaran, maka diperlukanlah media pendukung. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan beberapa media pendukung yaitu : pin, stiker, pembatas buku, baju kaos, dan topi.

Pembahasan dan Hasil

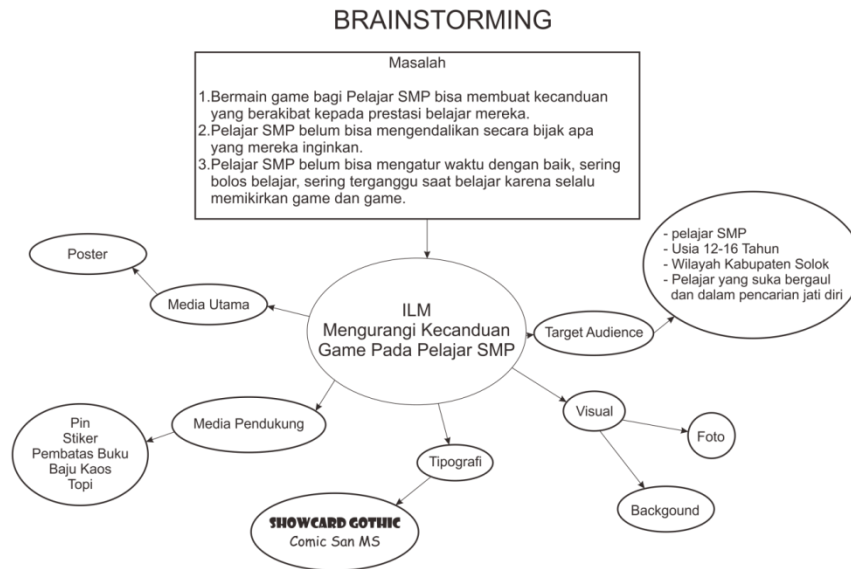
Konsep Perancangan

Konsep verbal merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target audiens berupa kata – kata. Dalam perancangan ini, tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan Iklan Layanan Masyarakat secara verbal dan visual dalam media utama dan media pendukung. Penyampaian komunikasi dalam perancangan ini lebih menitikberatkan kepada pendekatan pemakaian bahasa Indonesia yang sangat ringan dan mudah dipahami. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh target audiens. Maka, pesan yang ingin penulis sampaikan dalam perancangan ini adalah bahwa bermain *game* yang berlebihan akan membuat kecanduan sehingga diibaratkan pemainnya akan menjadi terikat oleh *game* tersebut. Pada medianya, penulis menggunakan *headline* sekaligus *tagline* yaitu "Aku Kapook!!!" dan *bodycopy* "Temannya, jangan terlena oleh *game* karena akan mengikatmu serta merenggut waktu dan masa depanmu",

Konsep visual merupakan informasi yang akan disampaikan kepada target audiens berupa gambaran dari pesan yang ingin disampaikan. Dalam perancangan ini, ilustrasi yang digunakan yaitu visual yang bersumber dari foto dan dikombinasikan dengan background dinding dan karpet sebagai media utama dan media pendukung. Visualnya menggambarkan seorang pelajar SMP yang sedang terikat oleh kabel stick *Playstation*.

Dalam memulai untuk melakukan suatu perancangan, pertama yang dilakukan yaitu membahas ide – ide dan tahapan dalam sebuah desain. Hasil implementasi *brainstorming* ini mewujud dalam bentuk sebuah pola.

Gambar 1. *Brainstorming*



Pra desain merupakan tahapan awal setelah terbentuknya konsep rancangan. Dalam perancangan ini digunakan tipografi dengan keterbacaan yang jelas, guna mendukung penyampaian pesan yang lebih jelas dan mudah dibaca, namun kesan yang ditimbulkan tetap tegas dan bersih, serta tidak terlalu formal.







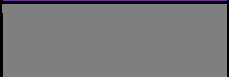
Tabel 1. Alternatif tipografi

Jenis Font	Keterbacaan	Artistik	Komunikatif	Dinamis
Showcard Gothic	✓	✓	✓	
Comic San MS	✓		✓	✓
Arial Black	✓		✓	
Castellar	✓		✓	
Mesquite Std		✓		✓
Mistral		✓		✓

Dari alternatif di atas, tipografi – tipografi yang digunakan adalah font Showcard Gothic dengan sedikit modifikasi saat pengaplikasian pada *tagline* media utama dan pada semua media pendukung. Hal ini dikarenakan tipografi berhubungan dengan cara penggambaran huruf yang tegas dan mudah dalam keterbacaannya. Untuk lebih menarik perhatian audiens, penulis juga menambahkan *bubble* bicara dengan bentuk runcing. Huruf modifikasi dan balon bicara berbentuk runcing digunakan untuk menggambarkan ekspresi kesakitan yang sedang berteriak. Penggunaan *font* Comic San Ms juga karena pertimbangan terhadap gaya huruf yang menarik bagi remaja dengan tingkat keterbacaan yang mudah, begitupun saat pengaplikasiannya pada media utama dan media pendukung, yaitu *bodycopy*.

Warna merupakan salah satu bagian dari elemen Desain Komunikasi Visual, yang mana memegang peran penting sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah perancangan.

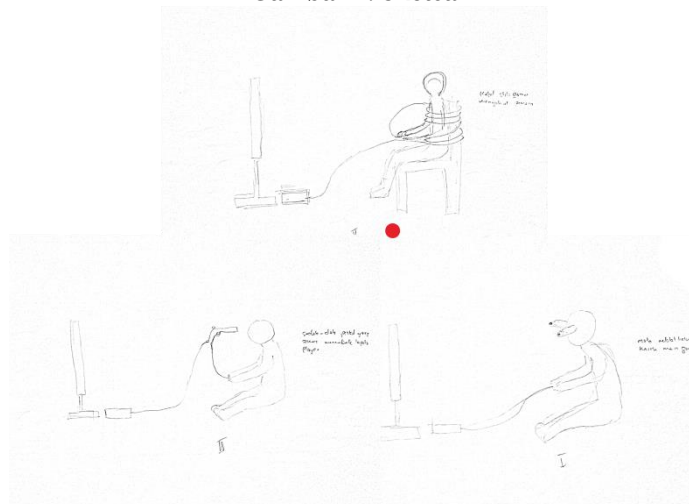
Tabel 2. Alternatif warna

Warna	Makna
	Laut, manusia, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, teknologi, kebodohan, dan kesialan.
	Darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, api.
	Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, harapan, agresi, dingin, cemburu, sakit, rakus, narkoba, kreatif.
	Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri.
	Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masih muda, bersih, netral cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai
	Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong.
	Kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, ragu – ragu, polusi, urban, emosi yang kuat.

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna putih yang bermakna bersih, netral cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai. Kemudian juga digunakan warna hitam yang bermakna baru, ketakutan, depresi, kemarahan, dan kematian. Perancangan ini mengaplikasikan warna – warna tersebut pada *tagline* dan *bodycopy*.

Lebih lanjut, ilustrasi yang digunakan yaitu visual yang bersumber dari foto, lalu dikombinasikan dengan background dinding dan karpet untuk media utama dan media pendukung. Visual tersebut menggambarkan seorang pelajar SMP yang sedang terikat oleh kabel stik Playstation.

Gambar 2. Sketsa



Sketsa ini merupakan ide awal yang kemudian dikembangkan ke dalam media foto, dengan penyesuaian tampak depan tanpa menggunakan layar televisi ataupun kursi.

Gambar 3. Foto



Foto yang digunakan sesuai dengan ekspresi tersiksa karena bermain *game* terus menerus, yaitu kesakitan serta menangis. Kemudian, berikut merupakan background yang digunakan.

Gambar 4. Background foto



Media Utama

Media utama perancangan ini memvisualisasikan seorang pelajar SMP yang sedang terikat oleh kabel stik Playstation dengan ekspresi tersiksa karena bermain *game* terus menerus yaitu kesakitan serta menangis. *Tagline* dan *headline* "Aku Kapook !!!" menandakan bahwa pelajar tersebut kapok atau jera karena terikat oleh *game*, kemudian terdapat *bodycopy* "Teman, jangan terlena oleh *game*, karena *game* akan mengikatmu serta merenggut waktu dan masa depanmu". Penulis menggunakan visualisasi *tagline* serta *bodycopy* tersebut dengan latar belakang narasi pelajar SMP yang kecanduan bermain *game* karena pengaruh temannya, sehingga dengan visualisasi tersebut maka mereka yang kecanduan akan tersentuh karena melihat visual pelajar yang sedang tersiksa.

Poster merupakan sebuah media promosi yang sering digunakan dan mudah ditemui. Perancangan ini menggunakan poster sebagai salah satu wadah untuk mempromosikan media utama, poster ini nantinya akan ditempatkan di sekolah – sekolah se-kabupaten Solok yang bertujuan memberikan informasi mengenai akibat karena terlalu berlebihan dalam bermain *game*.

Media Pendukung

Pada media pendukung, penulis tetap menggunakan konsep yang mengarah kepada media utama. Media pendukung tersebut antara lain adalah pin, stiker, pembatas buku, baju kaos, dan topi. Keseluruhan media pendukung tersebut digunakan dengan pertimbangan bahwa media – media tersebut dikategorikan dekat dengan target audiens, seperti topi dan kaos yang memang sering digunakan oleh para pelajar SMP, termasuk juga pin dan stiker yang biasanya mereka gunakan sebagai aksesoris. Pelajar seringkali menempel stiker di buku, di meja atau kursi, di pintu atau jendela, di cermin, di laptop, dan lain – lain. Kemudian pembatas buku juga menjadi pilihan karena dekat dengan keseharian pelajar yang berkulat dengan buku, baik buku pelajaran maupun jenis buku yang lainnya.

Keseluruhan konsep dari media pendukung yang ada tetap konsisten dengan konsep media utama. Hal ini bertujuan agar media utama dan media pendukung menjadi suatu kesatuan media yang selaras. Peranan media pendukung ini diharapkan bisa mendukung efektifitas media utama.

Desain Media Utama

Gambar 5. Poster final



Desain Media Pendukung

Gambar 6. Pin final



Gambar 7. Stiker final



Gambar 8. Pembatas buku final



Gambar 9. Baju kaos final



Gambar 10. Topi final



Kesimpulan

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat untuk Sekolah Menengah Pertama ini merupakan salah satu solusi untuk mengingatkan kembali bahwa bermain *game* sampai kecanduan akan mendatangkan akibat buruk bagi pemainnya, bahkan juga bagi lingkungannya. Dimulai dari menganalisa masalah, menetapkan target audiens dari berbagai kalangan, hingga menetapkan visi dan misi serta tujuan, penulis merancang Iklan Layanan Masyarakat ini untuk ditujukan kepada masyarakat kabupaten Solok. Perancangan ini secara menyeluruh merupakan suatu proses kreatif dengan tujuan untuk mencegah dan mengurangi kecanduan *game* bagi pelajar SMP.

Pernyataan Penulis

Adapun saran – saran yang penulis berikan yaitu perlunya tindakan dari semua lapisan masyarakat, untuk bisa mengingatkan akan efek buruk dari bermain *game* berlebihan. Diharapkan kepada pihak terkait seperti Dinas Pendidikan untuk dapat menginovasikan hal –

hal baru yang bisa mengalihkan perhatian pelajar dari *game*. Media pendukung yang beragam perlu juga diterapkan agar penyampaian informasinya lebih efektif.

Referensi

Dameraia, Anne. (2007). *Color Basic: panduan dasar warna untuk desainer & industri grafika*. Link & Match Graphic.

Darajat, Zakiyah. (1978). *Membina nilai – nilai moral*. Bulan Bintang.

Liliwari, Alo. (1992). *Dasar – dasar komunikasi periklanan*. Citra Aditya Bakti.

Kasali, Rhenald. (1992). *Manajemen Periklanan: Konsep dan aplikasinya di Indonesia*. Pustaka Utama Grafiti

Sachari, Agus. (2005). *Metodologi penelitian budaya rupa*. Erlangga

Yee, Nicholas. (2002). *Understanding MMORPG addiction*. *Ariadne*, pg. 1 – 16. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>.

Wikipedia. *Permainan video*. https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video