



Poster Elektronik Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Stress Pada Remaja

M. Dimas Syahputra

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Padang
Email : mdsyahputra5@gmail.com

Heldi Heldi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Padang
Email : enstenheldi@gmail.com

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Padang, Sumatera Barat

Abstract. *Stress can be defined as a physiological and psychological response that occurs when individuals experience pressure or burdens that exceed their ability to cope. Stress in adolescents can be caused by various influencing factors such as academic demands, family problems, conflicts with peers, teenage romance and identity problems. However, teenagers still have a low understanding of the dangers of stress, in addition to the lack of optimal information through public service advertisements, especially for teenagers. The aim of the design is to build an "Electronic Poster for Public Service Advertisements about the Dangers of Stress that is informative, communicative, educative, effective and easy to understand for teenagers aged 10-18 years in Padang City." This design method uses the glass box method, namely a design method that is carried out rationally and logically on the work based on the information obtained, based on: analytical, synthetic and evaluative to get the best solution. The approach uses 5W+1H analysis (what, when, where, who, why, how). Results of designing the main media for Electronic Posters for Public Service Advertisements about the Dangers of Stress in Adolescents and supporting media: leaflets, flyers, social media, x-banners, tote bags, t-shirts and stickers. This design can provide creative thinking visually, informatively, communicatively, educatively and effectively for teenagers aged 10-18 years.*

Keywords: *Stress, Teenagers, Public Service Advertisements, Electronic posters.*

Abstrak. Stress dapat diartikan sebagai respon fisiologis dan psikologis yang terjadi ketika individu mengalami tekanan atau beban yang melebihi kemampuan untuk mengatasi. Stress pada remaja dapat diakibatkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi seperti tuntutan akademik, masalah keluarga, konflik dengan teman sebaya, percintaan masa remaja dan masalah identitas. Namun masih rendahnya para remaja memahami bahaya stress disamping kurang optimalnya informasi melalui iklan layanan masyarakat khususnya remaja. Tujuan perancangan membangun sebuah "Poster Elektronik Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Stress yang informatif, komunikatif, edukatif, efektif, dan mudah dipahami untuk remaja umur 10-18 tahun di Kota Padang.". Metode perancangan ini menggunakan metode *glass box* yaitu metode perancangan yang dilakukan secara rasional dan logis terhadap karya berdasarkan informasi yang didapatkan, berdasarkan: analitis, sintetik, dan evaluatif sampai mendapatkan solusi terbaik. Pendekatan menggunakan analisis 5W+1H (what, when, where, who, why, how). Hasil perancangan media utama Poster Elektronik Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Stress pada Remaja dan media pendukung: leaflet, flyer, sosial media, x-banner, totebag, t-shirt, dan sticker. Perancangan ini dapat memberikan pemikiran kreatif secara visual, informatif, komunikatif, edukatif, dan efektif bagi remaja usia 10-18 tahun.

Kata kunci: Stress, Remaja, Iklan Layanan Masyarakat, Poster elektronik.

LATAR BELAKANG

Stres adalah reaksi fisik dan mental yang timbul ketika seseorang menghadapi tekanan atau tuntutan yang melebihi kemampuan mereka untuk mengatasinya. Stress merupakan suatu kondisi yang dialami oleh semua orang, termasuk remaja. Stres adalah masalah yang tak terpisahkan dari kehidupan, karena pada dasarnya setiap orang dari berbagai lapisan masyarakat memiliki potensi untuk mengalami stres. Meskipun tingkat stres yang dialami

setiap individu berbeda-beda (Amin & Al-Fandi, 2007). Menurut Saam dan Wahyuni (2014), stres adalah suatu kondisi atau situasi baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar yang memberikan tekanan bagi individu untuk melakukan penyesuaian.

Menurut WHO (World Health Organization), masa remaja mencakup usia 10 hingga 18 tahun. Secara psikologis, masa remaja adalah periode di mana individu mulai berintegrasi ke dalam masyarakat dewasa. Pada tahap ini, mereka tidak lagi merasa berada di bawah orang yang lebih tua, melainkan merasa setara atau setidaknya berada pada tingkat yang sama (Piaget, 1991). Masa remaja adalah periode peralihan dari anak-anak menuju dewasa, di mana individu berada dalam transisi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan. Pada fase ini, mereka sering dihadapkan pada situasi yang membingungkan; di satu sisi, mereka masih dianggap sebagai anak-anak, namun di sisi lain, mereka diharapkan berperilaku seperti orang dewasa. Situasi-situasi konflik semacam ini sering kali memunculkan perilaku aneh yang dapat menyebabkan stres, dan jika tidak dikendalikan, dapat berdampak lebih buruk. Remaja yang mengalami stress dapat menimbulkan berbagai masalah seperti depresi, kecemasan, penurunan konsentrasi, penurunan produktivitas, dan gangguan tidur.

Stress pada remaja dapat diakibatkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi seperti tuntutan akademik, masalah keluarga, konflik dengan teman sebaya, percintaan masa remaja dan masalah identitas. Stress bukanlah hal yang sepele dan dapat berdampak serius pada kesehatan dan tumbuh kembang di masa remaja. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk mengenali gejala stress serta bagaimana cara mengatasinya jika stress itu terjadi, bahkan perlu mencari bantuan jika diperlukan.

Menurut hasil survei yang dipaparkan oleh Psikolog Hellen Damayanti, tingkat stres di kalangan pelajar Indonesia mencapai 44,24% saat menjelang ujian nasional. Penyebab utama stres ini adalah tugas-tugas dari guru dan persiapan menghadapi ujian nasional, sedangkan 12,76% stres disebabkan oleh faktor-faktor lain (Bramantoro, 2015). Menurut Ibu Yusmayanti, S.KM, M.Epid dari Dinas Kesehatan Provinsi Sumatera Barat, berdasarkan Riset Kesehatan Dasar, lebih dari 19 juta orang Indonesia berusia 15 tahun ke atas mengalami gangguan mental emosional. Data dari Sistem Registrasi Sampel yang dikumpulkan oleh Badan Litbangkes menunjukkan bahwa sekitar 1.800 orang melakukan bunuh diri setiap tahun, yang berarti rata-rata lima orang per hari. Yang memprihatinkan, sekitar 47,7 persen dari mereka yang melakukan bunuh diri berusia 10-39 tahun, yang termasuk dalam kategori anak remaja dan usia produktif (Dinkes Sumbar, 2023).

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan kepada remaja usia 10-18 tahun di Kota Padang dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata usia remaja sudah pernah mengalami gejala

stres, akan tetapi mereka masih belum mengetahui apa itu stress pada remaja. Berdasarkan hasil survei tersebut juga dapat dilihat bahwa kurangnya informasi yang diterima oleh remaja tersebut mengenai stress pada remaja, dan belum mendapatkan informasi dalam bentuk iklan layanan masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan media informasi iklan layanan masyarakat dalam bentuk Poster Elektronik tentang Bahaya *Stress* untuk remaja usia 10-18 tahun untuk pengoptimalan informasi yang komunikatif, edukatif, efektif dan berkelanjutan agar remaja lebih waspada terhadap *stress*. Tujuan perancangan Poster Elektronik Iklan Layanan Masyarakat diharapkan dapat memberikan informatif, edukatif, komunikatif, dan efektif tentang Bahaya Stress bagi remaja umur 10-18 tahun di Kota Padang.

KAJIAN TEORITIS

Iklan

Menurut Kriyantono (2013), iklan adalah bentuk komunikasi non-personal yang bertujuan untuk menjual pesan secara persuasif dari sponsor yang jelas, dengan tujuan mempengaruhi orang agar membeli produk dan membayar biaya untuk media yang digunakan. Secara psikologis, iklan merupakan informasi yang disampaikan kepada konsumen baik secara lisan maupun visual. Tujuannya adalah untuk menjual produk, jasa, atau ide, atau sebagai komunikasi yang efektif, dimana hasil akhir dari iklan adalah untuk mengubah sikap atau perilaku penerima pesan.

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai layanan publik. Informasi ini disebarakan tanpa biaya untuk ruang dan waktu iklan, dan setiap iklan yang disiarkan tentang layanan masyarakat dilakukan secara non-profit atau tidak bertujuan untuk meraih keuntungan. Tujuan utama iklan layanan masyarakat adalah memberikan informasi, mengajak, dan mendidik masyarakat dengan hasil akhir yang berupa keuntungan sosial, bukan keuntungan ekonomi (Raendraiogi, Heldi 2017).

Poster

Poster merupakan sebuah hasil dari karya seni desain grafis yang memuat teks, gambar, atau keduanya, yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat. Fungsi utama poster adalah menarik perhatian orang yang melihatnya dan membantu memperkuat pemahaman atau gagasan yang ingin disampaikan. Poster sering digunakan sebagai media promosi di tempat-tempat umum dan dianggap sangat efektif dalam mempromosikan suatu acara atau produk karena dirancang dengan menarik perhatian sebanyak mungkin.

Poster elektronik adalah karya desain grafis yang terdiri dari teks, gambar, atau kombinasi keduanya, yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Poster ini disebarakan melalui perangkat elektronik atau media digital.

Poster elektronik dalam iklan layanan masyarakat memiliki keunggulan yang signifikan, seperti frekuensi penayangan yang tinggi, biaya yang terjangkau dengan jangkauan luas, penggunaan bahasa visual yang sederhana untuk kemudahan pemahaman, minim teks namun mudah diingat berkat desain menarik, serta kemampuan untuk menyajikan visualisasi yang menarik dan efektif melalui perangkat elektronik.

Layout

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu. (Novita S Situmorang, Heldi 2018)

Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon orang, karena warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memiliki kesan, makna dan psikologi yang berbeda-beda. Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Nugroho,2008).

Font

Dalam desain grafis, *font* atau tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Sihombing (2015), tipografi adalah representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat dalam sebuah desain tipografi. Huruf merupakan suatu representasi grafis dari sebuah teks yang biasanya menyertakan jenis huruf, warna, ukuran, dan desain.

METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan Poster Elektronik Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Stress Pada Remaja menggunakan metode *glass box*. Metode *glass box* adalah metode perancangan yang dilakukan secara rasional dan logis oleh perancang terhadap karya yang dibuatnya (Dhella A Pratiwi, 2019). Metode *glass box* mengibaratkan bahwa desainer seolah komputer yaitu seseorang yang hanya beroperasi berdasarkan informasi yang diberikan kepadanya, dan melalui suatu proses atau terencana berdasarkan langkah-langkah: analitikal, sintetik, dan

evaluatif, yang siklik (berulang) sampai mereka mendapatkan seluruh solusi yang memungkinkan dan terbaik. (Abioso, 2014).

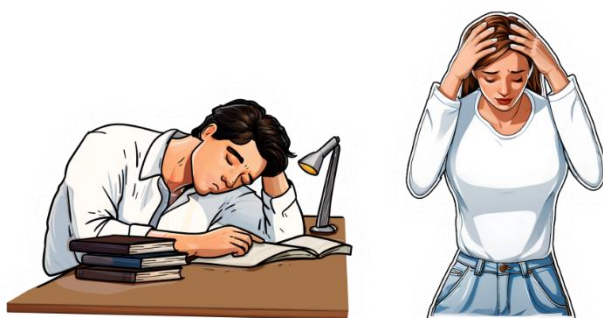
HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Poster Elektronik iklan layanan masyarakat ini berisikan informasi tentang Bahaya *Stress* yang ditargetkan untuk remaja usia 10-18 tahun di Kota Padang yang disebarakan melalui media digital, serta media-media pendukung berupa Leaflet, flayer, x-banner, sosial media, *t-shirt*, totebag, dan stiker.

Perancang menggunakan pendekatan-pendekatan visual dalam merancang Poster Elektronik sebagai berikut :

Visualisasi Remaja

Perancangan Poster Elektronik iklan layanan masyarakat tentang Bahaya *Stress* Pada Remaja memvisualisasikan remaja laki-laki dan perempuan dalam bentuk ilustrasi sebagai alat komunikasi visual kepada target audiens.



Gambar 1. Ilustrasi Remaja Laki-laki dan Perempuan
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)




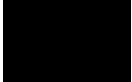
Typografi

Font yang digunakan pada headline Poster ada 2 yaitu font *showcard ghotic* yang memberikan kesan tegas pada poster dan font *Arial* yang mendukung penegasan informasi agar dapat tersampaikan lebih jelas pada poster.

<p>BAHAYA STRESS UNTUK REMAJA</p> <p>A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</p>	<p>Bahaya Stress Untuk Remaja</p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9</p>
<p>Gambar 2. Font <i>Showcard Ghotic</i> (Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024 Dokumen Pribadi)</p>	<p>Gambar 3. Font <i>Arial</i> (Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024 Dokumen Pribadi)</p>

Warna

Pemilihan warna yang digunakan sebagai identitas desain dari Poster Eelektronik iklan layanan masyarakat Bahaya *Stress* pada Remaja diambil berdasarkan makna warna tersebut sebagai berikut:

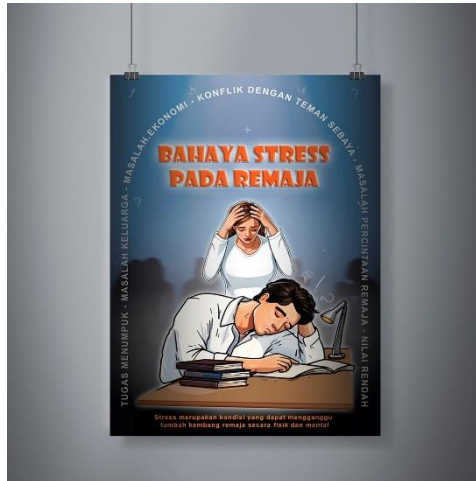
Warna	Keterangan
 #468ab9 RGB 70, 138, 185	Warna Biru cerah atau biru muda dipilih karena secara psikologi warna biru cerah cenderung menggambarkan rasa sedih, kesendirian, refleksi, serta kesunyian. Oleh karena itu warna biru cocok dan sejalan terhadap informasi yang disampaikan dalam perancangan Poster Elektronik Bahaya <i>Stress</i> pada Remaja.
 #e9581e RGB 233, 88, 30	Warna <i>Orange</i> dipilih sebagai warna <i>text headline</i> karena secara psikologi warna <i>orange</i> memberikan kesan kehangatan dan semangat. Sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens.
 #ffffff RGB 255,255,255	Warna putih digunakan pada poster sebagai warna penetral dan secara psikologi warna putih dapat mengurangi kelelahan pada mata. Sehingga dapat memberikan kesan nyaman kepada target audiens dalam melihat poster ini.
 #000000 RGB 0,0,0	Warna hitam digunakan dalam perancangan poster juga sebagai warna penetral dan penyatu unsur-unsur visual yang terdapat pada poster. Sehingga secara visual poster dapat terlihat <i>balance</i>

(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

Media Utama

Media utama, perancang memilih media utama untuk Iklan Layanan Masyarakat Bahaya *Stress* pada Remaja berupa Poster Elektronik, perancangan ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai Bahaya *Stress* pada Remaja. Poster Elektronik ini bertujuan memberikan informasi mengenai Bahaya *Stress* Pada Remaja yang informatif, edukatif, komunikatif, dan efektif, dimana informasi tersebut disampaikan dengan Teks dan elemen-elemen visual, teks informasi digunakan pada *headline* dan juga pada factor-faktor utama penyebab *Stress* pada remaja, elemen visual juga ditampilkan berupa remaja laki-laki dan perempuan yang sedang *Stress*, buku, meja dan juga meja belajar. Dengan menyatukan text dan elemen visual dan di *layout* menjadi sebuah poster diharapkan tujuan dari perancangan Poster Elektronik iklan layanan masyarakat tentang Bahaya *Stress* Pada Remaja dapat tersampaikan dengan baik terhadap target audiens.

Tampilan media utama



Gambar 4. Media Utama

(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

Media Pendukung

Selain merancang Poster Elektronik sebagai media utama, perancang juga merancang media pendukung guna mendukung informasi Bahaya *Stress* Pada Remaja yang disampaikan pada media utama. Media pendukung untuk perancangan ini diantara lain Leaflet, X-Banner, Totebag, Stiker, Flayer, T-Shirt, Sosial Media.

1. Leaflet

Leaflet merupakan lembaran kertas berukuran A4 atau Folio yang dapat dilipat menjadi 2-3 bagian berisikan informasi atau pesan singkat dapat berupa tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya. Dalam perancangan ini Leaflet berisikan informasi Bahaya Stress Pada Remaja dengan penjelasan. Bertujuan agar informasi Bahaya Stress Pada Remaja tersampaikan lebih baik kepada target audiens.



Gambar 5. Final Desain Leaflet

(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

2. Flayer

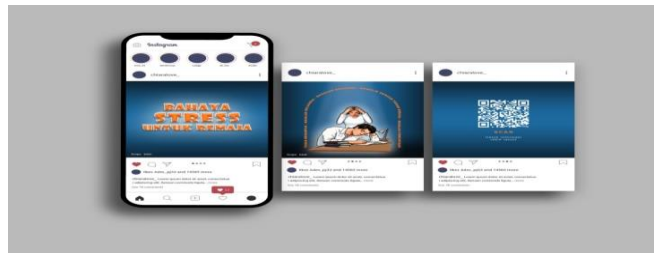
Flayer merupakan media cetak berbentuk selebaran yang berukuran kecil (A4 atau A5) yang berisi informasi Bahaya Stress Pada Remaja yang singkat dan padat. Flayer dapat diberikan langsung kepada target audiens untuk dibaca dimana dan kapan saja, serta bisa disimpan dan dibagikan kepada orang lain sehingga memperluas jaringan penyebaran informasi Bahaya Stress Pada Remaja.



Gambar 6. Final Desain Flyer
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

3. Sosial Media

Melalui postingan sosial media yang akan digunakan perancang seperti instagram akan membantu memperluas jangkauan target audiens di dunia digital. Berguna memberikan gambaran awal informasi Bahaya *Stress* Pada Remaja yang disampaikan pada media utama.



Gambar 7. Final Desain Sosial Media Post
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

4. X-Banner

Pada umum nya X-Banner berisikan pesan dan informasi untuk mengenalkan sesuatu hal yang berbentuk lembaran banner yang memiliki tiang penyangga menyilang, yang dilengkapi QR-Code yang berisi link untuk informasi lebih lengkap.



Gambar 8. Final Desain X-Banner
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

5. Totebag

Totebag merupakan media yang sering digunakan masyarakat mulai dari remaja, mahasiswa, hingga masyarakat umum, oleh karena itu dengan menyelipkan informasi pada media ini akan lebih mudah ditemukan oleh target audiens.



Gambar 9. Final Desain Totebag
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

6. T-shirt

T-Shirt atau kaos merupakan media yang sering digunakan sehari-hari mulai dari remaja, mahasiswa, hingga masyarakat umum, oleh karena itu menyertakan informasi pada media ini akan mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi pada target audiens



Gambar 10. Final Desain T-Shirt
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

7. Stiker

Sticker merupakan selembar kertas atau plastik dengan gambar, desain, atau teks yang ditempelkan ke permukaan lain untuk berbagai tujuan. Dengan menyertakan informasi pada media ini akan lebih mudah dijangkau oleh target audiens



Gambar 11. Final Desain Sticker
(Sumber : M. Dimas Syahputra, 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan mengenai perancangan Poster Elektronik iklan layanan masyarakat tentang Bahaya *Stress* pada Remaja, maka dapat disimpulkan perancangan Poster Elektronik tentang Bahaya *Stress* pada Remaja sudah sesuai konsep media informasi Iklan Layanan Masyarakat. Pembuatan Poster Elektronik telah disesuaikan dengan target audiens yang ingin dituju dan juga penetapan layout, bentuk, warna, dan gaya desain yang bisa menarik perhatian target audies dengan media informasi Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya *Stress* pada remaja dalam bentuk Poster Elektronik.

Proses perancangan Poster Elektronik ini ditetapkan layout desain, elemen visual, dan teks isi dari Poster Elektronik di buat sesuai dengan konsep yang telah didapatkan pada saat melakukan *mind mapping*. *Stress* pada remaja sebagai topik utama maka dari itu perancangan Poster Elektronik juga menetapkan warna yang memiliki makna yang berkaitan dengan topik utama. Perancangan Poster Elektronik diterapkan pada media utama yakni Poster digital dan Poster

cetak serta media pendukung seperti Leaflet, flyer, x-banner, sosial media, t-shirt, totebag, dan stiker guna mendukung informasi media utama. Media utama yang telah dirancang sudah di uji kelayakannya, dapat disimpulkan Poster Elektronik tentang Bahaya *Stress* pada Remaja sudah informatif dan efisien dalam memberikan informasi kepada masyarakat usia 10-18 tahun di Kota Padang.

DAFTAR REFERENSI

- Abioso, W.S. 2014. *Kriteria Rancangan Arsitektur Dalam Konteks Pembangunan Berkelanjutan*. ITB : Program Magister Arsitektur
- Atika, Juli, Rosta Minawati, dkk. 2018. *Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah*. https://www.researchgate.net/publication/355342281_IKLAN_LAYANAN_MASYARAKAT_PEDULI_SAMPAH. Diakses 12 Mei 2024
- Amin, S.M & Al-Fandi,H. 2007. *Kenapa Harus Stress Terapi Stress Ala Islam*. Jakarta : Amzah
- Danton Sihombing. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia
- Herlly Raendraiogi, Heldi, Hendra Afriwan. 2017. *Perancangan Identity Kemasan Makanan Tradisional "Dadiah" di Gaduik Bukittinggi*. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/8364/6441>. Diakses 9 Mei 2024
- Jean Piaget. 2002. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta : Gramedia
- Kriyantono, R. 2013. *Manajemen Periklanan*. Universitas Brawijaya Press
- Pratiwi Dhella Andhika, Heldi. 2019. *Perancangan Buku Manfaat Buah Dan Sayur Pada Anak Usia 10-15 Tahun*. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/105745/102249>. Diakses 13 Mei 2024
- Ramadhan Fadilillah, Heldi. 2023. *Website Company Profile Perumahan Cluster Pesona Mandiri, Pt. Inras Jaya Mandiri*. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/seniman-widyakarya/article/view/1097>. Diakses 13 Mei 2024
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Situmorang Novita Sari, Heldi. 2018. *Perancangan Website Promosi Kepariwisata Kota Padangsidempuan*. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/101787/100659>. Diakses 13 Mei 2024
- Saam dan Wahyuni. 2014. *Psikologi Keperawatan*. Jakarta : Rajawali Pers
- WHO (*World Health Organization*)