

ABSTRAK

KAMPANYE SOSIAL CARA MENGGUNAKAN *EARPHONE* DENGAN BAIK DAN BENAR

Oleh
Fanny Sutanto
NRP 1264042

Earphone adalah teknologi yang mengubah energi listrik menjadi gelombang suara. Bentuk *earphone* yang kecil sehingga dapat dengan mudah untuk dibawa dan digunakan oleh masyarakat khususnya anak remaja. Banyak masyarakat menggunakan *earphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun kebanyakan dari masyarakat masih belum tahu bagaimana cara menggunakan *earphone* dengan baik dan benar untuk mengantisipasi kerusakan pada telinga yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan *earphone* dengan cara yang salah.

Tujuan utama yang akan dicapai adalah mengajak masyarakat khususnya anak remaja agar mereka mengetahui bagaimana cara menggunakan *earphone* yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu untuk mengurangi kerusakan telinga akibat penggunaan *earphone*.

Metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan ini adalah dengan membuat kampanye yang menarik dan mudah dimengerti untuk masyarakat khususnya remaja, agar mereka mengetahui cara yang baik dan benar dalam penggunaan *earphone*.

Kata kunci: *Earphone*, Kesehatan telinga, Kampanye sosial, remaja

ABSTRACT

The social campaign of the appropriate use of earphones

Oleh
Fanny Sutanto
NRP 1264042

Earphone is a technology device that allows transformation of electricity into sound wave. The tiny shape of the earphone makes it handy to use especially for teenagers. As a matter of fact, certain people use the small speaker in their daily lives. As such, a great them of them are not familiar with how to use the item correctly and appropriately. This may result in the impairment of ears due to the misuse of the earphone.

The main purpose of the campaign thus is to get people particularly teenagers to know how to use earphones correctly in their daily lives as well as to reduce the risk of impairment of their ears.

The method used to solve the problem is to arrange an interesting and comprehensible campaign for teens to make them understand the effective way of using earphones.

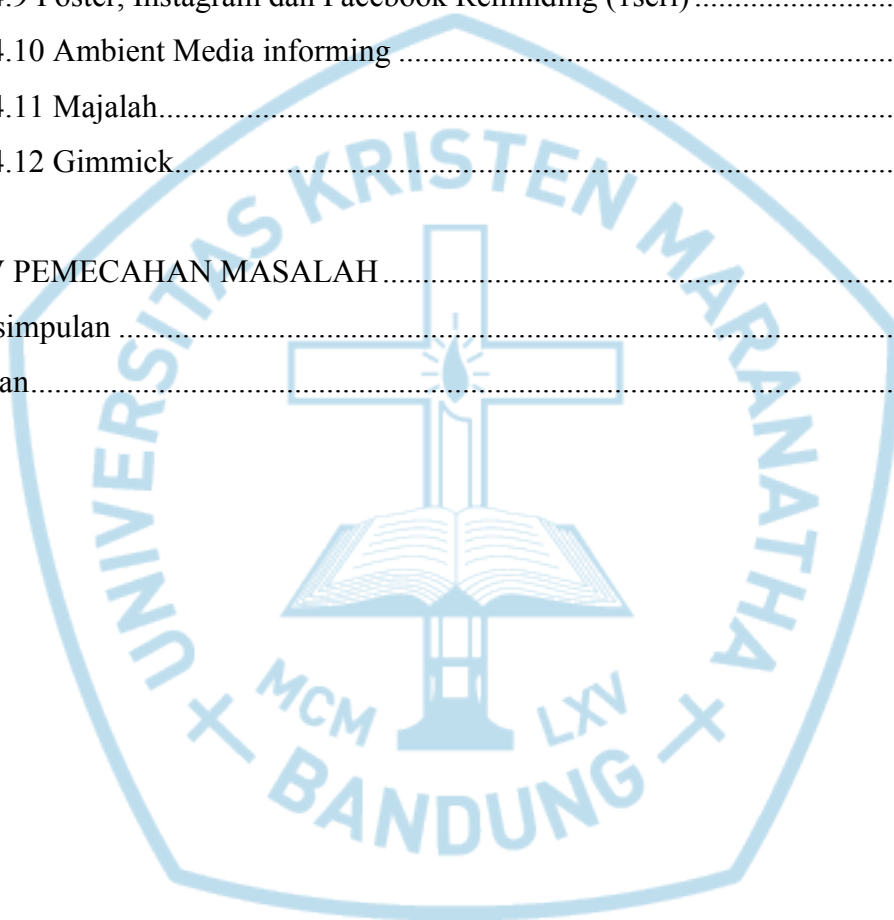
Keywords: earphone, healthiness of ears, social campaign, teens

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	57
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Kampanye.....	5
2.1.1 Definisi Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	5
2.1.3 Model Kampanye.....	6
2.2 Pengertian <i>Earphone</i>	7
2.2.3 Anatomi <i>Earphone</i>	7
2.3 Telinga	8
2.3.1 Definisi Telinga.....	8
2.3.2 Bagian – Bagian Telinga.....	8
2.3.3 Jenis – Jenis Penyakit Pada Telinga.....	9
2.4 Gelombang dan Bunyi.....	10

2.4.1 Gelombang Suara	10
2.4.1.2 Pengaruh dan Tingkat Kegaduhan.....	10
2.4.2 Bunyi.....	11
2.4.2.1 Identitas Bunyi.....	11
2.5 Remaja.....	11
2.5.1 Pembagian Usia Remaja	12
2.5.2 Perkembangan Intelektual.....	13
2.5.3 Perkembangan Psikologis	13
2.5.4 Perkembangan Sosial	14
2.5.5 Perkembangan Fisik.....	14
 BAB III DATA DAN ANALISA MASALAH	15
3.1 Data dan Fakta.....	15
3.1.1 Lembaga Terkait	15
3.1.2 Data Tentang Gejala / Fenomena yang Terjadi	18
3.1.2.1 Hasil Wawancara.....	18
3.1.2.2 Hasil Kuesioner	20
3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek / Persoalan Sejenis.....	28
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	32
3.2.1 Segmentasi, Targeting, dan Positioning	32
3.2.2 SWOT Kampanye.....	33
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	35
4.1 Konsep Komunikasi	35
4.2 Konsep Kreatif	35
4.3 Konsep Media	36
4.3.1 Awareness.....	36
4.3.2 Informing	37
4.3.3 Reminding.....	37
4.4 Hasil Karya.....	38
4.4.1 Logo	38

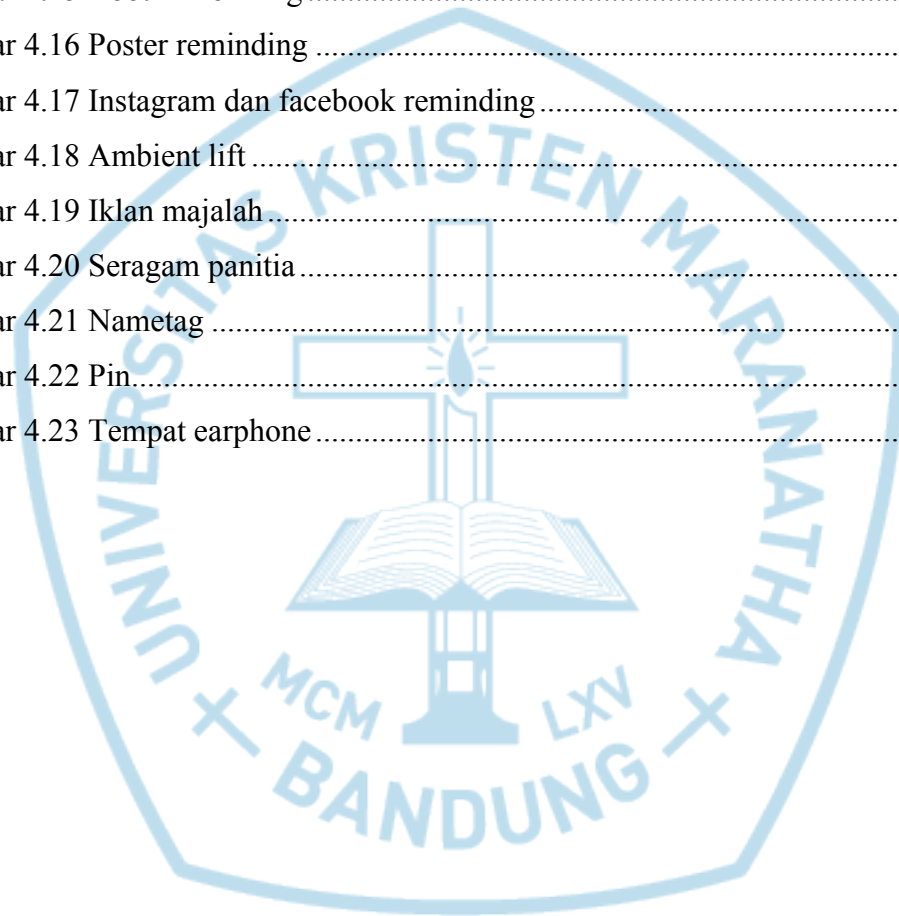
4.4.2 Media	40
4.4.3 Poster Awariness (3seri)	42
4.4.4 Instagram Awariness	45
4.4.5 Facebook Awariness	45
4.4.6 Poster Informing (3seri)	46
4.4.7 Instagram dan Facebook Informing	49
4.4.8 Booth Informing	50
4.4.9 Poster, Instagram dan Facebook Reminding (1seri)	51
4.4.10 Ambient Media informing	52
4.4.11 Majalah	53
4.4.12 Gimmick	53
 BAB V PEMECAHAN MASALAH	 56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagian bagian earphone	7
Gambar 3.1 Gedung kementrian kesehatan RI	15
Gambar 3.2 Diagram hasil kuesioner mengenai jenis kelamin.....	20
Gambar 3.3 Diagram hasil kuesioner mengenai usia.....	21
Gambar 3.4 Diagram hasil kuesioner mengenai uang saku	21
Gambar 3.5 Diagram hasil kuesioner mengenai media informasi	22
Gambar 3.6 Diagram hasil kuesioner mengenai media sosial	22
Gambar 3.7 Diagram hasil kuesioner mengenai earphone dan headphone	23
Gambar 3.8 Diagram hasil kuesioner mengenai waktu penggunaan	23
Gambar 3.9 Diagram hasil kuesioner mengenai tidur saat mendengarkan musik	24
Gambar 3.10 diagram hasil kuesioner mengenai lokasi penggunaan earphone....	24
Gambar 3.11 Diagram hasil kuesioner mengenai alasan utama menggunakan earphone.....	25
Gambar 3.12 Diagram hasil kuesioner mengenai waktu	25
Gambar 3.13 Diagram hasil kuesioner mengenai <i>volume</i>	26
Gambar 3.14 Diagram hasil kuesioner mengenai <i>budget</i>	26
Gambar 3.15 Diagram hasil kuesioner mengenai kerusakan telinga	27
Gambar 3.16 Diagram hasil kuesioner mengenai dencing pada telinga	27
Gambar 3.17 Diagram hasil kuesioner mengenai event music	28
Gambar 3.18 Logo dan <i>tagline</i> masyarakat bebas bising	29
Gambar 3.19 Poster “bijak menggunakan <i>earphone</i> ”	31
Gambar 3.20 Sosial media facebook “Bijak menggunakan <i>earphone</i> ”	32
Gambar 4.1 Logo kampanye	38
Gmabar 4.2 Logo grid	39
Gambar 4.3 Warna logo	40
Gambar 4.4 Pengaplikasian warna logo	40
Gambar 4.5 Palet warna	40
Gambar 4.6 Poster awareness 1	42
Gambar 4.7 Poster awareness 2	43

Gambar 4.8 Poster awareness 3	44
Gambar 4.9 Instagram awareness	45
Gambar 4.10 Facebook awareness	45
Gambar 4.11 Poster informing 1	46
Gambar 4.12 Poster informing 2	47
Gambar 4.13 Poster informing 3	48
Gambar 4.14 Instagram dan facebook informing	49
Gambar 4.15 Booth informing	50
Gambar 4.16 Poster reminding	51
Gambar 4.17 Instagram dan facebook reminding	51
Gambar 4.18 Ambient lift	52
Gambar 4.19 Iklan majalah	53
Gambar 4.20 Seragam panitia	53
Gambar 4.21 Nametag	54
Gambar 4.22 Pin	54
Gambar 4.23 Tempat earphone	54



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skema perancangan	4
Tabel 2.1 Pembagian usia remaja	12
Tabel 4.1 Timeline media kampanye	55
Tabel 4.2 Timeline booth informing	55
Tabel 4.3 Budgeting	55



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN SKETSA.....	57
----------------------	----

