



Perancangan Kampanye Sosial Sopan Santun Berkomunikasi Mahasiswa Dengan Dosen Menggunakan Gadget

Apsari Dj. Hasan¹, Risti Puspita Sari Hunowu²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Gorontalo,

e-mail: apsarihasan18@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 4 April 2023

Received in revised form : 8 Mei 2023

Accepted : 23 Mei 2023

Available online : 17 Juli 2023

ABSTRACT

Manners or manners are one of the most important and influential things in social life. For example, when a student talks to someone with a cell phone or gadget. So to avoid unwanted activities when a student contacts the lecturer via gadget, a standard is made regarding the rules for communicating through gadgets properly and politely. This research generally discusses the problem of students' lack of understanding about the rules of communicating with lecturers using gadgets. Based on these problems, a design was made that aims to provide information and understanding to students about the rules for communicating between students and lecturers using gadgets. In this design, the media that will be used as a media campaign is a poster. This study uses observations on how students communicate with lecturers using gadgets as well as literature studies on the theory of visual design communication media campaigns in the form of posters. With the results of research based on the aspects and theories used, it is hoped that it can enrich the repertoire of visual communication science in the design of social campaigns as a reference for subsequent studies.

Keywords: social campaigns, gadgets, posters.

ABSTRAK

Tata krama atau sopan santun adalah salah satu hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Misalnya, ketika seorang mahasiswa berbicara dengan seorang dosen melalui telepon seluler atau *gadget*. Maka untuk menghindari kegiatan yang tidak diinginkan ketika seorang mahasiswa menghubungi dosen melalui *gadget*, dibuatlah standar tentang aturan berkomunikasi melalui *gadget* dengan baik dan sopan. Penelitian ini secara umum membahas tentang masalah kurangnya pemahaman mahasiswa mengenai aturan berkomunikasi dengan dosen menggunakan *gadget*. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan yang bertujuan untuk memberikan informasi dan pemahaman kepada mahasiswa tentang aturan berkomunikasi mahasiswa dengan dosen menggunakan *gadget*. Dalam perancangan ini, media yang akan digunakan sebagai media kampanye adalah poster. Penelitian ini menggunakan observasi terhadap cara berkomunikasi mahasiswa dengan dosen menggunakan *gadget* serta studi

Received 4 April, 2023; Revised 8 Mei, 2023; Online 17 Juli, 2023

literatur tentang teori komunikasi desain visual media kampanye berupa poster. Dengan adanya hasil penelitian berdasarkan aspek dan teori yang digunakan, diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu komunikasi visual dalam perancangan kampanye sosial sebagai referensi kajian-kajian berikutnya.

Kata Kunci : kampanye sosial, *gadget*, poster

1. Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan makhluk hidup yang selalu berinteraksi dengan orang lain. Manusia membentuk kelompok sosial diantara sesama dalam upaya mempertahankan dan mengembangkan kehidupan. Dalam prakteknya, kehidupan manusia sangat beragam seperti kebutuhan keamanan, kebutuhan pendidikan, serta kebutuhan kesehatan yang membutuhkan interaksi antara satu orang dengan orang yang lain. Manusia sebagai makhluk sosial memiliki naluri untuk saling tolong menolong, toleransi, simpati serta empati terhadap sesamanya. Keadaan tersebut dapat menjadikan masyarakat yang rukun dan harmonis sehingga timbul etika dan sopan santun yang dianut masyarakat.

Etika dan sopan santun merupakan hal penting yang harus diperhatikan setiap individu didalam berinteraksi dengan kelompoknya. Sikap sopan santun yang baik dapat membuat seseorang dapat dengan mudah diterima dengan baik oleh orang lain di sekitarnya. Sopan santun atau dengan kata lain anggap ungguh yang merupakan istilah bahasa jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, tidak sombong dan berakhlak mulia [1]. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa sopan santun dapat memberikan banyak pengaruh bagi setiap individu. Oleh karena itu, seseorang harus menjaga sikap sopan santun serta menerapkannya dimana saja dan kapan saja termasuk ketika berada di kampus, atau ketika berkomunikasi dengan dosen secara langsung maupun melalui gadget. Penggunaan gadget pada saat ini memanglah sangat membantu dalam proses komunikasi. Untuk mengatur sikap sopan santun mahasiswa terhadap dosen ketika berkomunikasi dengan gadget, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat aturan untuk mahasiswa ketika menghubungi dosen menggunakan gadget agar tetap menjaga sikap sopan santun. Aturan tersebut berkaitan dengan kapan waktu yang baik untuk menghubungi dosen serta bagaimana cara mengirim pesan kepada dosen menggunakan bahasa yang formal dan sopan.

Fenomena kurangnya sikap sopan santun mahasiswa ketika menghubungi dosen menggunakan gadget masih sering ditemui. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan mahasiswa mengenai pentingnya menjaga sopan santun ketika menghubungi dosen menggunakan gadget, kurang jelasnya aturan kampus mengenai tata cara mahasiswa menghubungi dosen, atau ketidak tahuan mahasiswa akan informasi mengenai aturan dan tata cara yang berlaku ketika menghubungi dosen menggunakan gadget. Hal tersebut sekiranya dapat menjadi perhatian kampus sehingga menjadi dasar peneliti untuk membuat perancangan kampanye sosial di lingkungan kampus mengenai sopan santun menghubungi dosen menggunakan gadget sehingga terciptanya tata cara dan aturan yang dapat diberlakukan untuk mengatur sikap sopan santun mahasiswa terhadap dosen.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini secara umum adalah penelitian di bidang desain yang membahas tentang sopan santun berkomunikasi mahasiswa dengan dosen menggunakan *gadget*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa atau kejadian yang digambarkan sebagaimana adanya, digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang [2]. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah deskripsi pemahaman yang mendalam terhadap aturan ataupun tata tertib ketika menghubungi dosen menggunakan *gadget* yang disampaikan melalui media poster. Pemahaman akan didapatkan melalui interpretasi dan penelaahan data dengan menggunakan metode kualitatif. Metode ini dipilih karena sangat cocok dengan objek

kajian dan permasalahan yang diangkat.

2.1 Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang ciri-ciri fenomena dengan tujuan mendeskripsikan dan memahami fenomena dari sudut pandang partisipan [3]. Creswell (dalam Raco) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam. Sesudahnya peneliti membuat permenungan pribadi (*self-reflection*) dan menjabarkannya dengan penelitian-penelitian ilmuwan lain yang dibuat sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tersebut fleksibel karena tidak ada ketentuan baku tentang struktur dan bentuk laporan hasil penelitian kualitatif. Tentu saja hasil penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan pengetahuan peneliti karena data tersebut diinterpretasikan oleh peneliti [4].

Menurut Rohidi, dalam penelitian seni, sebagaimana juga dalam penelitian kualitatif pada umumnya, peneliti berusaha untuk menangkap data tentang seni dan persepsi dari para pelaku setempat “dengan pandangan dari dalam” melalui sebuah proses perhatian yang mendalam, pemahaman empatetik (*verstehen*), dan mengaitkannya atau membatasi prakonsepsi mengenai topik dengan cara pembahasan yang seksama. Dengan membaca bahan-bahan tersebut, peneliti mungkin mengasingkan tema-tema dan ungkapan-ungkapan tertentu yang dapat ditelaah bersama para informan, tetapi tetap harus dikaji dan dipertahankan dalam bentuk-bentuk asalnya [5].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perancangan dan Konsep desain

Pada perancangan kampanye sosial ini dibuatlah beberapa strategi kreatif yang dimaksud untuk membuat karya agar lebih menarik khalayak sasaran. Dalam perancangan kampanye menghubungi dosen melalui *gadget* dengan sopan dan santun ini akan dikemas dalam sebuah media poster, yang di dalamnya terdapat ilustrasi, ikon, teks atau tipografi, narasi dan lain sebagainya.

Khayalak sasaran adalah satu aspek penting dari proses penyebaran informasi. Oleh karena itu khalayak sasaran tidak boleh dianggap enteng, sebab keberhasilan komunikasi ditentukan oleh respon khalayak sasaran [6]. Dalam penyusunan sebuah perancangan maka dibutuhkan khalayak sasaran, agar informasi yang akan diberikan dapat diterima dengan baik dan benar pada khalayak yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini dibuat segmentasi sebagai berikut:

a. Demografis

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- Usia: 18-22 tahun.

Rata-rata seorang remaja masuk ke jenjang perkuliahan berumur 18 tahun, oleh karena itu cakupan pada target audience dalam aspek usia adalah 18 tahun untuk umur yang paling rendah, sedangkan untuk umur yang paling tinggi adalah 22 tahun, dikarenakan umur tersebut rata-rata didominasi oleh mahasiswa yang sudah belajar lebih dari 4 tahun, namun tidak mengetahui tentang peraturan berkomunikasi dengan dosen dengan sopan dan santun.

- Kelas Sosial : Menengah ke atas

Karena khayalak sasaran pada status ekonomi sosial menengah atas rata-rata sudah banyak yang menggunakan *gadget* atau gawai. Diharapkan para khayalak sasaran yaitu mahasiswa

agar lebih mengerti tentang peraturan berkomunikasi dengan dosen dengan sopan dan santun.

- Pendidikan : Mahasiswa

Karena perancangan poster ini akan ditempatkan pada suatu lembaga pendidikan tinggi, maka status pendidikan yang dicakup pada target audience adalah seorang mahasiswa yang sedang mencari ilmu di Universitas Ichsan Gorontalo.

b. Geografis

Tempat yang difokuskan adalah Gedung Universitas Ichsan Gorontalo. Tempat primer yang menjadi sasaran yaitu di kantin, karena kantin merupakan tempat mahasiswa jurusan serta tenaga pengajar berkumpul. Adapun tempat-tempat sekunder yang akan ditempatkan pada luar kawasan dalam Universitas, seperti di lorong bawah yang menuju ke gedung masing-masing fakultas.

c. Psikografis

Remaja adalah suatu masa peralihan dimana anak-anak mengalami perubahan dan pertumbuhan dari psikis dan fisiknya [7]. Sedangkan pada umur 22 tahun sendiri masuk kedalam fase dimana remaja menjadi dewasa atau remaja akhir, pemikiran-pemikiran dewasa sudah muncul. Oleh karena itu mahasiswa yang sering menggunakan gawai seharusnya sudah wajib memahami dan mematuhi tentang peraturan yang berlaku. Komunikasi dalam perancangan yang ingin dicapai adalah memberikan pengetahuan tentang peraturan tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun kepada mahasiswa bagi yang belum mengetahui. Namun, jika mahasiswa sudah mengetahui tentang peraturan tersebut, maka tujuan komunikasi ini ialah agar mahasiswa menerapkan peraturan-peraturan yang sudah dipahami.

3.2 Media Utama

Media utama yang akan digunakan pada perancangan kampanye ini adalah sebuah poster. Isi konten pada poster ini berupa informasi mengenai tata cara menghubungi dosen melalui gadget dengan sopan dan santun. Proses awal dalam pembuatan media ini dimulai dengan membuat sebuah sinopsis terlebih dahulu, kemudian membuat treatment, setelah itu membuat storyline. Fungsi storyline untuk menjadikan patokan ketika membuat storyboard. Adapun format yang digunakan pada perancangan ini:

Media	: Canvas
Ukuran	: A2 (42,0 x 59,4 cm)
Jenis ilustrasi	: Ilustrasi Dalam Bentuk Poster Kampanye
Teknik Produksi	: <i>Digital Printing</i>

3.2 Pra Produksi

Tahap pra produksi diawali setelah pembuatan storyline selesai. Dalam tahap ini, storyline dikembangkan menjadi sebuah storyboard yang berbentuk sebuah sketsa digital yang akan dijadikan patokan visual pada ilustrasi poster. Pada tahap ini juga membuat visual karakter yang berbentuk sebuah sketsa.



Gambar 1 Sketsa Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

3.3 Final Art Work

Setelah tahap pembuatan sinopsis, treatment, storyline, storyboard selesai maka tahap selanjutnya adalah mengembangkan karakter yang sudah dibuat sketsanya menjadi bentuk digital yang akan siap di ilustrasikan, tahap terakhir yang dilakukan adalah mengilustrasikan elemen-elemen yang sebelumnya sudah dibuat yang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2018, Berikut ini adalah penjelasan dari perancangan ilustrasi berdasarkan scene yang sudah dijabarkan pada storyline sebelumnya.

Tabel 1 Penjelasan Final Art Work
Sumber : Dokumen Pribadi

Visual	Keterangan
	<p>Bagian atas poster yang menampilkan tagline “Sopan Yuk Guys” sebagai kalimat ajakan dalam kampanye sosial sopan santun.</p>
	<p>Menampilkan visual mahasiswa yang sedang menggunakan <i>gadget</i> nya dengan ekspresi wajah bingung yang menggambarkan ketidaktahuan mereka tentang aturan menghubungi dosen menggunakan <i>gadget</i>.</p>
	<p>Menampilkan solusi yang memuat aturan-aturan menghubungi dosen menggunakan <i>gadget</i> dengan visual seorang mahasiswa yang memegang <i>gadget</i>.</p>
	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 1 dalam menghubungi dosen yang menjelaskan mengenai aturan waktu yang harus diperhatikan ketika menghubungi dosen.</p>

	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 2 dalam menghubungi dosen yaitu mengawali pesan dengan mengucapkan salam.</p>
	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 3 dalam menghubungi dosen yaitu mengucapkan kata maaf sebagai cara menunjukkan sikap kerendahan hati dan menghormati kepada dosen.</p>
	<p>Selanjutnya bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 4 dalam menghubungi dosen yaitu menyebutkan identitas seperti nama lengkap, NIM, kelas dan jurusan.</p>
	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 5 dalam menghubungi dosen yaitu sebaiknya menggunakan bahasa yang formal, jangan menggunakan bahasa gaul, alay atau slank.</p>
	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang ke 6 dalam menghubungi dosen yaitu menuliskan pesan se jelas mungkin dan tidak terlalu panjang agar mudah dipahami oleh dosen.</p>
	<p>Bagian ini menjelaskan peraturan yang terakhir dalam menghubungi dosen yaitu tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada dosen di akhir pesan.</p>



Gambar 2 Final Perancangan Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang kemudian disajikan pada pembahasan Perancangan Kampanye Sosial Sopan Santun Berkomunikasi Mahasiswa dengan Dosen Menggunakan *Gadget* Melalui Media Poster ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Poster merupakan elemen desain yang bertujuan untuk memberikan informasi dalam bentuk visual.
2. Tujuan perancangan kampanye sosial sopan santun berkomunikasi mahasiswa dengan dosen menggunakan *gadget* adalah untuk memberikan informasi serta mengedukasi mahasiswa mengenai aturan dan tata cara menghubungi dosen menggunakan gadget masyarakat dalam

membaca informasi yang disajikan melalui media poster dengan penjelasan yang simpel dan jelas sehingga mudah di pahami dan di ingat oleh mahasiswa.

3. Penempatan poster ditujukan ditempat-tempat yang biasanya dijadikan tempat berkumpul oleh mahasiswa.
4. Sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan sosial sehingga perlu diberikan informasi kepada mahasiswa terkait aturan dan tata cara menghubungi dosen dengan sopan dan santun ketika menggunakan *gadget*.

Referensi

- [1] Ujinginsih. Pembudayaan Sikap Sopan Santun di Rumah dan di Sekolah Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Karakter Siswa. 2011.
- [2] Sudjana, N. Metoda Penelitian. Bandung: Tarsito. 2005.
- [3] Leedy, P. D. Practical research: planning and design. New Jersey: Prentice Hall. 1997.
- [4] Creswell, J. W. *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. 2007.
- [5] Rohidi, T. R. Metodologi penelitian seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara. 2011.
- [6] Cangara Hafied. Perencanaan dan strategi komunikasi, Rajawali Pers. 2013.
- [7] Zakiah, D. Pendekatan Psikologis dan Fungsi keluarga dalam menanggulangi kenakalan remaja. Semarang. 1989.