

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

2.1.1 Jurnal berjudul “Pengaruh *Gadget* Pada Anak Usia Dini”

Ditulis oleh Vivi Yumarni yang membahas pengertian *gadget*, apa saja pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini dan juga mengetahui bagaimana cara agar anak usia dini tidak mendapat pengaruh buruk dari *gadget*.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengangkat *gadget* sebagai tema penelitian, dan perbedaannya adalah penelitian ini membahas pengaruh *gadget* pada anak usia dini.

2.1.2 Jurnal berjudul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat sebagai Media Edukasi Pola Asuh Orang Tua *Dryclean*”

Ditulis oleh Devina Anastasia Frederica, Deddi Duto Hartanto, Merry Sylvia yang membahas tentang perancangan iklan layanan masyarakat tentang dampak negatif yang ditimbulkan ketika para ibu-ibu bekerja untuk membantu perekonomian keluarga menitipkan anaknya untuk diasuh orang lain yang mana pola asuh ini biasa dikenal dengan *Dryclean*.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan video iklan layanan masyarakat sebagai media edukasi. Dan perbedaannya adalah Iklan layanan masyarakat ini untuk edukasi pola asuh orang tua *Dryclean*.

2.1.3 Jurnal berjudul “Sosialisasi Dampak Pengisian Baterai *Handphone* Antar USB Laptop Dan *Charger* Terhadap Tingkat Daya Ketahanan Baterai HP”

Ditulis oleh Sri Utami kholilla Mora Siregar, Robiyatul Adawiyah, Erni Rawati Sibuea, & Sori Pada, yang membahas tentang bagaimana cara merawat *Handphone* agar dapat digunakan dalam jangka panjang, mengingat harganya yang terbilang mahal saat ini.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu membahas masalah pengisian baterai *handphone* dan memiliki perbedaan hanya membahas dampak pengisian baterai terhadap ketahanan baterainya.

2.1.4 Skripsi berjudul “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* (*Handphone*) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”

Ditulis oleh Elis Sandrawita yang membahas tentang pengelolaan waktu belajar anak usia SMP yang masih kurang karena sulitnya untuk melepaskan diri dari penggunaan *gadget*.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan *Handphone* sebagai tema penelitian. Dan perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang dampak negatif *gadget* dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP.

2.1.5 Jurnal berjudul “Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”

Ditulis oleh Ai Farida, Unik Hanifah Salsabila, Liska Liana Nur Hayati, Jihan Ramadhani & Yulia Saputri, yang membahas apakah sudah sangat penting teknologi bagi anak dibawah umur yang mana saat ini anak dibawah umur sudah pandai menggunakan teknologi yang mana tidak kalah dari orang dewasa. Penelitian ini memiliki kesamaan menggunakan *gadget* sebagai tema penelitian dan perbedaannya adalah penelitian ini membahas optimasi dan implikasi *gadget* terhadap pola asuh anak.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Perancangan

Perancangan ialah penggambaran, *planning*, dan *making* atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah lalu menjadi suatu kesatuan yang utuh serta memiliki fungsi (Yakub, 2012).

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan ialah proses menginterpretasikan sesuatu yang bakal dikerjakan dengan teknik

yang bermacam-macam yang didalamnya melibatkan aspek arsitektur serta komponen yang teliti dan juga batasan yang akan dialami saat proses pengerjaannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa perancangan ialah proses setelah analisis sistem yang bertujuan menghasilkan rancangan untuk memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan pada tahapan analisis.

2.2.2 Video Iklan Layanan Masyarakat

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) merupakan media yang biasanya digunakan untuk tujuan menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat. Media ini seringkali dimanfaatkan menyebarluaskan program-program pemerintah. “Sebagai media sekaligus alat yang bergerak di ranah sosial, Iklan Layanan Masyarakat (ILM) biasanya berisi pesan tentang kesadaran nasional dan lingkungan (Tinarbuko, 2007).

Iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan iklan yang digunakan sebagai media untuk menyebarluaskan informasi, mempersuasi, dan memberi pendidikan khalayak yang mana tujuan akhir dari perancangannya tidak untuk mencari keuntungan material, namun hanya keuntungan sosial. “Maksud keuntungan sosial yaitu adanya ketahuan yang bertambah, intospeksi sikap dan perilaku masyarakat yang berubah terhadap masalah yang diiklankan, dan

juga mendapatkan kesan yang baik di mata masyarakat” (Widyatama, 2007).

Nasihat iklan layanan masyarakat biasanya berupa ajakan, pernyataan atau peringatan yang ditujukan kepada masyarakat untuk melakukan atau melarang melakukan suatu tindakan yang tidak baik demi kepentingan bersama dan mengubah perilaku yang semula tidak baik menjadi lebih baik, seperti masalah kebersihan lingkungan, mendorong saling menghargai dalam hal perbedaan pendapat, keluarga berencana, dan sebagainya. Di bawah ini merupakan berapa kriteria yang dipakai untuk menentukan sebuah iklan tertentu merupakan Iklan Layanan Masyarakat atau bukan:

- Tidak menghasilkan keuntungan.
- Tidak mengandung unsur keagamaan dan politis.
- Berwawasan nasional.
- Diperuntukkan untuk seluruh kalangan masyarakat.
- Diajukan oleh organisasi yang sudah diakui.
- Bisa diiklankan.
- Memiliki dampak dan kepentingan yang tinggi sehingga bisa memperoleh dukungan media lokal ataupun nasional.

Iklan Layanan Masyarakat utamanya bertujuan untuk memberi pemahaman kepada masyarakat. Jika masyarakat telah sadar terhadap masalah yang ada, mereka akan tergerak untuk merubah

tingkah lakunya. Setelah tingkah laku yang sudah berubah di kalangan masyarakat, iklan layanan masyarakat dapat dikatakan berhasil karena kesan & ajakan tersebut telah mencapai sasarannya.

2.2.3 Edukasi

Edukasi yang biasa disebut pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengajak orang lain baik perorangan, kelompok, atau masyarakat dengan tujuan supaya mereka melakukan apa saja yang pelaku pendidikan harapkan (Notoadmojo, 2003).

Edukasi adalah proses belajar dari yang semula tidak tahu menjadi tahu. Edukasi merupakan kebutuhan yang amat penting bagi kehidupan seseorang, sudah sepatutnya usaha dalam menumbuh kembangkan edukasi secara sistematis dan berkualitas perlu terus di upayakan, sehingga tujuan dari proses edukasi dapat tercapai secara maksimal. Pendidikan memiliki arti bagi setiap individu, pendidikan yang lebih tinggi dapat memberikan pengaruh yang besar pada tahap kemajuan suatu bangsa.

2.2.4 Bahaya Bermain *Handphone* Saat Sedang Mengisi Daya

Tidak dapat dipungkiri jika *handphone* menggunakan baterai sebagai sumber dayanya. Dan daya baterai juga akan semakin berkurang jika terus menerus digunakan. Oleh karenanya perlu dilakukan pengisian daya untuk mengisi daya baterai yang berkurang agar dapat digunakan kembali. Walaupun saat ini banyak

handphone yang memiliki fitur pengisian daya cepat namun kenyataannya masih banyak orang yang bermain *handphone* ketika sedang dilakukan pengisian daya. Tentu ini sangat tidak dibenarkan dan sangat berbahaya. *Handphone* yang digunakan ketika sedang mengisi daya akan menyebabkan baterai menjadi lebih panas dan menjadi rusak yang akan besar kemungkinan untuk terjadinya *handphone* meledak dan terbakar.

Untuk itu untuk mengisi daya baterai yang aman dapat dilakukan:

- Menghindari suhu ekstrem dan jangan biarkan terlalu lama dibawah sinar matahari.
- Jangan meletakkan *handphone* diatas kasur karena dapat menyebabkan *overheat* saat tertindih bantal.
- Gunakan *charger original* bawaan pabrik.
- Rawat *charger* dan kabelnya dengan baik.