

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : HUDA ARFIANTO
NIM : 11531220
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam
Penggunaan Informasi Yang Benar.**

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo,

2015

Menyetujui
Dosen Pembimbing



(Moh. Bhanu Setyawan, ST., M.Kom)
NIK. 1980022520130913

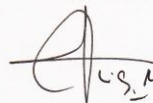
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Ir. ALIYADL., MM., M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika



MUNIRAH MUSLIM, S.Kom., MT
NIK. 19791107 200912 13

BERITA ACARA UJIAN

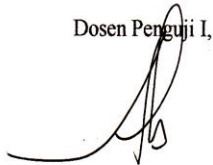
Nama : HUDA ARFIANTO
NIM : 11531220
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : **Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar.**

Telah diuji dan dipertahankan
dihadapan dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Senin
Tanggal : 7 September 2015
Nilai :

Penguji

Dosen Penguji I,



(Fauzan Masykur, ST., M.Kom)

NIK. 19640103 1999009 12

Dosen Penguji II,



(Ellisia Kumalasari, M.Pd)

NIK. 19850905 201309 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Ir. ALIYADI, MM., M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



MUNIRAH MUSLIM, S.Kom., MT
NIK. 19791107 200912 13

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukurku kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangMU telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu dan memperkenalkanku dengan cinta. Atas karuniaMU serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan

Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Yang selalu kami harapkan syafaatmu nanti di hari perhitungan.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat aku kasihi dan kusayangi.

❖ Ibu (Sunarmi) dan Bapak (Nur Hajit) tercinta.

Sebagai Tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepadamu Ibu dan Bapak, yang telah memberikan kasih sayang, do'a, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga kepadaku dan tak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Bapak bahagia, karna kusadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih untuk membahagiakan dan membanggakan kalian berdua. Terima kasih Ibu.. Terima kasih Bapak..

❖ Teman-teman kelas E Teknik Informatika 2011.

Terima kasih untuk kalian semua yang telah memberi warna berbeda dalam hidupku selama 4 tahun ini, semoga kita selalu menjadi keluarga dan saling memotivasi untuk kesuksesan masa depan kita nantinya.

❖ Dosen Pembimbing Bapak Moh. Bhanu Setyawan, ST M. Kom

Yang selalu membimbingku dengan tulus dan sabar dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan bapak.

❖ Staff Dosen Teknik Informatika.

Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu berikan kepada kami selama kami belajar. Maafkan atas semua kelakuan kami yang mungkin tidak berkenan di hati Bapak dan Ibu semua. Semoga Allah SWT menjadikan ilmu yang telah kami dapat bermanfaat, dan menjadi amal sholeh untuk Bapak dan Ibu dosen semua.

Dan semua kawan-kawan semua baik yang ditempat tinggalku maupun diluar kota yang selalu menyemangati dan mendukungku. Tak lupa mengucapkan terima kasih untuk kru pembuatan film, dengan bantuan kawan artis, kameramen dan logistik, akhirnya video iklan layanan masyarakat ini dapat terselesaikan.

MOTTO

Jika kebenaran dipersulit seakan-akan disembunyikan, sedangkan kesalahan dipermudah dan dianggap lazim, hanya ada satu kata:

LAWAN!!!

ABSTRAK

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar

HUDA ARFIANTO

(11531220)

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Informasi ibarat *power* atau kekuatan, siapa yang lebih banyak mengetahui suatu informasi, maka dia yang lebih mengetahui segalanya. Dizaman sekarang ini memperoleh informasi menjadi sangat mudah lewat berbagai media, seperti media televisi, media internet, media *smartphone* dll. Namun berkembangnya media informasi tidak diimbangi oleh *attitude* atau sikap dari pengguna, baik itu yang menerima maupun yang membagikan informasi. Akibat tidak bisa menyikapi informasi, maka banyak terjadi pelanggaran hukum, salah satunya pencemaran nama baik lewat transaksi elektronik dengan jeratan pasal 27 ayat 3 Undang-Undang ITE tahun 2008.

Dari permasalahan tersebut muncul gagasan untuk merancang iklan layanan masyarakat tentang penggunaan informasi yang benar, dimana dalam iklan itu terdapat contoh dan peringatan bilamana salah dalam menyikapi suatu informasi. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini menganut metode perancangan *waterfall*. Sedangkan Program aplikasi *editing* video iklan ialah menggunakan *Sony Vegas Pro 11* dengan dibantu *sound editing* dari *Adobe Soundbooth 3.0*.

Video iklan layanan masyarakat merupakan hasil akhir dari penulisan. Dengan adanya iklan layanan masyarakat ini diharapkan bisa mengedukasi masyarakat untuk selalu mengontrol dan memverifikasi kebenaran suatu informasi baik yang diterima maupun yang dibagikanya. Selain mendidik, tujuan selanjutnya ialah menghimbau kepada masyarakat bahwa segala bentuk tindakan kriminal lewat transaksi elektronik bisa dijerat hukum dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tahun 2008.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Pencemaran Nama Baik, *Sony Vegas Pro 11*, *Adobe Soundbooth 3.0*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmatnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar”**. ini sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Moh. Bhanu Setyawan, ST., M. Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Ir.Aliyadi., MM., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Munirah, S.Kom., MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama kuliah.
5. Kedua orang tuaku dan Saudara-saudariku yang telah memberikan dukungan dan semangat serta doanya, sehingga skripsi ini berjalan dengan lancar.
6. Teman-temanku khususnya anak Teknik Informatika kelas E angkatan 2011 yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak atau kru yang telah memberi dukungan dan membantu penyelesaian projek iklan layanan masyarakat, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini lebih baik dari sebelumnya. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi khalayak yang membaca.

Ponorogo, 2015

Huda Arfianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Batasan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Metodologi	4
1. Alat dan Bahan.....	5
2. <i>Storyboard</i>	6
3. Metode Pengumpulan Data	6
a. <i>Interview</i>	6
b. Kepustakaan.....	7
d. Perancangan.....	7
e. Implementasi.....	7
f. Eksperimen.....	7
g. Dokumentasi.....	8
G. Sistematika penulisan	8
1. Bab I Pendahuluan	8
2. Bab II Landasan Teori.....	8
3. Bab III Metodologi Perancangan Film.....	8
4. Bab IV Analisa Data dan Pembahasan.....	9
5. Bab V Penutup	9
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Konsep Dasar Pengertian Multimedia	10
1. Teks	12
2. Grafik	13
3. Animasi	13
4. Audio	15

5. Video	16
B. Jenis-jenis Multimedia	17
1. Multimedia Interaktif	17
2. Multimedia Hiperaktif.....	17
3. Multimedia Linier <i>Sequential</i>	17
4. Multimedia Presentasi Pembelajaran	18
5. Multimedia Pembelajaran Mandiri	18
6. Multimedia <i>Kits</i>	18
7. Multimedia <i>Hypermedia</i>	18
8. Multimedia Interaktif	19
9. Multimedia Visual Realitas.....	19
C. Kategori Multimedia	19
1. Multimedia Konten Production.....	19
2. Multimedia <i>Communication</i>	20
D. Iklan.....	21
1. Manfaat Iklan	22
2. Fungsi Iklan.....	22
a. Menginformasikan	22
b. Membujuk.....	23
c. Mengingatka.....	23
d. Mendukung Usaha Promosi Lainnya.....	23
3. Jenis-jenis Iklan.....	24
a. <i>Comercial Advertising</i>	24
b. <i>Corporate Advertising</i>	24
c. <i>Public Service Advertising</i>	25
E. <i>SONY VEGAS PRO 11</i>	26
F. <i>ADOBE PREMIERE 3.0</i>	27
G. <i>STORYBOARD</i>	29
H. PENGERTIAN INFORMASI.....	32
I. KEBENARAN SUATU INFORMASI	33

BAB III : METODE PERANCANGAN

A. METODE	36
B. PERANCANGAN	36
1. Menentukan Ide Cerita.....	36
2. Membuat Sinopsis.....	37
C. Analisa Kebutuhan	39
1. <i>Software</i>	39
2. <i>Hardware</i>	39
D. DESAIN	40

1. Pembuatan <i>Storyboard</i>	40
2. Naskah atau Skenario.....	44
E. EMPLEMENTATION TESTING DAN DEPLOYMENT	47
1. <i>Shooting</i>	47
a. <i>Shooting Outdoor</i>	47
b. <i>Shooting Indoor</i>	47
2. <i>Editing</i>	48
 BAB IV : ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN	
A. ANALISA DATA.....	49
B. PEMBAHASAN FILM	50
1. <i>Scene</i> Pertama.....	50
2. <i>Scene</i> Kedua.....	51
3. <i>Scene</i> Ketiga	53
4. <i>Scene</i> Keempat.....	55
5. <i>Scene</i> Kelima	56
C. PENGUJIAN FILM.....	58
1. Uji Adegan Pertama.....	58
2. Uji Adegan Kedua	59
3. Uji Adegan Ketiga	59
4. Uji Adegan Keempat	60
5. Uji Adegan Kelima	61
6. Uji Adegan Keenam	61
7. Uji Adegan Ketujuh.....	62
8. Uji Adegan Kedelapan.....	63
9. Uji Adegan Kesembilan.....	63
10. Uji Adegan Kesepuluh.....	64
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
 DAFTAR PUSTAKA	67
 LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Alat dan Bahan.....	5
Tabel 3.1	Tabel Spesifikasi PC	39
Tabel 3.2	Tabel Spesifikasi Kamera DSLR Canon 60d.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Interface Adobe Premiere Pro 3.0</i>	28
Gambar 2.2	Contoh gambar <i>Storyboard</i>	31
Gambar 3.1	Metode <i>Waterfall</i>	36
Gambar 3.2	<i>Storyboard</i>	44
Gambar 4.1	Scene Pertama.....	50
Gambar 4.2	Hasil Penyisipan <i>Audio dan Video Track</i>	51
Gambar 4.3	<i>Scene</i> Kedua.....	51
Gambar 4.4	Pemberian Efek Suara.....	52
Gambar 4.5	Menyisipkan Teks.....	52
Gambar 4.6	<i>Scene</i> Ketiga	53
Gambar 4.7	Menghilangkan <i>Noise</i> Dengan <i>Adobe Soundbooth</i>	54
Gambar 4.8	Memberikan Efek <i>Zoom In</i> Pada Objek	54
Gambar 4.9	<i>Scene</i> Keempat.....	55
Gambar 4.10	Memberikan Efek Hitam Putih Pada Objek	56
Gambar 4.11	<i>Scene</i> Kelima <i>Long Shot</i>	56
Gambar 4.12	Pemberian Efek <i>Slow Montion</i>	57
Gambar 4.13	Penyisipan Teks Himbauan	57
Gambar 4.14	Adegan Pertama.....	58
Gambar 4.15	Adegan Kedua	59
Gambar 4.16	Adegan Ketiga	60
Gambar 4.17	Adegan Keempat	60
Gambar 4.18	Adegan Kelima	61
Gambar 4.19	Adegan Keenam.....	62
Gambar 4.20	Adegan Ketujuh.....	62
Gambar 4.21	Adegan Kedelapan.....	63
Gambar 4.22	Adegan Kesembilan.....	63
Gambar 4.23	Adegan Kesepuluh.....	64