

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Multimedia kini benar-benar hampir menguasai semua media komunikasi yang sering kita gunakan. Bisa dilihat, mulai dari telepon genggam yang sekarang sudah menjadi smartphone atau telepon pintar yang populer lewat sistem operasi Android dan Apple, aplikasi dekstop sampai media periklanan sudah menggunakan teknologi multimedia. Multimedia sendiri berada didalam lingkungan komputer dan mengisyaratkan bahwa media yang dibawah komputer. Komputer multimedia perlu mendukung lebih dari satu jenis media yang berbasis antara lain: teks, gambar, video, animasi dan audio. Maksud dari hal tersebut yaitu sebuah komputer dapat melakukan manipulasi pada data teks dan gambar yang diubah enjadi data multimedia, sehingga menjadi komputer yang berbasis multimedia.

Film atau video iklan sangat tepat digunakan sebagai media komunikasi satu arah karena mengingat film atau iklan yang digunakan memuat konten cerita fiktif atau cerita tentang kenyataan yang terjadi di dalam masyarakat kita. Video iklan juga bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari sebuah film pendek yang berisi himbuan-himbuan atau larangan-larangan yang bersifat memberi informasi dan menarik minat dari penonton dengan menggunakan konsep visual yang berbentuk film.

Masih ingat dengan kasus Prita Mulyasari yang menjadi tersangka kasus pencemaran nama baik Rumah Sakit Omni Internasional tahun 2008. Prita dijerat dengan Pasal 27 ayat (3) UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dengan sanksi pidana penjara maksimum 6 tahun dan atau denda maksimal 1 milyar rupiah. Atau kasus penyebaran video porno Ariel Peterpan dan Luna Maya pada Juni 2010 yang sempat menggemparkan jagat hiburan Indonesia. Dampak kasus tersebut Ariel Peterpan dijatuhi hukuman selama 3 tahun dan denda Rp. 250.000.000 oleh Pengadilan Negeri Bandung, Jawa Barat.

Era sekarang adalah era media sosial, mulai dari anak muda sampai orang tua mempunyai akun diberbagai media sosial seperti Facebook, Twiter, Instagram dll. Bahkan anak SD pun sudah mempunyai berbagai *instant mesenger* seperti Blackberry Mesenger, Whatsapp, Line dll, yang tak jarang dampak negatifnya begitu besar apabila dalam penggunaanya tidak sesuai dengan cara yang baik.

Teknologi diciptakan dengan berdampak yang jelas, ialah dampak positif dan dampak negatif. Teknologi akan berdampak positif apabila digunakan sesuai dengan fungsinya dan akan berdampak negatif apabila juga digunakan sesuai dengan fungsinya akan tetapi dalam penggunaanya yang menyimpang. Menyimpang disini berarti menggunakan suatu alat komunikasi seperti media sosial atau *instant messenger* dengan menciptakan berita seolah-olah itu benar (*hoax*) dan ini yang lagi populer di zaman sekarang ini, sehingga suatu informasi sulit dibuktikan kebenarannya.

Segala bentuk informasi baik dari media televisi, media internet maupun media *instant messenger* wajib diverifikasi kebenarannya, sebelum informasi tersebut menyebar. Seperti beberapa kasus diatas yang sempat menjadi trending topik ialah ketidakmampuan individu mengontrol suatu informasi dan akhirnya tersebar luas dimasyarakat. Kontrol dan verifikasi suatu informasi sangat penting ketika kita menerima informasi dari orang lain, baik lewat *Broadcasting Blackberry Mesenger* atau lewat internet dengan situs yang meragukan yang sering menginformasikan berita yang salah (*hoax*).

Melihat permasalahan tersebut maka penulis bermaksud membuat sebuah video iklan tentang bagaimana mengolah suatu informasi yang benar dan divisualisasikan dengan menekankan pada kemampuan pembuatan video iklan menggunakan sebuah aplikasi Multimedia. Penelitian ini berjudul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar “**.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana merancang iklan layanan masyarakat mengolah dan mengontrol suatu informasi dengan benar dalam bentuk visualisasi video iklan.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang iklan layanan masyarakat dalam penggunaan informasi yang benar, tentang pentingnya mengolah suatu informasi dengan benar yang diterima setiap saat. Tujuan selanjutnya ialah cara mengontrol informasi dengan selalu memverifikasi setiap informasi yang diterima, karena setiap informasi tersebut belum tentu benar/*valid*.

D. BATASAN MASALAH

1. Pembuatan video iklan ini sebenarnya menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya Adobe Soundbooth 3.0 dan Cool Edit Pro untuk mengolah suara. Sedangkan untuk keperluan editing video penulis menggunakan aplikasi Sony Vegas Pro 11 dan Adobe Premiere 3.0. Adapun untuk memberikan efek video penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect 3.0.
2. Penulis menggunakan aplikasi yang tergabung dalam Adobe Creative Suite 3.0, karena mudah digunakan dan toolsnya lengkap. Sony Vegas Pro 11 dan Adobe Premiere 3.0 sebagai aplikasi editing video berukuran ringan dan familiar dalam kalangan orang multimedia.
3. Format video menggunakan file AVI.
4. Durasi film pendek kurang dari 10 menit.
5. Menggunakan teknik editing pengambilan gambar seperti *zooming, zoomout, close up, eagle eye dll*.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan pembuatan proposal tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Instansi atau Universitas, membantu memberikan ilmu atau wawasan baru melalui penelitian tugas akhir ini.
2. Bagi Mahasiswa, memberikan masukan untuk selalu berfikir kritis ketika menerima suatu informasi yang belum terbukti kebenarannya.
3. Bagi masyarakat dan anak sekolah, menyuguhkan informasi bagaimana mengontrol informasi baik dari media televisi, media internet maupun media alat telekomunikasi telepon seluler yang didalamnya sudah terpasang beberapa aplikasi *instant messenger*.

F. METODOLOGI

1. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam produksi film pendek atau video iklan ini adalah sebagai berikut, :

Tabel 1.1 Alat dan Bahan

No	Nama Alat	Fungsi/Kegunaan	Jumlah
1	Kamera	Mengambil gambar/video	1
2	Tripod	Sebagai penyangga kamera	1
3	Komputer	Editing Video	1
4	Monitor	Menampilkan hasil editing	1
5	Speaker	Mengeluarkan suara hasil editing	2
6	Kabel data	Untuk transfer file	1
7	Mouse 3D	Menginput suatu perintah ke komputer	2
8	Keyboard	Berfungsi untuk mengetik	1
9	Mix	Sebagai penginput suara	1
10	Spidol Dan Papan Clapper	Menggambar storyboard	2

2. Storyboard

Dalam memproduksi film pendek atau video iklan hal pertama yang harus dituangkan dari konsep adalah *storyboard*, karena dari *storyboard* seorang sutradara film dapat mengungkapkan imajinasinya melalui gambar-gambar konsep visual yang bercerita. Dari *storyboard* lah seorang *clipper* akan lebih mudah berkonsentrasi dalam hal-hal yang bersifat teknis visual, penataan cahaya, penataan artistik, *camera angle*, ataupun *performance* dari sang artis.

Salah satu keuntungan menggunakan *storyboard* adalah dapat membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita dengan memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam. Kilas balik secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan.

3. Metode pengumpulan data

a. *Interview*.

Merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan secara langsung dari pihak yang berpengalaman dalam pembuatan film pendek. Interview ini juga mengumpulkan data dari para pakar yang menguagai dibidang ilmu komunikasi, karena tugas akhir ini sangat berhubungan dengan ilmu komunikasi tersebut.

b. Kepustakaan.

Merupakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan yaitu dengan membaca dan mempelajari buku-buku sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan masalah penyusunan skripsi ini.

c. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web resmi yang berhubungan dengan pokok permasalahan sekaligus hal-hal yang berhubungan dunia editing film, dan pembuatan iklan.

d. Perancangan

Perancangan berisi tentang hal yang memudahkan dalam proses produksi, dalam tahap ini akan dibuat naskah, *story board*, perancangan tokoh pemeran, setting tempat, dan peralatan pendukung lainnya.

e. Implementasi

Pada tahap ini akan di tunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar”.

f. Eksperimen

Praktek secara langsung untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki, serta melatih kemampuan dan tentunya untuk mengenal lebih jauh tentang kegiatan pembuatan film pendek atau iklan, termasuk kesulitan yang mungkin ditemui dan pencarian solusi atas permasalahan

tersebut. Ekperiman adalah percobaan dari hasil penelitian dari data-data yang sudah terkumpul selama observasi.

g. Dokumentasi

Dokumentasi pada tugas akhir ini adalah dengan cara mengambil gambar atau vidieo yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan obyek pada program skripsi ini.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi dan sistematika penulisan terkait bagaimana merancang iklan layanan masyarakat penggunaan informasi yang benar.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini akan memuat konsep dasar pengertian multimedia, jenis-jenis multimedia dan kategori multimedia. Selain itu juga membahas teori tentang iklan, yang didalamnya berisi manfaat, fungsi dan jenis iklan. Pada bab 2 ini juga menguraikan *software editing Sony Vegas Pro 11* dan *Adobe Premiere Pro 3.0* dengan pengertian *storyboard*, pengertian informasi serta teori kebenaran suatu informasi.

3. Bab III Metodologi Perancangan

Bab ini akan menguraikan tentang metode perancangan yaitu metode *waterfall*, dimana dalam metode perancangan *waterfall* terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui ketika pengerjaan proyek iklan layanan masyarakat. Beberapa tahapan tersebut diantaranya perancangan, analisa, desain serta *implementation testing* dan *deployment*.

4. Bab IV Analisa Data dan Pembahasan

Bab ini akan membahas analisa data dan pembahasan film dari *scene* pertama sampai *scene* kelima. Selain itu bab empat ini juga menguraikan pengujian film atau video iklan layanan masyarakat dari adegan pertama sampai adegan kesepuluh.

5. Bab V Penutup

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.