

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DAMPAK PERGAULAN BEBAS
REMAJA DI KELURAHAN CONDONG CATUR
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Lalu Danar Ariansani

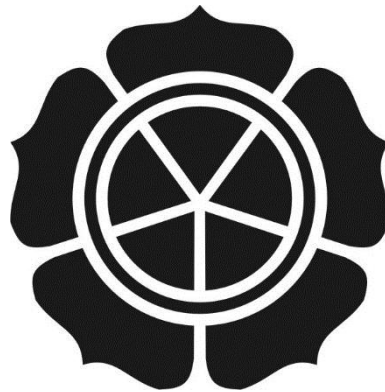
12.11.6267

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DAMPAK PERGAULAN BEBAS
REMAJA DI KELURAHAN CONDONG CATUR
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Lalu Danar Ariansani

12.11.6267

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DAMPAK PERGAULAN BEBAS REMAJA DI KELURAHAN CONDONG CATUR BERBASIS FLASH

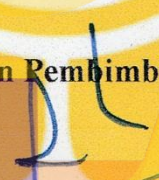
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lalu Dinar Ariansani

12.11.6267

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2015

Dosen Pembimbing


Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DAMPAK PERGAULAN BEBAS REMAJA DI KELURAHAN CONDONG CATUR BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lalu Danar Ariansani

12.11.6267

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2016

KEJURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Februari 2016

Lalu Dinar Ariansani
12.11.6267

MOTTO

“Dan Allah tidak menjadikan pemberian bala-bantuan itu melainkan sebagai kabar gembira bagi (kemenangan) mu, dan agar tenteram hatimu karenanya. Dan kemenanganmu itu hanyalah dari Allah Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.” (Ali ‘Imran / Keluarga ‘Imran QS.3:126)

“Barang siapa yang keluar dalam menuntut ilmu maka ia adalah seperti berperang di jalan Allah hinggang pulang.” (H.R.Tirmidzi)

“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepadanya sama dengan para Nabi”. (HR. Dailani dari Anas r.a)

“Sesungguhnya yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.” (Evelyn Underhill)

“Ku olah kata, kubaca makna, kuikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, Orang tua pun bangga”. (Lalu Danar)

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Mamik dan Mamak Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada **Lalu Rusmayadi** dan Ibu **Erlin Harmoni** yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat terbalaskan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Mamik dan Mamak bahagia, karna selama ini anakmu yang nakal belum bisa berbuat yang lebih untuk kalian. Untuk Mamik dan Mamak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, semoga anakmu yang nakal ini bisa sukses dunia dan akhirat. Amin Ya Rabbal Alamin.

Terima Kasih Mamik.... Terima Kasih Mamak...

Kakak dan Adik Tercinta

Untuk kakakku **Baiq Adelina Pratami** yang sebentar lagi akan memberikanku seorang keponakan yang soleh dan lucu, dan Adik-adikku **Baiq Rismaya Adita** yang tidak pernah berhenti untuk memberi support dan do'a untuk kakaknya, serta **Lalu Dhika Ido Sukmajati** yang bertekad tinggi untuk menjadi seorang hafidz Al-Qur'an, semoga Allah SWT selalu melindungi setiap langkah mereka. Amin Ya rabbal Aalamin. tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa, bantuan, dan dukungan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat ku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua...

Sahabat

Wahai sahabat, izinkan jemari ini menyampaikan beberapa bait pesan. Jangan pernah lelah, ketika sekali engkau mencoba, lalu gagal. Teruslah mencoba lagi. Yakinlah engkau pun berhasil. Untuk sahabat-sahabatku terutama **Ari Wijaya, I Wayan Rangga Pace, Aditya Himawan, Sabiq Al Hasby, Nendra Nur Andiano, Hendra Setiadi, Endri Kurniawan, Robi Kurniawan, Aka Afen Andiska, Ikhwan Ansari, Taufan Hidayat, Bagus Eka Setyadi, Arvandi Ari Pradiska, Agin Fajar, Hamdan Purnama, Jhonny Saputra**, dan segenap warga **kelas SI-TI08** yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala canda, tawa dan tangisan haru saat kita kelaparan atau mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, serta bahagia yang telah dibagi walaupun itu hanya berbagi segelas kopi dan sebungkus nasi telur, yang kita rasakan bersama selama di kota perantauan yang istimewa dan selalu punya cerita ini (Jogja). Terimakasih atas rasa kekeluargaan yang begitu besar meski tanpa ikatan darah. Terima kasih atas semua yang sudah kalian lakukan, terima kasih telah senantiasa menguatkan di kala terpuruk dan sempat merasa tidak mampu melakukan apa-apa. Jalinan persahabatan ini semoga Allah jaga hingga ke Surga dan menjadi sebuah kisah klasik untuk masa depan kita yang cerah. Amin ya Rabbal Alamin.

Dosen Pembimbing

Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak pak... saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak.

Terima kasih banyak pak.. bapak adalah dosen favorit saya..

Seluruh Dosen Pengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.

KELAS S1TI-08

Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini, semoga kita di pertemukan kembali dengan cerita sukses kalian masing-masing.

Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Skripsi ini...

."your dreams today, can be your future tomorrow"

- LALU DANAR ARIANSANI-

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. puji syukur terpanjat ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “**Pembuatan Media Informasi Dampak Pergaulan Bebas Remaja Di Kelurahan Condong Catur Berbasis Flash**” dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu sesuai dengan yang diharapkan. salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

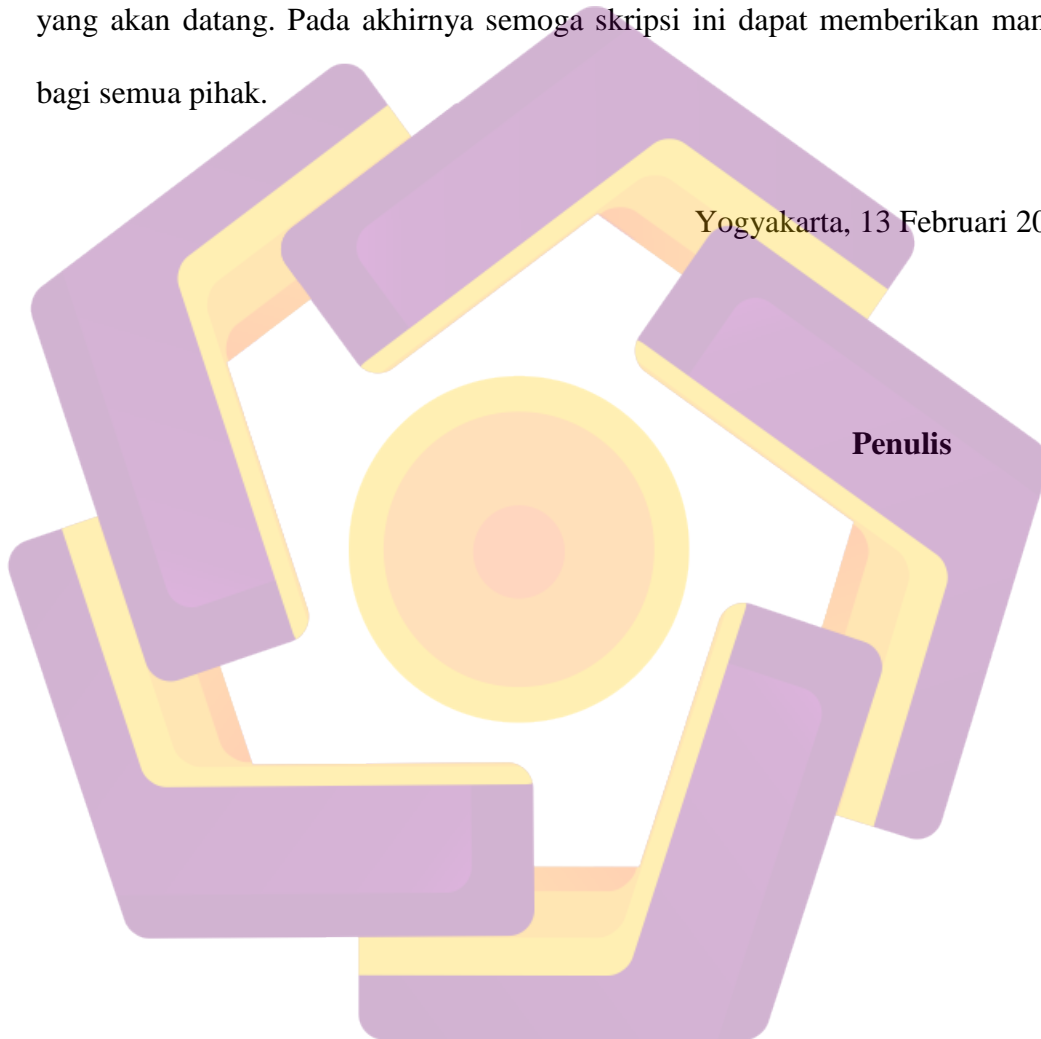
Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, motivasi kepada penulis.
4. Segenap staff dan dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Bapak dan Ibu pihak Kantor Kelurahan dan Kantor Desa yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.

6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Februari 2016



DAFTAR ISI

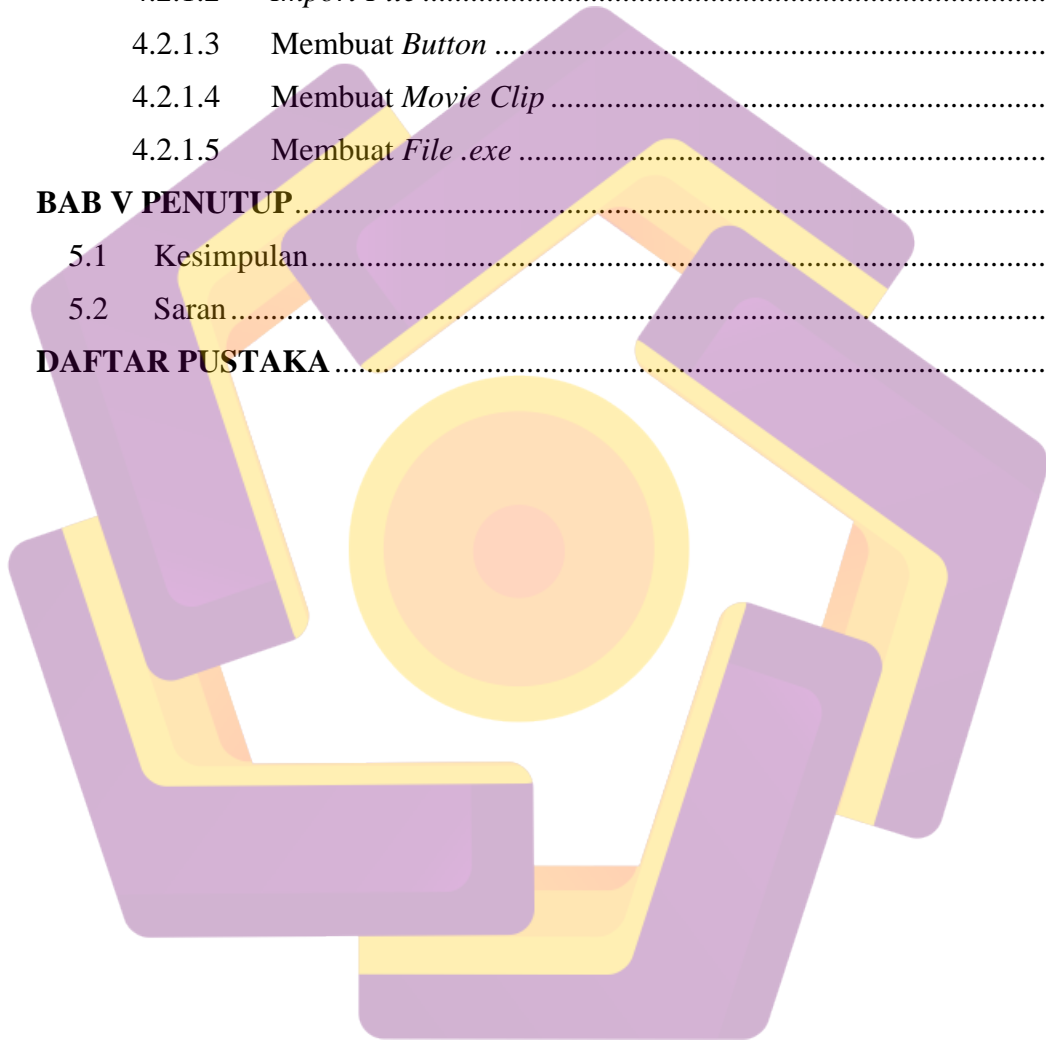
HALAMAN	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Pengumpulan Data	4
1.5.1.2 Metode Observasi	4
1.5.1.3 Metode Kepustakaan	4
1.5.2 Analisis Data	4
1.5.3 Pembuatan Aplikasi	4
1.5.4 Pengujian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1.1	Multimedia Interaktif	9
2.2.1.2	Multimedia Hiperaktif	9
2.2.1.3	Multimedia Linear	9
2.2.2	Perkembangan Multimedia	10
2.2.3	Karakteristik Sistem Multimedia	10
2.2.4	Elemen - Elemen Multimedia	11
2.2.4.1	<i>Text</i>	11
2.2.4.2	<i>Image</i>	11
2.2.4.3	<i>Audio</i>	11
2.2.4.4	<i>Video</i>	11
2.2.4.5	<i>Animation</i>	11
2.2.5	Struktur Multimedia	12
2.2.6	Multimedia Interaktif (<i>Interactive Multimedia</i>).....	14
2.2.7	Definisi Informasi	14
2.2.8	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	15
2.2.8.1	Pendefinisian Masalah Multimedia	15
2.2.8.2	Studi Kelayakan.....	16
2.2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.2.8.4	Merancang Konsep	18
2.2.8.5	Memproduksi Sistem Multimedia	18
2.2.8.6	Pengetesan Sistem Multimedia.....	19
2.2.8.7	Penggunaan Sistem Multimedia	19
2.3	Metode Analisis.....	20
2.3.1	Analisis SWOT	20
2.3.1.1	<i>Strenghts</i> (Kekuatan)	21
2.3.1.2	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	21
2.3.1.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	21
2.3.1.4	<i>Threats</i> (Ancaman)	21
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	22

2.3.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi	22
2.3.2.2	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	22
2.3.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	22
2.3.2.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> (Sumber Daya Manusia)	23
2.4	Antarmuka Pengguna	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Penjelasan Instansi	24
3.1.1	Sejarah Singkat Kelurahan Condong Catur	24
3.1.2	Peristiwa Sejarah di Condong Catur	24
3.1.3	Visi dan Misi Kelurahan Desa Condong Catur.....	25
3.1.3.1	Visi.....	25
3.1.3.2	Misi	26
3.1.4	Struktur Organisasi Kelurahan Desa Condongcatur	26
3.2	Mendefinisikan Masalah	26
3.3	Analisis Sistem	27
3.3.1	Analisis SWOT	28
3.3.1.1	<i>Strenghts</i> (Kekuatan)	29
3.3.1.2	<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	30
3.3.1.3	<i>Opportunities</i> (Peluang).....	30
3.3.1.4	<i>Threats</i> (Ancaman)	30
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
4.4.1	Kelayakan Teknis.....	31
4.4.2	Kelayakan Operasional	32
4.4.3	Kelayakan Hukum.....	32
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.5.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	33
3.5.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.5.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	35
3.6	Perancangan.....	36
3.6.1	Merancang Konsep.....	36

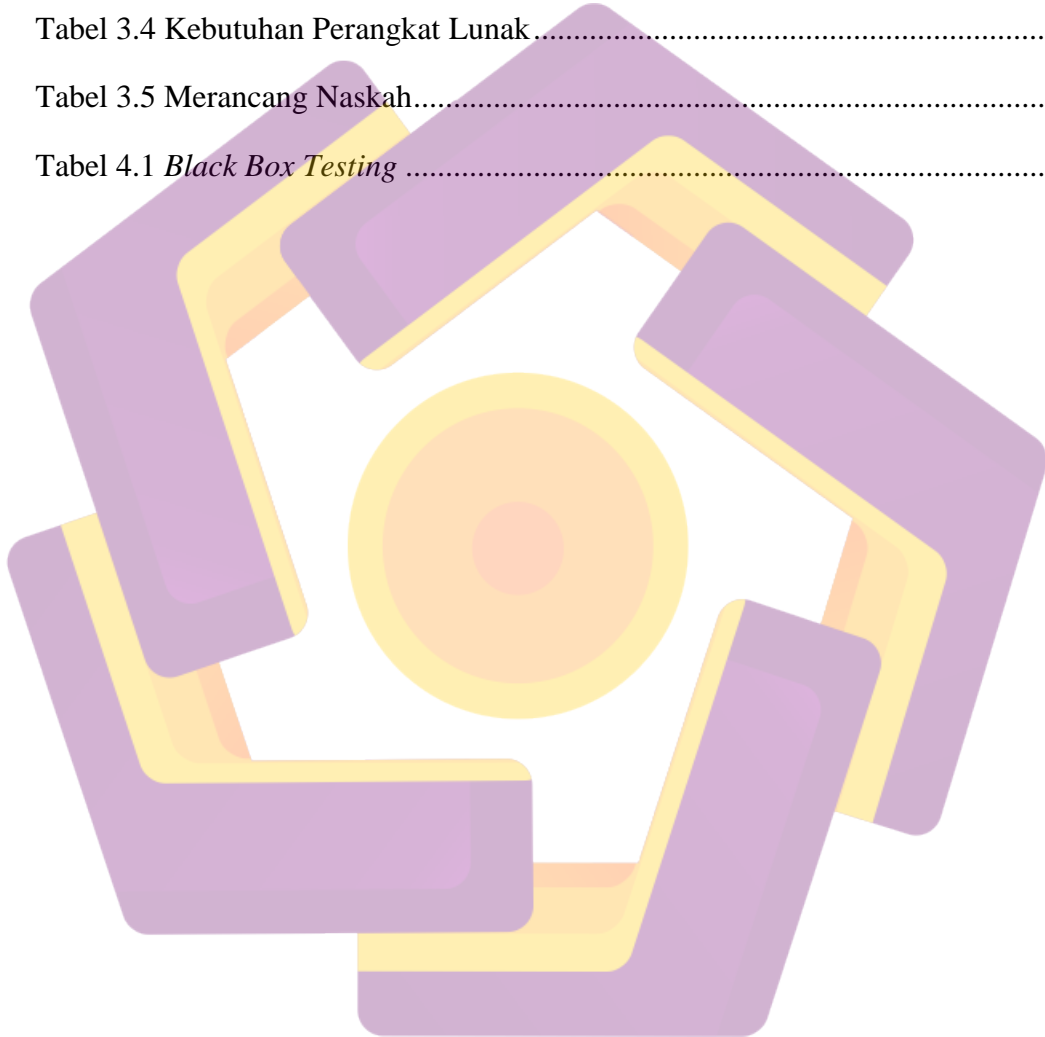
3.6.2	Merancang Isi.....	37
3.6.2.1	Struktur Navigasi.....	37
3.6.3	Merancang Naskah.....	38
3.6.4	Merancang Grafik.....	41
3.6.4.1	Rancangan Intro.....	41
3.6.4.2	Rancangan Menu Utama (<i>Home</i>).....	42
3.6.4.3	Rancangan Tombol Menu.....	42
3.6.4.4	Rancangan Menu Profil.....	43
3.6.4.5	Rancangan Menu Kuis.....	44
3.6.4.6	Rancangan Menu Video.....	45
3.6.4.7	Rancangan Menu Bantuan.....	46
3.6.4.8	Rancangan Menu Keluar.....	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Implementasi.....	48
4.1.1	Uji Coba Sistem.....	48
4.1.1.1	<i>Black Box Testing</i>	48
4.1.1.2	<i>White Box Testing</i>	52
4.1.2	Manual Program.....	53
4.1.2.1	Intro.....	53
4.1.2.2	Menu Utama.....	54
4.1.2.3	Halaman Menu.....	54
4.1.2.4	Menu Narkoba.....	55
4.1.2.5	Menu Seks Bebas.....	56
4.1.2.6	Menu Alkohol.....	56
4.1.2.7	Menu Nikotin.....	57
4.1.2.8	Menu Profil.....	57
4.1.2.9	Menu Kuis.....	58
4.1.2.10	Menu Video.....	60
4.1.2.11	Menu Bantuan.....	61
4.1.2.12	Menu Keluar.....	61
4.1.3	Manual Instalasi.....	62
4.1.4	Pemeliharaan Sistem.....	62

4.1.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	62
4.1.4.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	62
4.2	Pembahasan	63
4.2.1	Produksi Sistem Aplikasi	63
4.2.1.1	Pembuatan Sistem Aplikasi	63
4.2.1.2	<i>Import File</i>	66
4.2.1.3	Membuat <i>Button</i>	67
4.2.1.4	Membuat <i>Movie Clip</i>	68
4.2.1.5	Membuat <i>File .exe</i>	69
BAB V	PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT.....	29
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuatan.....	34
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Keras Implementasi.....	34
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3.5 Merancang Naskah.....	38
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Definisi Multimedia.....	9
Gambar 2.2	Navigasi Linier	12
Gambar 2.3	Navigasi Hierarkis.....	12
Gambar 2.4	Navigasi Non-Linier.....	13
Gambar 2.5	Navigasi Komposit.....	14
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 3.1	Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Campuran.....	38
Gambar 3.3	Tampilan Rancangan Intro	41
Gambar 3.4	Tampilan Rancangan Menu Utama.....	42
Gambar 3.5	Tampilan Rancangan Tombol Menu.....	43
Gambar 3.6	Tampilan Rancangan Menu Profil	43
Gambar 3.7	Tampilan Rancangan Intro Kuis	44
Gambar 3.8	Tampilan Rancangan Kuis	44
Gambar 3.9	Tampilan Rancangan Hasil Kuis.....	45
Gambar 3.10	Tampilan Rancangan Menu Video.....	46
Gambar 3.11	Tampilan Rancangan Menu Bantuan	46
Gambar 3.12	Tampilan Rancangan Menu Keluar.....	47
Gambar 4.1	Sintaks Tidak <i>Error</i>	53
Gambar 4.2	Intro	53
Gambar 4.3	Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Menu.....	55
Gambar 4.5	Tampilan Tombol Menu Narkoba.....	55
Gambar 4.6	Tampilan Tombol Seks Bebas.....	56

Gambar 4.7 Tampilan Menu Alkohol	56
Gambar 4.8 Tampilan Tombol Nikotin.....	57
Gambar 4.9 Tampilan Menu Profil	58
Gambar 4.10 Tampilan Intro Kuis	58
Gambar 4.11 Tampilan Kuis	59
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Kuis.....	59
Gambar 4.13 Tampilan Menu Video	60
Gambar 4.14 Tampilan Video.....	60
Gambar 4.15 Tampilan Menu Bantuan.....	61
Gambar 4.16 Tampilan Menu Keluar	61
Gambar 4.17 Rancangan Tombol Menu Menggunakan Adobe Illustrator.....	64
Gambar 4.18 Rancangan Aplikasi Menggunakan Adobe Illustrator	64
Gambar 4.19 Pembuatan Video Slideshow Menggunakan Adobe After Effects .	65
Gambar 4.20 Pembuatan Suara Narasi Menggunakan Adobe Audition.....	65
Gambar 4.21 Proses <i>Import File</i>	66
Gambar 4.22 <i>Library</i> di Flash.....	67
Gambar 4.23 <i>Convert To Symbol Button</i>	67
Gambar 4.24 <i>Convert To Movie Clip</i>	68
Gambar 4.25 <i>Public Setting Windows</i>	69

INTISARI

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 12 tahun sampai 21 tahun. Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual.

Seiring berkembangnya zaman, pergaulan yang makin bebas memberikan rasa khawatir tersendiri bagi tiap orang tua yang memiliki anak usia remaja. Tidak sedikit remaja yang terjerumus kedalam hal-hal negatif, dikarenakan terlalu jauhnya kebebasan mereka dalam bergaul. Akan tetapi, di balik itu semua ada penyebab anak melakukan tindakan tersebut. Tanpa orang tua sadari, memaksakan keinginan kepada anak akan menjadikan mereka “liar” di luar sana.

Oleh karena pokok permasalahan diatas, penulis mencoba membuat sebuah media informasi yang berguna untuk memberi bahan pemahaman yang lebih variatif dan efektif mengenai dampak pergaulan bebas untuk menarik minat masyarakat terutama remaja yang berada di Kelurahan Condong Catur demi meminimalisir fenomena pergaulan bebas yang terjadi saat ini.

Kata kunci : remaja, media informasi, pergaulan bebas

ABSTRACT

Adolescence is a transition period between childhood and adulthood that runs between the ages of 12 years to 21 years. According to psychology, adolescence is a period of transition from early childhood to early adult children, who entered at the age of approximately 10 to 12 years and ended at the age of 18 years to 22 years. Adolescence begins in rapid physical changes, weight gain and height dramatic changes in body shape, and the development of sexual characteristics.

As time, the association that increasingly provides worry-free pleasure for every parent who has a teenage son. Not a few teenagers who fall into the negative things, because too away their freedom in the mix. But behind it all there is cause children to do the actions they. Without parents knowing it, imposing a desire for children will make them "wild" out there.

Therefore the above subject matter, the author tries to create a media provide information that is useful for understanding materials are more varied and effective on the impact of free association to attract people, especially teenagers who are in the Village of Condong Catur promiscuity in order to minimize the phenomena that occur at this time.

Keywords : *youth, media information , promiscuity*