

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI  
PENYADARAN NETIZEN PENYEBAR  
BERITA KEBOHONGAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Rizki kurniandi**  
**15.11.9239**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI  
PENYADARAN NETIZEN PENYEBAR  
BERITA KEBOHONGAN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh  
**Rizki kurniandi**  
**15.11.9239**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI PENYADARAN NETIZEN PENYEBAR BERITA KEBOHONGAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki kurniandi**

**15.11.9239**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing**

**Sri Ngudi Wahyuni.ST.M.Kom.**  
**NIK. 190302060**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI**  
**PENYADARAN NETIZEN PENYEBAR**  
**BERITA KEBOHONGAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Kurniandi**

**15.11.9239**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya.M.Kom**

**NIK. 190302126**

**Eli Pujastut.M.Kom**

**NIK. 190302227**

**Sri Ngudi Wahyuni.ST.M.Kom**

**NIK. 190302060**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi pendidikan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya dan pendapat yang pernah ditulis dan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Februari 2019



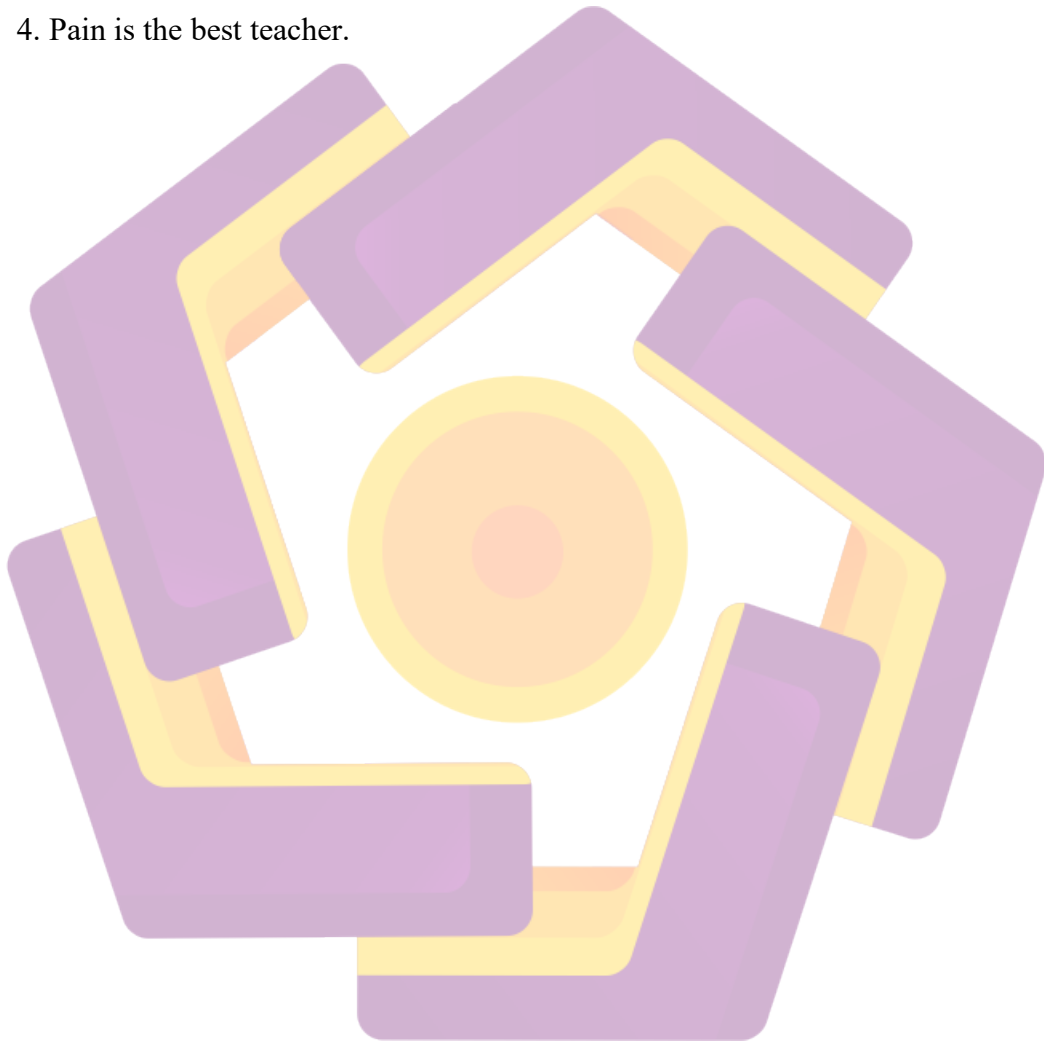
Nim. 15.41.9239

Rizki Kurniandi

Scanned by TapScanner

## MOTTO

1. Hidup itu tak seperti cerita drama yang selalu berakhir dengan happy ending.
2. Jangan malu karena kau lemah, tapi malulah jika kau tidak berubah.
3. Selama kau belum menyerah, kau masih bisa diselamatkan.
4. Pain is the best teacher.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT yang maha mengetahui apa apa yang ada di langit dan bumi. Kata pertama yang pertama terucap adalah rasa sukur kepada Allah SWT karna dengan rahmat dan karuniaNYA sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Terimakasih untuk ibu saya yang sudah merawat saya dari kecil, yang selalu memberikan support dan semangat dalam hidup saya, dan juga selalu mendoakan saya dalam setiap kondisi.
2. Terimakasih untuk keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan doa.
3. Terimakasih untuk Ibuk Sri Ngudi Wahyuni,ST.MKom. selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan saran dan kritik yang membangun dalam proses pembuatan skripsi, sehingga bisa mendapatkan nilai yang maksimal.
4. Terimakasih untuk teman Discord dan teman dalam game saya yang selalu memberi semangat dan tempat hiburan dikala setres mengerjakan skripsi.
5. Terimakasih untuk teman seperjuangan saya yang telah membantu dan mau direpotkan selama ini.
6. Terimakasih untuk semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, untuk bantuan dan doanya semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian semua, Amin.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang maha esa, karena atas berkat dan karunianNYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARKAT SEBGAI PENYADARAN NETIZEN PENYEBAR BERITA KEBOHONGAN” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 pada jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya Skripsi ini, Maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, ST.M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kedua Orang tua beserta keluarga tercinta yang telah mendukung saya dalam memberikan support moril maupun material dan doa.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 Februari 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

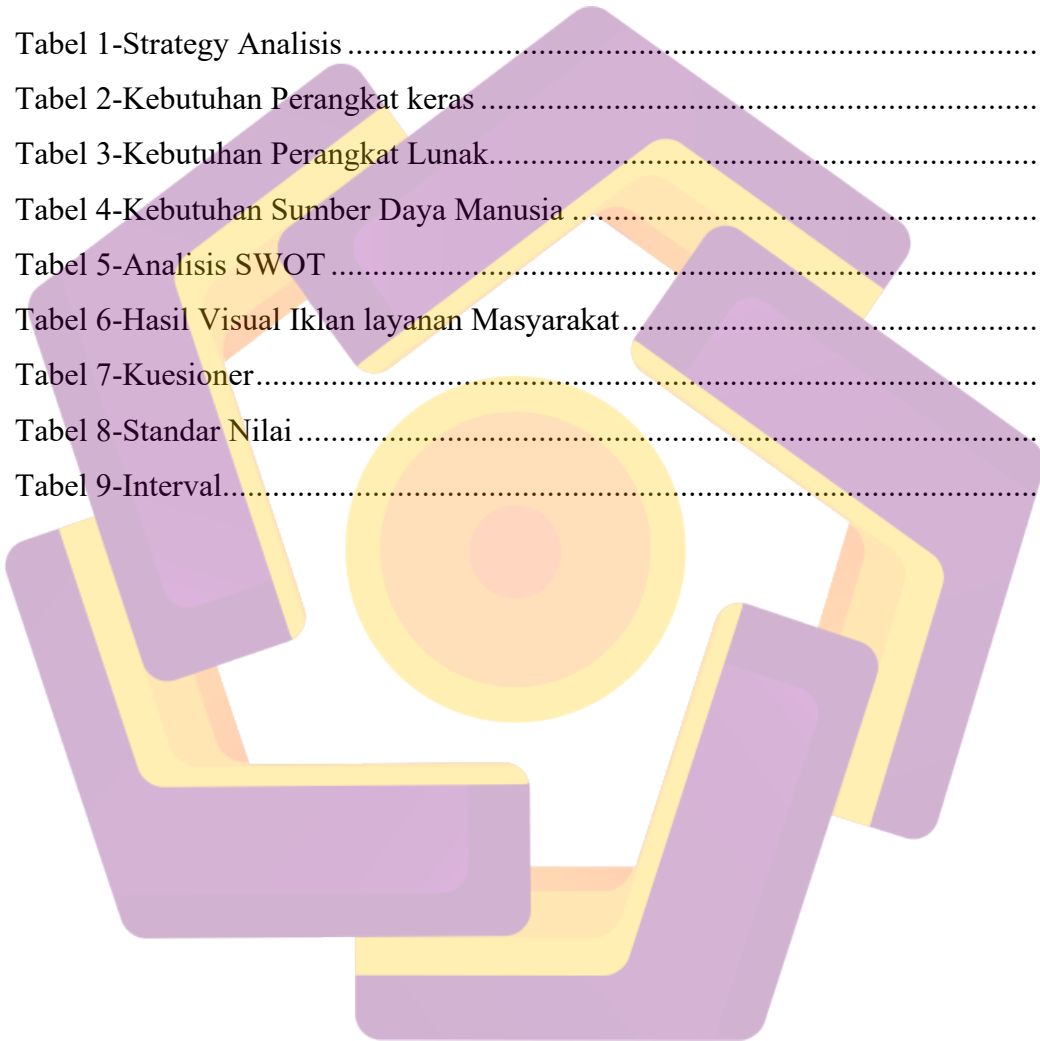
MOTTO .....	v
PERNYATAAN	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Objek Penelitian .....	3
1.5.3 Bagi Masyarakat Karangtaruna desa Tomon .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1 Metode Perancangan .....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	5
1.6.3 Metode Testing .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7

2.2	Pengertian animasi .....	8
2.3	Pengertian Video .....	10
2.4	Iklan Layanan Masyarakat .....	11
2.5	Motion Graphic .....	12
2.5.1	Solid Drawing .....	13
2.5.2	Timing and Spacing .....	13
2.5.3	Anticipation .....	13
2.5.4	Secondary Action .....	14
2.5.5	Follow Through & Overlapping Action .....	14
2.5.6	Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	14
2.5.7	Staging .....	15
2.5.8	Appeal .....	15
2.5.9	Exaggeration .....	15
2.5.10	Editing .....	16
2.5.11	Rendering .....	17
2.6	Hoax .....	17
2.7	Media Sosial .....	18
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	19
2.9	Menidentifikasi Masalah .....	22
2.9.1	Analisis SWOT .....	22
2.9.2	Strategi Analisis SWOT .....	23
2.10	Evaluasi .....	24
2.10.1	Jenis Jenis Kuesioner .....	24
2.10.2	Skala Likert .....	25
2.10.3	Menentukan Interval .....	26
2.10.4	Rumus Persentase .....	27
<b>BAB III Metode Penelitian .....</b>		<b>28</b>
3.1	Alur penelitian .....	28
3.2	Tempat, Aktor dan aktivitas .....	29
3.3	Prosedur Penelitian .....	29
3.4	Sumber Data Penelitian .....	31
3.5	Alat/Instrumen .....	32

3.6 Parameter Penelitian.....	34
3.6.1 Analisis SWOT.....	34
3.6.2 Kelemahan Dari Iklan Masyarakat.....	36
3.6.3 Solusi Yang Ditawarkan.....	36
3.6.4 Solusi Yang Dipilih.....	36
3.6.5 Kelayakan teknis.....	36
3.6.6 Kelayakan Ekonomi.....	37
3.6.7 Kelayakan Hukum.....	37
3.7 Metode Analisis.....	37
3.8 Penjabaran Perancangan.....	39
3.8.1 Concept.....	40
3.8.2 Desain.....	40
3.8.3 Material Collecting.....	40
3.8.4 Assembly.....	40
3.8.5 Testing.....	40
3.8.6 Upload.....	41
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	42
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	42
4.2 Tahap Proses Editing.....	45
4.2.1 Pembuatan Iklan layanan Masyarakat.....	45
4.3 Evaluasi.....	51
4.3.1 Kuesioner Aspek Informasi.....	51
4.3.2 Kuesioner Aspek Animasi.....	54
Bab V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63
WAWANCARA.....	71

## DAFTAR TABLE

Tabel 1-Strategy Analisis .....	23
Tabel 2-Kebutuhan Perangkat keras .....	32
Tabel 3-Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
Tabel 4-Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
Tabel 5-Analisis SWOT .....	34
Tabel 6-Hasil Visual Iklan layanan Masyarakat.....	42
Tabel 7-Kuesioner.....	51
Tabel 8-Standar Nilai .....	52
Tabel 9-Interval.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-Skala Likert.....	26
Gambar 2 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.3 -Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 5-Percanaan iklan layanan masyarakat.....	39
Gambar 6-Lembar Kerja.....	45
Gambar 7-Pen Tool.....	46
Gambar 8-Penambahan Icon.....	47
Gambar 9-Import Adobe Illustrator ke Affter Effect.....	48
Gambar 10-Penambahan Effect.....	49
Gambar 11-Rendering.....	49
Gambar 12-Editing Voice Over.....	50
Gambar 13-Proses Penggabungan animasi,music dan voice over.....	51
Gambar 14- Warga mencoba menyaksikan iklan.....	56
Gambar 15-Upload Media Sosial.....	57

## INTISARI

Berita hoax adalah berita palsu yang diada adakan atau di putar balikan dari berita sesungguhnya. banyak kasus atau peristiwa yang sebenarnya tidak terjadi namun di angkat menjadi sebuah berita yang di kemas dengan baik agar menarik pembacanya. Berita sendiri lebih condong membawa dampak negatif dari pada dampak positif terdapat empat bahaya yang di timbulkan berita hoax, membuang waktu dan uang, hoax pengalihan isu memicu kepanikan publik. di lansi dari sebagai sumber, ada beberapa macam isu hoax di antranya terkait agama, permasalahan sosial, penipuan sampai politik. sebagai masyarakat modern dan berpendidikan kita harus pandai dalam menggali informasi. menjadi masyarakat yang teliti dan menelusuri sumber berita dan yang terpenting jangan terlalu mudah untuk menyebarluaskan berita tersebut sebelum yakin berit itu 100% benarnya. Untuk itu, dalam penelitian ini motion graphic digunakan memberikan informasi dan mengedukasi masyarakat guna memberikan informasi agar lebih waspada pada berita hoax dengan sarana penyampaian informasi yang berbeda sehingga lebih menarik untuk di tonton.

Kata Kunci: Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Penyadaran Pengguna internet Penyebar Berita Kebohongan



## ABSTRACT

*Abstrac.Hoax news is fake news that is held or twisted from real news. There are many cases or events that did not actually happen but were raised into news that was packaged well to attract readers. The news itself tends to have a negative impact rather than a positive impact. There are four dangers that hoax news can cause, a waste of time and money, and a hoax multiplication issue that triggers public panic. As a source, there are several kinds of hoax issues, including those related to religion, social issues, fraud to politics. as a modern and educated society we must be good at digging up information. Be a conscientious society and search for news sources and most importantly, don't be too easy to spread the news before you are sure that the news is 100% correct. For this reason, in this study motion graphics were used to provide information and educating the public to provide information to be more alert to hoax news with different means of conveying information so that it is more interesting to watch.*

*Keywords: public awareness netizen advertisement spreading hoax*

