

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berita Hoax sangatlah berbahaya, terutama bagi masyarakat yang tidak memiliki akses berita yang lebih luas, membuat masyarakat gampang percaya terhadap berita yang di sebar dan tidak segan meneruskan berita tersebut. Tidak sedikit berita-berita hoax yang berakhir di percaya oleh masyarakat yang sebenarnya berdampak berbahaya bagi masyarakat itu sendiri. Sebagai contoh, hoax mengenai vaksin covid-19 berbahaya. Tidak sedikit masyarakat desa yang mempercayai berita ini. Hal ini menyebabkan beberapa orang takut melakukan vaksinasi di karenakan merasa bahwa vaksin ini dapat menyebabkan sakit sakit kepada mereka. Karenan ketakutan dari vaksinasi ini membuat penyebaran vaksin sedikit terganggu.

Untuk merealisasikan masalah ini, perlu di buatkanya iklan layanan masyarakat berupa edukasi mengenai berita hoax, mulai dari ciri-ciri berita hoax, bahaya, hingga cara terhindar dari berita hoax. Edukasi di lakukan dengan merancang iklan layanan masyarakat yang nantinya akan presentasikan di Karangtaruna Desa Tomon kecamatan Kramatwatu Serang-Banten. Selain itu, edukasi juga disebarakan melalui whatsapp dan media sosial lainnya agar penyebaran informasi meluas.

Melihat dari latar belakang diatas, mendorong penulis untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat berbentuk motion graphic sehingga dapat memberikan edukasi dalam menyikapi berita hoax dengan teliti dan selalu mengingat saring dulu sebelum sharing.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang diatas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut: *"Bagaimana merancang dan membuat iklan layanan masyarakat motion graphic yang dapat mengedukasi karangtarun desa Tomon agar cerdas memilah mana berita bohong dan mana berita yang asli sehingga tidak termakan isu isu bohong?"*

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat untuk memenuhi sebagaian persyaratan mencapai gelar sarjana pada program studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengedukasi karang taruna desa Tomon agar melakukan kegiatan saring dulu sebelum sharing.
3. Merancang dan membuat iklan layanan masyarakat motion graphic sebagai penyadaran penyebaran berita bohong.
4. Memperkenalkan iklan layanan masyarakat motion graphic kepada karang taruna desa Tomon.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Iklan layanan masyarakat ini dalam bentuk 2 dimensi.

Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini adalah Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CC 2015 dan Adobe Audition.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Menjadi lebih serius dalam mempelajari pembuatan iklan layanan masyarakat motion graphic penyadaran penyebaran berita hoax.
2. Mengasah kemampuan dalam membuat animasi.
3. Mampu menyelesaikan penyusunan skripsi untuk mencapai gelar sarjanad pada Program Studi In

### **1.5.2 Bagi Objek Penelttian**

1. Menjadi masyarakat kritis dalam menerima berita dari media online maupun media masa.
2. Mendapatkan edukasi dalam memahami segala bentuk berita hoax

### **1.5.3 Bagi Masyarakat Karangtaruna desa Tomon**

1. Masyarakat lebih mudah membedakan mana berita fakta mana berita hoax.
2. Mempermudah memahami materi yang di sampaikan oleh iklan masyarakat tersebut.
3. Masyarakat lebih paham,karena suda mengetahui semua ciri ciri berita hoax.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

### **1. Studi Pustaka**

Metode ini penlisi gunakan untuk mendpatkan informasi tentang iklan layanan masyarakat tentang berita bohong dan dampak jika masyarakat menjadi korban berita bohong. Penulis memperoleh informasi dari beberapa buku dari perpustakaan tentang bahanyanya penyebaran hoax ini.

## 2. Metode Observasi

Metode ini penulis gunakan untuk mendapatkan informasi permasalahan pada Karangtaruna Desa Tomon Kramatwatu Serang-Banten dengan cara mendatangi langsung lokasi.

## 3. Metode Wawancara

Metode ini penulis gunakan untun mendapatkan informasi mengenai permasalahan pada Karangtarun Desa Tomon Kramatwatu Serang-Banten, dengan cara menanyai beberapa pertanyaan.

### 1.6.1 Metode Perancangan

Adapun tahap-tahap yang digunakan dalam perancangan Animasi Iklan Layanan Masyarakat adalah sebagai berikut :

#### 1. Development

Tahap ini merupakan pengembangan ide cerita serta konsep sesuai topik yang diangkat dan kemudian akan dituangkan kedalam animasi. Tahap *development* terbagi menjadi 2, yaitu pengembangan ide dan konsep.

#### 2. Ide

Ide dari pembuatan *animation* ini adalah karena Pedoman Pasal 14 ayat 2 UU No1 1946 yang berbunyi Menyiarakan berita atau mengeluarkan pemberitahuan yang dapat menerbitkan keonaran di kalangan rakyat, sedangkan ia patut dapat menyengka bahwa berita itu bohong.

#### 3. Konsep

Konsep alur animasi pembuat iklan layanan masyarakat motion graphic penyadaran pengguna internet penyebar berita hoax

#### 4. Pre-Production

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam perancangan motion graphic yaitu dengan membuat jadwal kerja sebagai acuan dalam penelitian,

scriptwriting sebagai pembuatan naskah cerita, dan pembuatan storyboard sebagai penggambaran sketsa scene dalam motion graphic.

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam perancangan motion graphic yaitu dengan membuat jadwal kerja sebagai acuan dalam penelitian, scriptwriting sebagai pembuatan naskah cerita, dan pembuatan storyboard sebagai penggambaran sketsa scene dalam motion graphic.

## **5. Pembuatan Jadwal**

Proses pembuatan jadwal yang dimaksud yaitu membuat jadwal kerja penelitian agar proses pengerjaan terarah dan selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Jadwal kerja yang dibuat memakan waktu  $\pm 7$  bulan terhitung dari bulan Januari hingga Juni 2021.

## **6. Scriptwriting**

Proses ini merupakan proses pembuatan naskah atau cerita dari motion graphic yang akan diteliti. Materi yang akan disajikan yaitu penyadaran netizen penyebaran berita bohong.

### **1. Storyboard**

Proses ini merupakan proses penggambaran scene yang memiliki sequence yang akan dijadikan acuan saat menggambar.

### **1.6.2 Metode Pengembangan**

Pada pengembangan yang dilakukan merupakan tahapan lanjut dari metode perancangan, dimana pada tahap ini penulis mulai melakukan pembuatan design animas, voice over, pemilihan backsound. Kemudian tahap akhir yaitu, melakukan rendering untuk menghasilkan video iklan layanan masyarakat, hingga finishing dimana iklan siap di test.

### **1.6.3 Metode Testing**

Pada metode ini penulis melakukan pengujian untuk mengetahui kekurangan apa yang perlu di tambahkan dan apakah iklan sduah berjalan sesuai dengan harapan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini ditulis dengan menggunakan urutan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I                    PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

### **BAB II                    LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang beberapa teori yang dijadikan landasan berpikir untuk membangun aplikasi yang dibuat. Landasan teori yang terdiri dari teori umum yaitu teori yang bersangkutan dengan aplikasi, perancangan aplikasi dan juga yang berkaitan dengan objek yang sedang diteliti.

### **BAB III                    ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisa permasalahan yang terdapat pada aplikasi dan penyelesaiannya dan juga membahas tentang perancangan umum dari aplikasi yang sedang dibangun.

### **BAB IV                    IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi perangkat lunak, sarana prasarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian atau cara kerja dari aplikasi yang sedang dirancang serta penguraian tentang evaluasi penelitian ini.

### **BAB V                    PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dibuat dan saran yang membangun guna pengembangan lebih lanjut dari aplikasi agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka ini berisikan daftar dari buku – buku, jurnal penelitian dan juga ebook yang penulis gunakan sebagai referensi untuk penulisan skripsi.