

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Pengertian Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.



**Gambar 2.1 Peralatan Multimedia**

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. (Suyanto, 2005)

#### 2.1.1. Unsur-unsur Multimedia

Menurut Senn, di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen tersebut diantaranya adalah *text*, *image*, audio, video, dan animasi. (Purwanto, 2008)

1. ***Text***

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *text* (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2. ***Image***

Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner*, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto, ataupun simbol.

3. ***Audio***

Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara, atau penggabungan diantara ketiganya.

4. ***Video***

Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan *frame* untuk dibaca dalam satuan detik.

5. ***Animasi***

Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, *layout* dan animasi, dan *rendering*.

### **2.1.2. Metode Pengembangan Multimedia**

Selanjutnya untuk metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther, (1994) (dalam Hadi Sutopo 2003). Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

1. ***Concept***

Tahap *concept* (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis iklan, tujuan iklan, isi iklan dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti

durasi iklan, target, dan lain-lain. Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

**2. *Design***

Tahap *design* (perancangan) ini menerjemahkan tujuan kedalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan iklan layanan masyarakat ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter dan *storyboard*.

**3. *Material Collecting***

*Material collecting* (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto *digital*, video, dan *image-image* pendukung lain. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah *graphic design*, *modelling 3D*, pembuatan *bumper opening*, *closing*, *credit title*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

**4. *Assembly***

Setelah dibuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Iklan layanan masyarakat ini berbasis animasi 2D dan 3D, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut adalah *compositing* dan animasi yang menggunakan Adobe After Effects CS6, Blender, *sound effect* dan musik yang menggunakan Audacity, serta *editing* dan *rendering* yang menggunakan Adobe Premiere Pro CS6.

**5. *Testing***

Tahap testing (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan teknik kuesioner kepada beberapa target audiens.

**6. *Distribution***

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial Facebook, Google Form dan Youtube. Selain itu peneliti menampilkan langsung iklan layanan masyarakat ini pada sekelompok

masyarakat yang menjadi sasaran. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

## 2.2. Iklan

Iklan adalah komunikasi komersil dan non-personal tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang dtransmisikan ke suatu khalayak melalui media bersifat massa seperti televisi, radio, koran, majalah, direct mail, reklame luar ruang, kendaraan umum. (Lee dan Jonson, 2007)

Berdasarkan Undang-undang No. 32 Tahun 2002 Bab I, Pasal 1 ayat 5, siaran iklan adalah siaran informasi yang bersifat komersial dan layanan masyarakat tentang tersedianya jasa, barang, dan gagasan yang dapat dimanfaatkan oleh khalayak dengan atau tanpa imbalan kepada lembaga penyiaran yang bersangkutan.

### 2.2.1. Kategori Tujuan Iklan

Secara umum iklan ditelevisi dikategorikan dalam dua tujuan, yaitu:

#### 1. Iklan Komersial

Iklan ini sering disebut sebagai iklan bisnis atau niaga, tujuannya untuk mendapatkan keuntungan ekonomi seperti peningkatan penjualan suatu produk. Jenis produk yang ditawarkan iklan komersial beragam bentuknya, diantaranya barang-barang kebutuhan, jasa, keanggotaan organisasi dan produk lainnya. Iklan komersial terbagi menjadi tiga jenis yaitu iklan untuk konsumen, iklan untuk bisnis, dan iklan untuk profesional.



Gambar 2.2 Iklan Komersial *Floridina*

## 2. Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat merupakan siaran iklan non komersial yang disiarkan melalui media cetak ataupun elektronik dengan tujuan memperkenalkan, memasyarakatkan, dan atau mempromosikan gagasan, cita-cita, anjuran, dan atau pesan-pesan lainnya kepada masyarakat untuk mempengaruhi khalayak agar berbuat dan atau bertingkah laku sesuai dengan pesan iklan tersebut. Dalam iklan layanan masyarakat disajikan pesan-pesan sosial yang dimaksudkan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keserasian dan kehidupan umum. (Dwihantoro, 2010)



**Gambar 2.3 Iklan Layanan Masyarakat *Go Green***

Jenis iklan ini dapat disampaikan melalui berbagai jenis media. diantaranya adalah media cetak, media luar ruang, media digital, dan media lain. Media cetak adalah segala barang yang dicetak dan ditunjukkan untuk umum dengan tujuan untuk menyebarkan informasi atau pesan komunikasi, contohnya adalah koran, majalah dan poster. Media luar ruangan adalah media yang berukuran besar dipasang di tempat-tempat terbuka seperti di pinggir jalan, di pusat keramaian atau tempat-tempat khusus lainnya seperti di dalam bus kota, gedung, pagar tembok dan sebagainya. Media digital adalah media yang menggunakan bantuan alat-alat digital dalam penyampaian, seperti TV dan *Handphone* Media lain yang dimaksud merupakan bentuk lain dari promosi seperti pin, stiker dan sablon kaos.

Iklan Layanan Masyarakat bertujuan untuk melayani kepentingan sosial tanpa menuntut imbalan. Untuk tujuan tersebut Iklan Layanan Masyarakat harus memenuhi beberapa kriteria, menurut Ad Council (Dewan Periklanan Amerika Serikat), kriteria yang dapat dipakai adalah:

1. Tidak komersial
2. Tidak bersifat keagamaan
3. Tidak bersifat politik
4. Berwawasan nasional
5. Diperuntukkan bagi semua lapisan masyarakat
6. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui atau diterima
7. Dapat diiklankan
8. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional. (Kasali, 1993)

### 2.3 Demam Berdarah Dengue

Penyakit Demam Berdarah Dengue adalah penyakit yang disebabkan oleh virus Dengue dan ditularkan kepada manusia melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* dan *Aedes Albopitus*. Nyamuk ini sangat cocok hidup di iklim tropis. Indonesia, termasuk kota Palembang adalah tempat yang sangat sesuai dengan tempat hidup nyamuk penyebab DBD. Sampai saat ini, penyakit DBD masih menjadi masalah kesehatan bagi masyarakat bahkan dapat menimbulkan Kejadian Luar Biasa (KLB). (Dinas Kesehatan, 2019)



**Gambar 2.4 Demam Berdarah Dengue**

Nyamuk penular DBD berkembang biak dan memiliki kepadatan populasi yang tinggi terkait kondisi iklim disaat curah hujan meningkat. Karena saat musim hujan akan terbentuk genangan-genangan air baru yang merupakan tempat nyamuk berkembang biak dan saat musim hujan kemampuan bertahan hidup nyamuk juga semakin lama. Kondisi ini selanjutnya berdampak pada penularan dan penyebaran penyakit DBD. Untuk keberlangsungan hidup, nyamuk penular DBD mengalami metamorphosis sempurna, yaitu telur – jentik (*larva*) – pupa – nyamuk.

### 2.3.1 Gejala Penyakit DBD

Penderita penyakit DBD akan mengalami:

1. Demam tinggi mendadak tanpa sebab yang jelas berlangsung selama 2-7 hari.
2. Disertai dengan 2 atau lebih tanda-tanda yaitu mual, muntah, bintik-pendarahan, nyeri sendi. Tanda-tanda pendarahan yaitu sekurang-kurangnya uji tahanan pada lengan atas positif, penurunan jumlah sel darah putih dan penurunan jumlah trombosit.
3. Hasil pemeriksaan serologi menunjukkan NS1 positif atau terjadi peninggian (positif) IgG saja atau IgM dan IgG pada pemeriksaan *rapid tes* (diagnosa laboratoris).

### 2.3.2 Karakteristik Nyamuk *Aedes Aegypti*

Nyamuk *Aedes sp.* memiliki beberapa karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya sebagai berikut:

#### 2.3.2.1 Habitat

Habitat perkembangbiakan nyamuk *Aedes sp.* yaitu tempat-tempat yang dapat menampung air baik di dalam bak, di luar atau sekitar rumah serta tempat-tempat umum. Habitat perkembangbiakan nyamuk *Aedes Aegypti* dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Tempat penampungan air (TPA) untuk keperluan sehari-hari, seperti drum, tangki, *reservoir*, tempayan, bak mandi/wc, dan ember.

2. Tempat penampungan air bukan untuk keperluan sehari-hari seperti minum burung, vas bunga, perangkap semut, bak kontrol pembuangan air, tempat pembuangan air kulkas/dispenser, barang-barang bekas (contoh: ban, kaleng, botol, plastik, dll).
3. Tempat penampungan air alamiah seperti: lubang pohon, lubang batu, pelepah daun, tempurung kelapa, pelepah pisang dan potongan bambu, dan tempurung coklat/karet, dll.

### 2.3.2.2 Perilaku Nyamuk Dewasa

Nyamuk *Aedes aegypti* jantan mengisap cairan tumbuhan atau sari bunga untuk keperluan hidupnya sedangkan yang betina mengisap darah. Nyamuk betina ini lebih menyukai darah manusia daripada hewan (bersifat antropofilik). Darah diperlukan untuk pematangan sel telur, agar dapat menetas. Waktu yang diperlukan untuk pematangan sel telur, agar dapat menetas.



**Gambar 2.5 Nyamuk *Aedes Aegypti***

Aktivitas menggigit nyamuk *Aedes aegypti* biasanya mulai pagi dan petang hari, dengan 2 puncak aktifitas antara pukul 09.00 – 10.00 dan 16.00 – 17.00. *Aedes aegypti* mempunyai kebiasaan mengisap darah berulang kali dalam satu siklus gonotropik, untuk memenuhi lambungnya dengan darah. Selain itu, nyamuk *Aedes sp.* betina memiliki kemampuan terbang rata-rata 40 meter, namun secara pasif misalnya karena angin atau terbawa kendaraan, dapat berpindah lebih jauh. Dengan demikian, nyamuk ini sangat efektif sebagai penular penyakit.



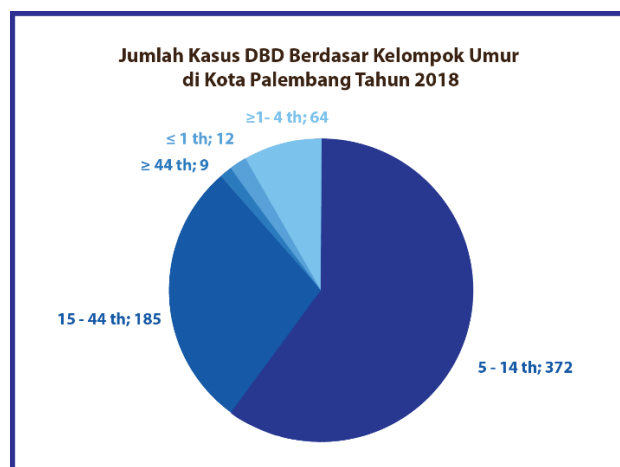
### 2.3.3 Angka Kejadian dan Jumlah Kasus Penyakit DBD di Kota Palembang

Untuk tahun 2019, dengan total penderita DBD sebanyak 171 orang (150 orang penderita di bulan Januari dan 21 orang penderita di bulan Februari) dengan Angka Kejadian sebesar 10,46 per 100.00 per penduduk, 3 kecamatan dengan angka kejadian penyakit DBD tertinggi adalah di kecamatan Sako, Jakabaring, dan Sukarame sedangkan tiga kecamatan terendah adalah Gandus, Ilir Timur II dan Ilir Timur I (lihat gambar 2.6).



**Gambar 2.6 Grafik Penderita DBD pada Kecamatan di Kota Palembang**

Sementara itu, jika dilihat dari kelompok umur maka kelompok terbanyak yang menderita penyakit DBD adalah umur 4-15 tahun, yaitu anak usia TK/PAUD hingga SMP.



**Gambar 2.7 Grafik Jumlah Kasus DBD berdasarkan Kelompok Umur**

### 2.3.4 Cara Mencegah Penyakit DBD

Pencegahan DBD dilakukan dengan pengendalian vektor, baik saat fase di dalam air maupun fase nyamuk dewasa. Pengendalian dilakukan dengan cara yaitu:

1. Fisik (3 M plus) yaitu menguras bak mandi 1 kali seminggu, menutup tempat penampungan air dan mendaur ulang atau menyingkirkan barang bekas; *plus* yaitu menggunakan kelambu saat tidur, memasang kasa nyamuk di ventilasi rumah, menyusun pakaian dalam lemari tertutup, membuka jendela sehingga ruangan menjadi terang, memotong rumput atau semak belukar secara rutin 1x.
2. Kimia, menggunakan bahan kimia diantaranya *fogging* untuk di luar rumah, sedangkan untuk di dalam atau listrik. Sedangkan untuk fase jentik, menggunakan *larvasida/abate*.
3. Biologis, menggunakan makhluk hidup baik hewan maupun tumbuhan. Untuk fase jentik menggunakan ikan tempalo sedangkan fase nyamuk dewasa dapat menggunakan tumbuhan pengusir nyamuk diantaranya Bunga Tahi Ayam, Lavender, Kecombrang, Serai, Tapak Dara, Zodia, Serai Wangi.

Selain 3 cara diatas, untuk menilai keberhasilan pengendalian vektor, dapat diketahui dengan pemantauan jentik berkala. Diharapkan setiap rumah/gedung memiliki satu juru pemantau jentik yang memantau secara rutin keberadaan jentik nyamuk DBD.

## 2.4 Animasi

Definisi animasi sendiri berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Seperti sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan yang hidup. Dapat disebut juga bahwa animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu dan juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda – benda mati dapat hidup dan animasi

dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek – obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. (Albardon, 2010)



**Gambar 2.8 Vector Animasi 2D**

Animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah – olah hidup dan bergerak. Dengan animasi 2D benda terlihat menjadi seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Ketika gambar – gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin, *clay* maupun boneka tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak.

#### **2.4.1 Prosedur Pembuatan Animasi**

Dalam proses pengerjaan film animasi harus mempunyai alur pembuatan film agar dapat lebih terarah. Jadi, untuk itu dibuatlah alur pembuatan film animasi.

##### **2.4.1.1 Pra produksi**

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses/pembuatan film animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi:

#### **1. Ide Cerita**

Ide cerita merupakan sebuah jawaban mengenai pertanyaan yang mendasar pada sebuah film, yakni apa yang hendak dibicarakan dalam film tersebut. Ide cerita ini pula yang akan menjadi sebuah *premise* atau tagline dari

sebuah judul film. Oleh karena itu, ide cerita dituliskan dalam kalimat pernyataan. (Anton Mabruri, 2013)

## 2. **Judul dan Sinopsis**

Judul adalah sebuah bahasa yang tertulis dan terucap sebagai identitas sebuah karya yang mempunyai nilai-nilai filosofis dari karya tersebut. Judul juga dikenal dengan nama *premise*. Sinopsis bukan dipahami hanya sebagai ringkasan cerita sebuah film. Sinopsis berisi ikhtisar film, alur cerita, konflik, maupun tokoh yang penting dan mempengaruhi plot, termasuk informasi tempat dan waktu kejadian. (Anton Mabruri, 2013)

## 3. **Time Schedule**

*Time Schedule* merupakan penjadwalan waktu dalam sebuah produksi agar produksi dapat berjalan sesuai dengan waktu yang di inginkan.

## 4. **Script**

*Script* adalah naskah film yang ditulis untuk film atau acara-acara televisi. *Script* dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra.

## 5. **Storyboard**

*Storyboard* merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi hampir keseluruhannya *storyboard* ini dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya seperti sketsa dan alur cerita yang sudah didapat. (Arief Ruslan, 2016)

### 2.4.1.2 Proses produksi

Proses produksi merupakan proses dimana pembuatan animasi film animasi tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatan film animasi adalah pada tahap produksi. Dalam tahap produksi ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur. Dimulai dari pembuatan *asset 2D*, hingga *rendering*. Berikut tahapan proses produksi:

#### 1. **Design Asset**

Desain karakter merupakan gambaran-gambaran seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar (*Camera view*) sebagai landasan awal atau utama

dalam perfilman, khususnya film animasi. Desain sangat penting ketika para animator ingin menuangkan ide mereka dengan cepat instan.

**2. *Animating***

*Animating* atau penganimasian (*keyframe*) dilakukan pada saat semua proses dianggap sudah selesai, maka tahap animasi dapat dijalankan seperti animasi-animasi digital lainnya yang berbicara mengenai *keyframing*.

**3. *Rendering***

*Rendering* adalah proses pembangun gambar dari sebuah model yang secara kolektif yang dapat disebut sebuah berkas adegan yang menggunakan program komputer.

**4. *Recording Narasi***

Perekaman suara bicara dilakukan oleh *talent* yang sesuai dengan penokohan yang telah dibentuk *animator*. (Arief Ruslan, 2016)

**5. *Backsound Effect***

*Backsound effect* merupakan efek suara yang dibuat untuk mendukung suasana didalam adegan film animasi.

**6. *Bumper Opening, Closing dan Credit Tittle***

*Bumper* merupakan tampilan awal di dalam sebuah film animasi yang berbasis yang menunjukkan sebuah identitas dari pembuat produksi iklan tersebut.

**2.4.1.3 Pasca produksi**

Pasca produksi dilakukan setelah tahap produksi selesai dilaksanakan. Pada tahap pasca produksi, terdapat beberapa hal yang dilakukan adalah *editing*. Pada prinsipnya, sutradara dan *editor* memiliki kebebasan menginterpretasikan tema.

Sebelum memasuki tahap *editing*, yang perlu disiapkan adalah: memilih dan menyiapkan *editor*, *narrator*, penata musik, penata suara, penata narasi, dan penulis *editing script* atau *paper edit*. Selain itu, banyak *software* yang bisa digunakan dalam mengedit video seperti *Adobe Premiere*, *Final Cut Pro*, *Sony Vegas Pro* dan masih banyak lagi.

## 1. *Editing Compositing*

Sebagian pendapat menganggap bahwa tema sebagai titik tolak, sehingga interpretasi merupakan tuntutan selanjutnya. Pasalnya, interpretasi dan teknik *editing*, itulah yang nantinya memberikan unsur dramatik pada subjek-subjek dalam dokumenter tersebut. (Gerzon Ayawaila, 2017) *Compositing* atau komposisi merupakan penggabungan dari semua yang sudah dibuat sebelumnya. Penggabungan ini membutuhkan skema pekerjaan atau progres *chart* yang merupakan barometer untuk mensinkronisasikan antara animasi dan berbagai hal lainnya. (Arief Ruslan, 2016)



Gambar 2.9 Tahap *Compositing*

## 2. *Final Rendering*

*Final rendering* merupakan proses akhir dari pembuatan. Semua elemen yang diperlukan dijadikan satu di *Adobe Premiere Pro*. Sebelum proses *rendering* dilakukan, terdapat beberapa pengaturan yang perlu diatur. Langkah - langkah pengaturan *render* yaitu pilih menu *File - Export - Media*. Lalu akan masuk ke jendela *Export Setting*. Pada *Export Setting* ada beberapa hal yang harus diatur, diantaranya yaitu *Format* dan *Preset*. *Format* merupakan *Codex* yang digunakan dalam video, format yang digunakan dalam film ini yaitu H.264 dan untuk *Preset* yaitu HD 1080.



**Gambar 2.10** *Final Rendering*

## 2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini terdapat beberapa jenis perangkat lunak (*software*) yang digunakan, diantaranya sebagai berikut:

### 2.5.1 *Software Editing Video*

*Software editing video* berfungsi membuat efek animasi, menggabungkan asset-asset animasi yang dibuat, serta menggabungkan seluruh material yang diperlukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D ini. Beberapa jenis *software editing video* tersebut adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*.

### 2.5.2 *Software Desain Digital*

Untuk membuat asset-aset yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D (2 dimensi) dibutuhkan *software* yang dapat menunjang pembuatan asset tersebut. *Software* tersebut diantaranya adalah *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.

## 2.6 Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Laptop ASUS A442URR
2. *Processor*: Intel® Core™ i5-8520U CPU @ 1.60GHz (8 CPUs) ~1.8GHz
3. *Memory*: 4096 MB RAM DDR4
4. *Harddisk*: 1 TB 54 SR
5. *Monitor*: Intel® UHD Graphics 620, Generic PnP Monitor
6. *Speaker*: Realtek High Definition Audio Type WDM
7. *Mouse*: Logitech M580

## 2.7 Sosialisasi

Sosialisasi adalah menggambarkan proses kebudayaan sebagai bagian dari proses sosialisasi individu. Semua pola kegiatan individu-individu yang menempati berbagai pola kedudukan dalam masyarakatnya yang dijumpai seseorang dalam kehidupannya sehari-hari sejak dia dilahirkan, dicerna olehnya individu tersebut menggunakan pola-pola tindakan tersebut sebagai bagian dari kepribadiannya. (Koentjaraningrat, 1996)

Sosialisasi itu sendiri sangat penting adanya, karena bila tidak ada sosialisasi maka bisa dipastikan apapun tujuan yang kita maksudkan untuk diri kita sendiri ataupun untuk orang lain tidak akan tercapai.

## 2.8 Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistic deskriptif dan inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian dapat berupa tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *piechart* (diagram lingkaran), dan *pictogram*. (Sugiyono, 2012)

### 2.8.1 Skala Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. (Sugiyono, 2012) Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek



psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

**Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert**

Skala	Keterangan	Pengertian dan Batasan
1	Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik	Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100%
2	Kurang Setuju/ Kurang baik	Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan
3	Netral / Cukup baik	Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik
4	Setuju / baik	Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan
5	Sangat Setuju / Sangat baik	Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden

## 2.9 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan

Dalam menyelesaikan permasalahan, diperlukan beberapa jurnal yang menjadi acuan untuk mengembangkan iklan yang akan penulis buat. Jurnal yang dipilih adalah yang memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis seperti iklan layanan masyarakat, animasi, dan metode penelitian. Dengan melakukan perbandingan metode, akan ada beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis pada

saat ini. Hal ini bertujuan untuk membuktikan bahwa penulisan tugas akhir ini asli bukan merupakan sebuah duplikasi dari skripsi yang lain.

### **2.9.1 Referensi Jurnal Penelitian**

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

#### **1. Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D Pencegahan Pencemaran Air Kota Semarang**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Ari Maulana Syarif dan Yoga Haris Al Ahdaf yang merupakan mahasiswa Teknik Informatika D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro. Pada jurnal ini, penulis membuat suatu iklan layanan masyarakat berupa animasi 2D yang membahas pencegahan pencemaran air di kota Semarang. Dalam tahap perancangannya, iklan layanan masyarakat ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 4 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, serta Penyusunan dan Pembuatan.

Setelah semua tahap tersebut dilakukan, peneliti melakukan uji coba terhadap hasil iklan layanan masyarakat yang telah dibuat. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada masyarakat di lingkungan sekitar. Hal tersebut dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang sudah tepat. Beberapa hal yang diuji diantaranya kelayakan untuk dipublikasikan, kesesuaian hasil dengan *storyboard*, dan kesesuaian audio dengan video. Poin-poin kelayakan ini diuji dengan menggunakan metode analisis kuantitatif menggunakan survei.

## **2. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Berupa Film Pendek sebagai Sosialisasi Alternatif Solusi Penanganan Anak ADHD**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Kenny Clinton Saputra, Wibowo, Rika Febriani pada tahun 2013 dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir di Universitas Kristen Petra. Pada jurnal ini, penulis membuat suatu iklan layanan masyarakat berupa film pendek yang berdurasi sekitar 3 menit dan membahas tentang *parenting* untuk anak dengan sindrom ADHD. Iklan layanan masyarakat yang dibuat ini bekerjasama dengan *endorser* yang sudah bergerak dalam sosialisasi *parenting* yang membantu dalam pendistribusian iklan.

Selain itu, penulis juga menggunakan media sosial dalam mendistribusikan iklan yang dibuatnya sehingga waktu memviralkannya bisa lebih cepat. Meskipun tidak dapat berinteraksi secara langsung, akan tetapi dalam distribusi video ini, dapat dibagikan langsung pada target audiens dengan bantuan *endorser*. Untuk masalah relevan pada waktu tertentu dan *outdated*, media pendukung internet menyediakan kolom komentar, disini penulis dapat menerima masukan serta kritikan tentang video agar kedepannya lebih sempurna. Kolom komentar ini juga diharapkan menjadi salah satu media agar ada interaksi secara langsung dengan target audiens.

## **3. Sosialisasi Bahaya Rokok Guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Besarnya Dampak Buruk Rokok Bagi Kesehatan**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Awaluddin Nurmiyanto mahasiswa Jurusan Teknik Lingkungan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, dan Destya Rahmani yang merupakan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Pada jurnal ini, peneliti melaksanakan program sosialisasi melalui *screening* film dan media poster. Karena yang menjadi target sasaran adalah masyarakat pada umumnya dan remaja. Metode tersebut digunakan dikarenakan media film yang dinilai cukup efektif untuk dilakukan di masyarakat pedesaan. Selain menarik minat masyarakat dengan menonton film pesan yang ingin disampaikan dapat lebih cepat diterima oleh masyarakat terutama remaja.

*Screening* film dilakukan dimalam hari dipelataran rumah warga yang memiliki halaman cukup luas. Dihadiri oleh seluruh masyarakat yang antusias mengikuti kegiatan ini. Melalui film tersebut masyarakat diberikan edukasi terkait bahaya merokok dan dampak yang dapat terjadi. Dan pada pelaksanaan program sosialisasi bahaya rokok media screening film yang dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2013 mendapatkan banyak partisipasi warga dusun Wates. Dimana program tersebut adalah penayangan 2 buah film dokumenter yang bertemakan tentang bahaya-bahaya rokok dan setelah itu ada review dan diskusi dengan para warga dengan menyisipkan sedikit presentasi tentang bahaya yang ditimbulkan oleh rokok. Jadi para warga dusun Wates menjadi semakin mengerti tentang bahaya rokok dan bisa mengurangi pengkonsumsian rokok dan juga lebih peduli lagi terhadap lingkungan sekitar.

#### **4. Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Umrotul Hasanah dan Lukmanul Hakim pada tahun 2015 Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pada jurnal ini, penulis membuat sebuah film animasi tentang konsep fotosintesis yang digunakan sebagai media pembelajaran. Desain awal media pembelajaran berupa film animasi diawali dengan pembuatan diagram langkah-langkah penelitian, mengenai prosedur pengembangan film animasi yang akan dibuat. Selanjutnya, dilanjutkan dengan menganalisis kurikulum berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan materi pembelajaran.

Setelah menganalisis kurikulum, dilanjutkan dengan pembuatan skenario dan *storyboard*. Skenario dan *storyboard* yang telah dibuat didiskusikan, dari hasil diskusi tersebut terdapat masukan dan saran yang ditindaklanjuti dengan perbaikan. Setelah perbaikan, maka skenario dan *storyboard* tersebut diaplikasikan pada komputer. *Software* yang digunakan yaitu *Anime studio pro 9.5*, *windows movie maker 6*, *E.M. Powerpoint video converter*, *hamster free video converter*, *adobe photoshop CS*, dan *power point*.

Media film animasi yang dihasilkan berjudul “Cahaya dan Fotosintesis”, dan digunakan sebagai media dalam bentuk CD. Media film animasi tersebut menggambarkan dua tokoh yang sedang melakukan percakapan tentang fotosintesis, dan dua tokoh tersebut yaitu Eria dan Javanica. Durasi media film animasi yang dikembangkan  $\pm$  15 menit 28 detik, yang terdiri dari apersepsi, inti dan evaluasi.

Validasi (uji) ahli terhadap media film animasi tersebut menggunakan angket yang berisi beberapa aspek penilaian. Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu kualitas teknik, narasi, dan musik/efek suara, sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian soal evaluasi, kesesuaian materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran, hubungan materi dengan kemampuan berpikir kritis, dan hubungan materi dengan motivasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis, penilaian terhadap media film animasi cahaya dan fotosintesis dari segi materi memperoleh presentase 92,5% termasuk dalam kriteria sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan nilai dengan presentase 80,6% termasuk kriteria baik.

## **5. Sikap Masyarakat Surabaya Terhadap Program Acara “Pesbukers” di Antv**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Michael Ardian, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya. Pada jurnal ini, penulis melakukan penelitian untuk mengetahui sikap masyarakat Surabaya terhadap program acara “Pesbukers” di ANTV

Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan yang harus diisi oleh responden. “Setiap pertanyaan atau pernyataan tersebut dihubungkan dengan jawaban yang berupa dukungan atau pernyataan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral/ragu-ragu (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS)”

Untuk melihat sikap masyarakat Surabaya terhadap program acara “Pesbukers” di ANTV ditinjau dari komponen kognitif, afektif dan konatif. Untuk mengukur variabel sikap masyarakat Surabaya terhadap program acara “Pesbukers” di ANTV dalam penelitian ini digunakan model skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek sikap.

## **6. Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Penyakit Karies pada Anak berbasis Animasi**

Jurnal ini merupakan jurnal yang dibuat oleh Andrian Maulana, Mohamad Tohir, dan Dony Trihanondo, Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Pada jurnal ini, penulis membuat Iklan Layanan Masyarakat berbasis animasi 2D mengenai penyakit Karies pada Anak.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi sebagai aspek imaji pada SDN Banjarsari kota Bandung, lembaga terkait My Dental Clinic, dan 2 proyek sejenis yang pernah dilakukan, metode wawancara dilakukan pada seorang dokter gigi anak dan seorang animator yang sekaligus seorang dosen di salah satu universitas di Indonesia, lalu metode kuesioner sebagai aspek pemirsa pada 100 anak berusia 7-12 tahun dan 100 orang tua yang memiliki anak berusia 7-12 tahun, dan yang terakhir dilakukan studi pustaka untuk mengetahui landasan teori, informasi, dan pengetahuan yang diperlukan dan akan digunakan. Sedangkan untuk analisis akan dilakukan pada semua hasil data yang didapat dan menggunakan analisis matriks perbandingan untuk data proyek sejenis yang pernah dilakukan.

Objek penelitian adalah masyarakat yang diutamakan (primer) usia anak-anak (7-12 tahun) dan secara sekunder pada orang tua. Memiliki jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Dan secara psikografis merupakan anak-anak dengan gaya hidup menengah hingga menengah atas. Memiliki karakterisasi mampu berpikir logis secara sederhana mengenai objek dan kejadian seperti memahami proses sebab akibat pada suatu kejadian yang mereka alami atau rasakan.

Hasil dari penelitian menunjukkan sebanyak 97% anak-anak suka menyaksikan tayangan animasi (kartun), 78% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka pernah merasakan sakit/ngilu pada giginya dan 70% menyatakan rasa

sakit/ngilu itu karena gigi berlubang (karies), 58% orang tua menyatakan bahwa anak-anak mereka takut untuk pergi ke dokter gigi, dan hanya 45% orang tua yang rutin membawa anak-anaknya ke dokter gigi untuk mengecek kesehatan gigi dan mulutnya (min 6 bulan sekali).

### 2.9.2 Metode Penelitian yang Digunakan

Pada penelitian ini, penulis membuat iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D yang membahas tentang upaya pencegahan dan penanggulangan penyakit DBD. Data-data yang diperlukan diperoleh dari Dinas Kesehatan kota Palembang. Dalam tahap perancangan iklan layanan masyarakat ini, penulis menggunakan metode *Luther* atau MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 4 tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Materi, dan Pembuatan. Pada setiap tahapan, memiliki bagian-bagian tersendiri, seperti membuat naskah (*script*), desain *asset*, *animating*, *rendering*, dan *compositing*.

Pada tahap analisis, penulis akan mempublikasikan langsung hasil iklan yang telah dibuat kepada masyarakat, seperti sosialisasi langsung dan publikasi melalui sosial media menggunakan media *google form* yang disebar melalui *whatsapp*. Selanjutnya, penulis akan meminta tanggapan dari penonton dengan cara memberikan kuisioner yang terdiri variabel daya tarik iklan dan kualitas pesan iklan.

**Tabel 2.2 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Permasalahan**

No.	Judul Jurnal	Persamaan	Perbedaan
1.	Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D Pencegahan Pencemaran Air Kota Semarang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan teknik pengembangan multimedia dengan metode MDLC</li> </ul>	Penulis sekarang membahas tentang penyakit DBD sedangkan penulis terdahulu membahas tentang pencemaran air.

		<p><i>(Multimedia Development Life Cycle)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan uji coba keberhasilan kepada masyarakat dengan metode analisis kuantitatif melalui survei</li> </ul>	
2.	<p>Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Berupa Film Pendek sebagai Sosialisasi Alternatif Solusi Penanganan Anak ADHD</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan sinopsis sebagai kerangka awal cerita</li> <li>• Menggunakan <i>storyboard</i> sebagai gambaran adegan dalam iklan</li> <li>• Menggunakan media sosial dalam mendistribusikan iklan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis sekarang menggunakan video animasi sedangkan penulis terdahulu menggunakan video <i>live shoot</i>.</li> <li>• Selain distribusi melalui media sosial, penulis sekarang melakukan juga survei secara langsung sebagai metode analisis data sedangkan penulis terdahulu tidak.</li> <li>• Tema yang diangkat penulis yang sekarang tentang upaya pencegahan dan penanggulangan DBD, sedangkan penulis terdahulu bertemakan</li> </ul>



			tentang penanganan anak ADHD
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis data yang berasal dari sumber yang terkait dalam materi.</li> <li>• Membuat skenario dan <i>storyboard</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil dari penelitian sekarang akan digunakan sebagai media sosialisasi sedangkan hasil dalam penelitian terdahulu digunakan sebagai media pembelajaran</li> <li>• Aspek yang dinilai penulis sekarang yaitu kesesuaian materi dengan sumber data, kejelasan materi, urutan materi, komunikatif, kesesuaian materi tujuan pembuatan animasi. Sedangkan pada penulis terdahulu terdapat 2 aspek penilaian yaitu dari ahli media dan ahli materi.</li> </ul>
4.	Sosialisasi Bahaya Rokok Guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Besarnya Dampak	Mensosialisasikan dengan cara <i>screening film</i>	Penulis sekarang menggunakan <i>genre</i> animasi sedangkan penulis terdahulu menggunakan <i>genre</i> film dokumenter <i>live shoot</i>

	Buruk Rokok Bagi Kesehatan		
5.	Sikap Masyarakat Surabaya Terhadap Program Acara “Pesbukers” di <i>Antv</i>	Melakukan analisis data melalui metode survey kuantitatif dan perhitungan menggunakan skala likert	Penulis sekarang menganalisis iklan yang penulis buat sedangkan penulis terdahulu menganalisis suatu acara yang ada di <i>Antv</i>
6.	Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Penyakit Karies pada Anak berbasis Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan metode kuesioner dalam melakukan analisis Data</li> <li>• Menjadikan Iklan Layanan Masyarakat sebagai media sosialisasi</li> </ul>	Penulis terdahulu memperoleh data dengan melakukan metode observasi dan wawancara. Sedangkan penulis Sekarang memperoleh data dengan metode observasi ke Dinas Kesehatan Kota Palembang