



TUGAS AKHIR

PRODUKSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK PENCEGAHAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA TERDAMPAK GAME ONLINE DI INSTAGRAM

Teguh Eka Samudra

40020620650015

**PROGRAM STUDI
INFORMASI DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2024



**PRODUKSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
UNTUK PENCEGAHAN PERILAKU AGRESIF
VERBAL PADA REMAJA TERDAMPAK GAME
ONLINE DI INSTAGRAM**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Program
Studi STr. Informasi dan Hubungan Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas
Diponegoro

Disusun oleh:

Teguh Eka Samudra
40020620650015

PROGRAM STUDI
INFORMASI DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa tugas akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa tugas akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Nama : Teguh Eka Samudra

NIM : 40020620650015

Tanda Tangan:



Tanggal: 30 September 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PRODUKSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK PENCEGAHAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA TERDAMPAK GAME ONLINE DI INSTAGRAM

Oleh:

Teguh Eka Samudra

40020620650015

Semarang, September 2024

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Agus Naryoso, S.Sos., M.Si.

NIP. 197508312002121002

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Teguh Eka Samudra
NIM : 40020620650155
Program Studi : Informasi dan Hubungan Masyarakat
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Judul Tugas Akhir :

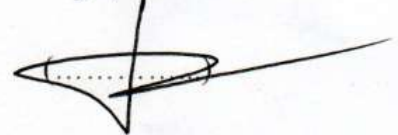
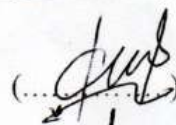
PRODUKSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK PENCEGAHAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA REMAJA TERDAMPAK GAME ONLINE DI INSTAGRAM

TIM PENGUJI

Pembimbing : Agus Naryoso, S.Sos., M.Si.
NIP. 197508312002121002

Penguji I : Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 199003172019032014

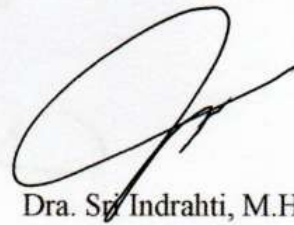
Penguji II : Dr. Adi Nugroho., M.Si.
NIP. 196510171993111001



Semarang, September 2024

Ketua Program Studi

D4 Informasi dan Humas



Dra. Sri Indrahti, M.Hum.

NIP. 196602151991032001

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Vincit qui se vincit, Dia yang mampu menguasai adalah dia yang mampu menguasai dirinya sendiri

PERSEMBAHAN :

Tugas akhir ini saya persembakan untuk diri saya sendiri, orang tua, keluarga, para sahabat dan orang tersayang, serta Program Studi Informasi dan Hubungan Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak menemukan hambatan yang signifikan saat menyusun tugas akhir ini karena menerima bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan sangat tulus ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Penulis mengucapkan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, Sang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga segala proses penyusunan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan yang berarti.
2. Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si., selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, yang telah berkenan memberikan izin dan dukungan penuh kepada penulis untuk melakukan pengambilan data di SMAN 9 Kota Semarang.
3. Penghargaan dan rasa terima kasih juga dihaturkan kepada Dra. Sri Indrahti, M.Hum., selaku Ketua Program Studi S.Tr Informasi dan Hubungan Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro, yang telah memberikan arahan berharga dan bimbingan yang tak ternilai dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Agus Naryoso, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan teliti telah memberikan bimbingan, masukan yang membangun, serta motivasi yang tak henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Ungkapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada Ibu Dr. Dra. Liliek Budiastuti, M.Si., dalam perannya sebagai Dosen Wali yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan motivasi yang tak terhingga selama masa studi penulis hingga tahap penyelesaian tugas akhir ini.
6. Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Ibu Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom., dan Bapak Dr. Adi Nugroho, M.Si., yang telah bersedia meluangkan waktu dan pemikirannya untuk menjadi dosen penguji dalam seminar proposal dan sidang tugas akhir,

memberikan masukan yang berharga demi penyempurnaan karya ini.

7. Ucapan terima kasih yang mendalam juga disampaikan kepada Ibu Wesiati Setyaningsih, S.S., M.M., selaku Waka Humas SMAN 9 Kota Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan proyek tugas akhir di SMAN 9 Kota Semarang
8. Penulis menghaturkan terima kasih yang tak terhingga kepada Papa, Mama, adik, serta seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral dan material, serta cinta kasih yang tak pernah putus selama masa perkuliahan penulis di Universitas Diponegoro, melewati berbagai tahapan dan tantangan.
9. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan dukungan dalam berbagai bentuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan, kemampuan, dan pengetahuan yang penulis miliki. Sehingga, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk kebaikan bersama. Semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kebaikan sebagai langkah awal untuk mewujudkan tujuan bersama.

Semarang, September 2024

Penulis,

Teguh Eka Samudra

KATA PENGANTAR

Perilaku agresif verbal pada remaja akibat kecanduan game online, khususnya jenis permainan Mobile Legends, menjadi salah satu fenomena yang semakin mengkhawatirkan. Kecanduan terhadap game ini tidak hanya berdampak pada performa akademik dan kesehatan mental remaja, tetapi juga memicu munculnya perilaku agresif yang sering kali menimbulkan konflik dalam interaksi sosial. Fenomena ini mendorong perlunya langkah pencegahan melalui media yang efektif untuk menjangkau remaja secara langsung. Tugas Akhir ini terdiri dari lima BAB, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, penulis menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, serta manfaat dari penelitian ini. Bab ini memberikan gambaran umum tentang urgensi pencegahan perilaku agresif verbal pada remaja, serta pentingnya peran media sosial Instagram untuk publikasi Iklan Layanan Masyarakat

BAB II Tinjauan Pustaka berisi kajian teoretis yang mendukung penelitian ini. Beberapa konsep penting seperti hubungan masyarakat, iklan layanan masyarakat, sinematografi, dan agresif verbal dibahas secara mendalam untuk memberikan dasar teoretis yang kuat bagi penelitian ini

BAB III Metode Pelaksanaan, dijelaskan metode yang digunakan dalam produksi iklan layanan masyarakat ini. Tahapan-tahapan produksi dijelaskan mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Metode ini disusun agar pelaksanaan proyek dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan menguraikan hasil dari produksi iklan layanan masyarakat serta respons dari audiens yang dituju. Dalam bab ini, penulis memaparkan bagaimana pesan dari iklan tersebut diterima oleh audiens serta efektivitasnya dalam mencegah perilaku agresif verbal pada remaja.

Bab V Kesimpulan dan Saran menutup tugas akhir ini dengan merangkum hasil yang telah dicapai dan memberikan saran bagi penelitian lanjutan maupun pengembangan kampanye iklan layanan masyarakat yang lebih efektif.

ABSTRAK

Tugas Akhir ini bertujuan untuk memproduksi Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam upaya mencegah perilaku agresif verbal pada remaja akibat kecanduan game online. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wibisono dan Naryoso (2019) game MOBA Mobile Legends mampu menyebabkan perilaku agresif verbal pada remaja usia 16 – 18 tahun. ILM dipublikasikan melalui Instagram Reels untuk memberikan edukasi kepada remaja terkait dampak negatif dari perilaku tersebut dan pentingnya menjaga ucapan. Hasil produksi ILM berjudul “Bermain dengan Bijak” mendapatkan respons positif dari audiens. Survei terhadap 110 siswa SMAN 9 Semarang menunjukkan bahwa 100% responden memahami pesan yang disampaikan, dan 96,4% menyatakan kesediaannya untuk mengurangi perilaku agresif verbal saat bermain game online.

Kata kunci: Agresif Verbal, Game Online, Iklan Layanan Masyarakat, Instagram, Remaja.

ABSTRACT

This Final Project aims to produce a Public Service Announcement (PSA) in an effort to prevent verbal aggressive behavior in teenagers caused by online gaming addiction. Based on research conducted by Wibisono and Naryoso (2019), the MOBA game Mobile Legends can lead to verbal aggressive behavior in teenagers aged 16-18. The PSA is published through Instagram Reels to educate teenagers about the negative impacts of such behavior and the importance of watching their words. The PSA titled "Play Wisely" received positive responses from the audience. A survey of 110 students from SMAN 9 Semarang showed that 100% of respondents understood the message conveyed, and 96.4% expressed their willingness to reduce verbal aggressive behavior while playing online games

Keywords: *Verbal Agressive, Game Online, Public Service Announcement, Instagram, Teenager*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
1.5 Luaran	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Karya Terdahulu	8
2.2 Hubungan Masyarakat	8
2.3 Media Kehumasan	12
2.4 Video	13

2.5	Iklan Layanan Masyarakat	15
2.6	Sinematografi	18
2.7	Storyboard	20
2.8	Skenario.....	20
2.9	Instagram	20
2.10	Agresif Verbal	23
BAB III METODE PELAKSANAAN		25
3.1	Metode Pelaksanaan	25
3.2	Klien Karya Bidang.....	25
3.2.1	Profil Klien.....	25
3.3	Segmentasi dan Target Sasaran	26
3.4	Konsep Karya Bidang	26
3.5	Mekanisme Produksi	27
Pra Produksi		27
Produksi.....		28
Pasca Produksi.....		30
Standart Sequence Guide.....		31
Storyboard		42
Anggaran		45
Timeline Pelaksanaan.....		46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Pra Produksi	47
4.2	Produksi.....	49
4.3	Pascaproduksi.....	50
4.4	Analisis.....	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Standart Sequence Guide 1	32
Tabel 3. 2 Standard Sequence Guide 2	37
Tabel 3. 3 Standard Sequence Guide 3	38
Tabel 3. 4 Standard Sequence Guide 4	39
Tabel 3. 5 Storyboard Bermain dengan Bijak.....	42
Tabel 3. 6 Storyboard Mari Bicara Baik	44
Tabel 3. 7 Storyboard Apa itu Agresif Verbal	44
Tabel 3. 8 Anggaran Project	45
Tabel 3. 9 Timeline Pelaksanaan	46
Tabel 4. 1 Hasil Video 1	54
Tabel 4. 2 Hasil Video 2	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia	5
Gambar 4. 1 Penulis Memberikan Arahan Kepada Pemeran.....	50
Gambar 4. 2 Preview Editing	52
Gambar 4. 3 Publikasi Iklan di Instagram.....	53
Gambar 4. 4 Gambar ILM “Jaga Lisan Kita”	54
Gambar 4. 5 Gambar ILM “Jaga Lisan Kita”	55
Gambar 4. 6 Grafik Hasil Survey Pemahaman Pesan ILM “Bermain Dengan Bijak”	56
Gambar 4. 7 Grafik Hasil Survey Tindakan Lanjutan ILM “Bermain Dengan Bijak”	56
Gambar 4. 8 Gambar ILM “Bermain Dengan Bijak”	57
Gambar 4. 9 Gambar ILM “Bermain Dengan Bijak”	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	63
Lampiran 2 Surat Persetujuan Proposal Tugas Akhir	64
Lampiran 3 Sertifikat VELT	65
Lampiran 4 Sertifikat HKI	66