

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI
MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT
SEDANG MENGISI DAYA**



TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi Pada Program Studi

DIII Desain Komunikasi Visual

Oleh :

Nama : Rofiansyah Aji Pangestu

NIM : 20121006

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rofiansyah Aji Pangestu .

NIM : 20121006

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

“PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Rofiansyah Aji Pangestu

NIM. 20121006

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rofiansyah Aji Pangestu
NIM : 20121006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul :

“PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Polteknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Rofiansyah Aji Pangestu

NIM. 20121006

HALAMAN PERSETUJUAN

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Rofiansyah Aji Pangestu

NIM : 20121006

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA”**

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2023.

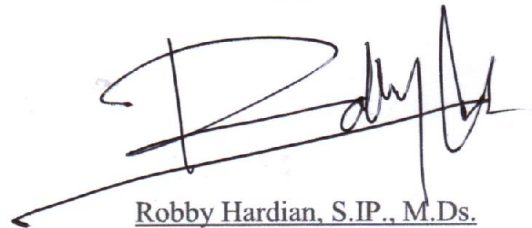
Tegal, Juli 2023

Pembimbing I,



Adi Kuntoro, M.Pd.
NIPY. 05.021.516

Pembimbing II,



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Rofiansyah Aji Pangestu
NIM : 20121006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : **“PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA”**

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

Tegal, Agustus 2023

Dewan Penguji :

Nama

1. Ketua : Dessy Ratna Putry, S.Sn., M.Hum.
2. Anggota I : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
3. Anggota II : Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

Tanda Tangan

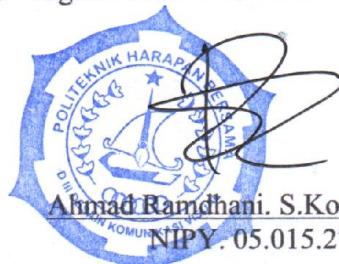
1.

2.

3.

Mengetahui,

Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

MOTTO & PERSEMBAHAN

“Kamu tidak perlu merasa berjuang sendiri, selagi masih ada orang tua, keluarga dan sahabat serta teman semua akan baik-baik saja dan pasti akan membantumu bagaimanapun caranya, baik bantuan materil maupun doa”.

(Rofiansyah Aji P.)

“Menjadi hebat tidak selamanya menyenangkan. Ketika kau kuat, kau menjadi sombong dan menarik diri. Bahkan jika yang kau incar adalah mimpimu”.

(Uchiha Itachi)

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua, nenek, dan adik serta keluarga besar.
3. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Adi Kuntoro, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Sahabat walau berbeda kampus yang selalu memberi motivasi.
7. Teman seangkatan yang selalu memberi semangat.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kasus yang terjadi pada bulan Juli 2023 yang dikutip dari Prohaba.co tentang ditemukannya mahasiswa Universitas Negeri Makassar (UNM) berinisial MYM (24) yang ditemukan tewas dalam keadaan gosong di kamarnya dengan dugaan handphone yang meledak akibat bermain handphone saat sedang dicas. Menurut salah satu ahli, baterai ponsel saat ini berjenis lithium-ion yang memiliki kelemahan tidak tahan panas, pengisian daya yang dibarengi dengan penggunaan handphone secara berlebihan dapat menyebabkan baterai menjadi panas dan rusak. Jika baterai sudah rusak maka besar kemungkinan dapat terjadi letupan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang video iklan layanan masyarakat yang bertujuan menarik kesadaran masyarakat tentang bahaya yang dapat terjadi ketika bermain handphone saat sedang mengisi daya.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data yang dikumpulkan dengan teknik menyebar kuesioner sebagai metode pengumpulan data penelitian. Hasil penelitian yang dikumpulkan melalui kuesioner kepada 15 remaja sekolah mayoritas pernah bermain handphone saat sedang mengisi daya, mayoritas melakukannya sambil scroll media sosial, sebagian sambil bermain game dan menonton video. Hal ini berarti mayoritas pernah bermain handphone sambil mengisi daya walau tidak sering.

Dengan demikian dibuatlah video iklan layanan masyarakat dengan konsep menarik dan menghibur supaya ajakan untuk tidak bermain handphone saat sedang mengisi daya dapat diterima oleh semua masyarakat. Melalui proses perancangan iklan layanan masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa iklan layanan masyarakat memiliki peranan penting dalam hal memberi informasi sekaligus ajakan kepada masyarakat tentang apa saja yang saat ini sedang terjadi disekitar mereka. Di mana pengaplikasian media *visual* ditentukan dari bagaimana memahami gaya hidup, karakteristik, dan kebiasaan target sasaran yang ingin dicapai.

Kata Kunci: Meledak, Handphone, Baterai, Mengisi daya, Lithium-ion, video, Iklan layanan masyarakat

ABSTRACT

This research is prompted by a July 2023 incident, as reported by Prohaba.co, involving the discovery of a deceased Makassar State University (UNM) student named MYM (24). The student was found in a charred state in his room, with suspicions that his mobile phone exploded while being charged, possibly due to playing mobile games. As per an expert, the present mobile phone batteries are lithium-ion, which lack heat resistance. Charging the battery while using the phone excessively might lead to overheating and damage. In the event of battery damage, an explosion is likely to occur. This research aimed to create a public service advertisement video to raise public consciousness on the hazards of using mobile phones while charging.

This study employed quantitative methods. The data was collected using distributed questionnaires. The findings of the study, obtained from surveys administered to a sample of 15 adolescent students, indicated that most subjects used their mobile phones while being charged. Most engaged in this activity while perusing social media, some while gaming, and some while consuming video content. Consequently, numerous individuals used mobile phones while being charged, albeit infrequently.

Therefore, a public service advertisement video was created with a captivating and enjoyable concept to ensure universal acceptance of the message, discouraging the use of mobile phones while charging. By engaging in the creation of this public service advertisement, it becomes evident that such commercials play a crucial function in disseminating information and extending invitations to the general public regarding current events and occurrences in their surroundings. The use of visual media is contingent upon comprehending the lifestyle, traits, and behaviours of the intended audience to be attained.

Keywords: Explosion, Mobile phone, Battery, Charging, Lithium-ion, video, Public service advertisement

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA BERMAIN *HANDPHONE* SAAT SEDANG MENGISI DAYA”**.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Sain Terapan pada program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds. selaku Ketua Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Adi Kuntoro, M.Pd. selaku dosen pembimbing I.
4. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing II.

5. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, Oktober 2024

Penulis

Rofiansyah Aji Pangestu
NIM. 20121006

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO & PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Sejenis	8
2.2 Landasan Teori	10
BAB III METODELOGI PENELITIAN	15
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	15
3.2 Bahan Penelitian.....	15
3.3 Alat Penelitian	15
3.4 Prosedur Penelitian.....	15
3.4.1 Metode Penelitian.....	15
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.4.3 Teknik Pengolahan Data	16

3.5	Kerangka Berfikir	17
BAB IV TAHAPAN PERANCANGAN		19
4.1	Objek Penelitian	19
4.2	Konsep Dasar Perancangan	19
4.2.1	Tujuan Kreatif	19
4.2.2	Strategi Kreatif	20
4.2.3	Strategi Media	20
4.3	Proses Perancangan	21
4.3.1	Pembuatan Sinopsis	21
4.3.2	Naskah	22
4.3.3	Daftar <i>Storyline</i>	25
4.3.4	Proses Produksi	33
4.4	Hasil Perancangan	33
4.4.1	Potongan Scene dan Sampul	34
4.4.2	Media Pendukung	35
4.4.3	Konsep <i>Display</i>	37
BAB V PENUTUP		39
5.1	Simpulan	39
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN		42

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyline	25
---------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 4.1 Dokumentasi Proses Produksi.....	33
Gambar 4.2 Dokumentasi Proses Produksi.....	33
Gambar 4.3 QR Code Video	34
Gambar 4.4 Scene Video.....	34
Gambar 4.5 Scene Video.....	35
Gambar 4.6 Sampul Video.....	35
Gambar 4.7 Gantungan Kunci.....	36
Gambar 4.8 Pin	36
Gambar 4.9 Sticker.....	36
Gambar 4.10 Desain Display Poster	37
Gambar 4.11 Desain Display X Banner	38

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA.....	43
LAMPIRAN 2. SURAT KESEDIAAN MEMBIMBING TA.....	44
LAMPIRAN 3. LEMBAR BIMBINGAN TA.....	45
LAMPIRAN 4. LEMBAR BIMBINGAN TA.....	48
LAMPIRAN 5. SURAT KETERANGAN UJI PLAGIASI	50
LAMPIRAN 6. DOKUMENTASI PAMERAN TA.....	51