



## VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI VARIASI KONTEN CHANEL YOUTUBE TVKU

Nur Muhammad Hisyam<sup>1</sup>, Noor Hasyim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Dian Nuswantoro

114201903265@mhs.dinus.ac.id<sup>1</sup>, noor.hasyim@dsn.dinus.ac.id<sup>2</sup>

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

**Received:** 23 November 2023

**Revised:** 27 November 2023

**Accepted:** 29 November 2023

---

#### **Keywords:**

Iklan Layanan Masyarakat,  
TVKU,  
Variasi Konten,  
Youtube,  
Video

### ABSTRAK

*TVKU is a local television station company owned by Dian Nuswantoro University in Semarang. TVKU has a YouTube channel called TVKU ch49, which is less popular with the public because this channel only provides the same videos or programs as television. Therefore, research for this design was carried out with the aim of providing variations in TVKU YouTube content to increase views and subscribers. The research method for design uses qualitative methods and the 5W1H method as a problem analysis tool. The result of the design is TVKU YouTube content in the form of a public service advertisement video about the dangers of using a cellphone while driving.*

---

## 1. PENDAHULUAN

TV Kampus Udinus (TVKU) merupakan Stasiun televisi yang memiliki nilai strategis dalam rangka turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan memberikan alternative solusi atas berbagai permasalahan yang terdapat di masyarakat melalui program-program siaran yang berkualitas dan tepat sasaran. Mengingat, hingga saat ini belum banyak program pendidikan lokal yang layak sehingga adanya stasiun pendidikan sangat dibutuhkan. Pada tanggal 13 September 2003, Surat Keputusan Gubernur Jawa Tengah No. 483/116/2003 telah diperbarui pada tanggal 8 Februari 2005 dengan No. 483/12A/2005, secara resmi mendapatkan izin untuk membangun stasiun televisi pendidikan yang dikelola oleh PT. Televisi kampus Universitas Dian Nuswantoro dikenal dengan TVKU. Namun permasalahan di dalam perusahaan adalah program atau konten yang dihasilkan oleh perusahaan yang mengalami kurangnya views dan subscriber yang menjadikan TVKU kurang diminati oleh masyarakat, permasalahan tersebut dikarenakan program atau konten yang kurang memiliki variasi dan terkesan monoton.

Dari wawancara yang dilakukan dengan beberapa staf serta dengan produser news Irfan, di dalam perusahaan tersebut masih banyak kendala yang terjadi dan membuat TVKU masih kurang diminati karena konten dan program yang masih kurang variatif dan cenderung hanya mempertahankan yang sudah ada. Hal itu yang membuat TVKU kurang dilirik oleh masyarakat. TVKU memiliki chanel youtube yang bertujuan untuk lebih banyak menarik penonton di luar dari Televisi yaitu chanel Youtube yang bernama “TVKU ch49 Universitas Dian Nuswantoro” yang telah bergabung dengan youtube sejak 29 Juli 2018 dan sampai 29 Agustus 2023, sudah menghasilkan 8,9 ribu video yang terdiri dari 59 playlist serta 36,2 ribu Subscriber.

Chanel TVKU ch49 Universitas Dian Nuswantoro memiliki dua chanel kecil yang menjadi bagian dari TVKU, yaitu TVKU CH49 UDINUS dan KABAR JAWA TENGAH. Masing-masing chanel tersebut mempunyai tayangan khusus. Di chanel utama TVKU yaitu “TVKU ch49 Universitas Dian Nuswantoro” terdapat 59 Playlist yang sudah berjalan, namun produser berencana akan membuat playlist yang bertemakan edukasi untuk menambah variasi konten pada youtube TVKU. Dari wawancara yang sudah dilakukan dengan produser TVKU Irfan, membuat konten edukasi adalah pilihan yang tepat untuk menambah konten di youtube TVKU, TVKU akan membuat konten iklan layanan masyarakat karena di TVKU masih kurang adanya konten yang bertemakan Iklan Layanan Masyarakat.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu prosedur yang dilakukan dalam sebuah proses yang bertujuan memudahkan penelitian dan mengembangkan ide penelitian. Pada metode penelitian *boardgame* ini akan menggunakan Metode Desain menurut Eric Karjaluto (2013) yang diambil dari buku nya yang berjudul *The Design Method – A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. Metode tersebut akan memfokuskan pada tahap discover, planning, creative, application sebagai tahapan runtut perancangan *boardgame* ini.

Pada perancangan ini, digunakan metode penelitian secara kualitatif. penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati, dimana pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistic (Abdussamad, 2021). Pada penelitian kualitatif, penulis memanfaatkan data yang ada dilapangan seperti data wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari data ini kemudian akan ditampilkan dengan pemaparan dalam bentuk deskripsi. Guna mencari informasi tentang konten apa yang akan dibuat untuk variasi konten di youtube TVKU dilakukan wawancara ke

produser yaitu Irfan, yang memegang kendali atas konten yang tayang di TVKU untuk mengetahui masalah apa yang terjadi di dalam perusahaan dan mencari tau solusi yang dapat memecahkan masalah tersebut. Pengumpulan data tentang konten apa yang akan dibuat untuk variasi konten di youtube TVKU juga menggunakan metode observasi. Konten yang dipilih adalah konten video iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat adalah Iklan layanan Masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum (Atika, Minawati, & Waspada, 2018)

Dalam perancangan video iklan layanan masyarakat ini sama halnya dengan perancangan film pendek yang membedakan hanya tujuan dari pembuatan video. Film pendek adalah jenis film yang kompleks karena secara teori memiliki durasi maksimal 50 (Andreanto, Wirawan, & Yudani, 2020). Dalam membuat sebuah film pendek merupakan keahlian para videographer atau sinatografer, dalam pembuatan video atau film menurut Stieff dibagi menjadi 3 tahapan yaitu Pre Produksi, Produksi dan Pasca Produksi (Permana, Puspitasari, & Indriani, 2018). Masing-masing tahapan mempunyai proses yang berurutan. Berikut tahapan untuk membuat film pendek :

#### 1. Pre Produksi

Proses Pre Produksi merupakan proses awal yang merupakan proses pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan shooting atau proses produksi.

##### a. Menentukan Ide

Menentukan ide untuk diceritakan dalam film yang akan dibuat, bisa dengan menceritakan kisah hidup seseorang atau apapun yang ada di pikiran.

##### b. Reset

Melakukan reset untuk cerita yang dibuat, banyak hal yang perlu diriset seperti pemain yang sesuai dengan cerita, latar tempat yang bisa digunakan dan lain sebagainya.

##### c. Membuat Naskah

Bila sudah melakukan reset kemudian mematangkan naskah yang sudah ada, dengan tujuan lebih tepat lagi dan agar mudah untuk dilanjut ke proses selanjutnya karena naskah sendiri memiliki format sendiri agar mudah dibasa oleh sutradara dan pemain.

##### d. Membuat Storyboard

Setelah pembuatan naskah sudah final dan sesuai, kemudian bisa dibuat storyboard yaitu sebuah gambaran yang menunjukkan posisi kamera, lokasi dan aset apa saja yang akan masuk dalam sebuah frame yang bertujuan untuk mempermudah saat proses syuting.

## 2. Produksi

Proses produksi adalah proses pengambilan gambar, dengan mengikuti angle kamera yang sudah dibuat distoryboard. Dan proses ini adalah yang paling melelahkan dalam produksi sebuah film, karena diproses ini akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga karena pengambilan gambar bisa dilakukan di beberapa lokasi yang berbeda dan biasanya satu shoot atau satu pengambilan akan dilakukan beberapa kali bila melakukan kesalahan akan diulang terus menerus sampai mendapatkan hasil yang sesuai.

## 3. Post Produksi

### a. Proses Editing

Proses editing adalah proses menyatukan semua gambar yang sudah diambil saat proses syuting. Editing disini juga mengikuti alur yang dibuat distoryboard karena biasanya proses syuting diambil tidak berurutan karena menyesuaikan lokasi dan alur waktu yang dibutuhkan dalam cerita. Editing sendiri bukan hanya menyatukan beberapa video menjadi satu saja namun dalam editing harus memberikan suara dan visual yang sesuai. Sebab itu biasanya proses editing ini juga memerlukan waktu yang cukup lama.

### b. Review Editing

Setelah melalui editing dan sudah menjadi sebuah video, selanjutnya ada kegiatan yang mengharuskan mereview video tersebut agar tidak terjadi kegagalan editing atau kesalahan dalam produksi. Setelah video tersebut selesai direview dan sesuai dengan yang diinginkan, baru video tersebut bisa ditayangkan.

## 3. PEMBAHASAN

### 3.1. Deskripsi Data

Obyek data yang dijadikan sampel penelitian dalam studi ini terdiri dari video animasi produksi Studio Ghibli – Jepang yang didirikan oleh Hayao Miyazaki, seorang animator sekaligus sutradara film animasi serta video animasi karya Michaël Dudok de Wit, seorang animator berkebangsaan Belanda.

Televisi kampus Universitas Dian Nuswantoro (TVKU) merupakan setasiun televisi lokal yang berdiri dan mengudara di kota Semarang, Jawa Tengah. Dengan berbekal surat putusan Gubernur Jawa Tengah tanggal 13 september 2003, TVKU dapan mengudara lokal dengan menempati frekwensi awal pada posisi 21 dan 23 UHF. Namun dengan seiring berjalannya

waktu dan mengikuti kebutuhan masyarakat, TVKU mulai memosisikan dirisebagai setasiun televisi lokal Semarang, dari sebelumnya televisi komunitas yang terbatas di kalangan kampus saja. Kanal frekwensi pun ditingkatkan menjadi 49 UHF sehingga lebih stabil dan jernih. Dengan didukung dengan teknisi yang berpengalaman, menjadikan TVKU sebagai televisi lokal satusatunya di semarang yang didirikan oleh kelompok mahasiswa kampus. Kemudian sejak tahun 2017, TVKU Semarang juga dapat disaksikan melalui televisi digital DVBT2.

TVKU masih kekurangan program dan hampir tidak ada program baru. Dibutuhkan suatu media untuk memberikan variasi konten di TVKU dalam bentuk video dan tema dari video tersebut adalah video iklan layanan masyarakat tentang bahaya menggunakan handphone saat berkendara, karena dirasa tema itu perlu dibuat. Menggunakan handphone saat berkendara adalah hal yang sangat berbahaya dan sangat dilarang oleh pemerintah. Ini adalah salah satu faktor utama kecelakaan lalu lintas yang sering terjadi. Kebiasaan ini menyebabkan distraksi dan kurangnya perhatian pengemudi terhadap jalan dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, penggunaan handphone saat berkendara juga mengurangi konsentrasi pengemudi. Ini berarti pengemudi tidak bisa memberikan perhatian penuh pada jalan dan situasi lalu lintas, yang membuat mereka tidak bisa membuat keputusan yang tepat dan cepat ketika menghadapi situasi yang membahayakan. Bahkan, penggunaan handphone saat berkendara seringkali menyebabkan pengemudi terlambat mengerem atau bahkan tidak dapat mengerem sama sekali, yang menyebabkan kecelakaan.



Gambar 1. Beberapa kasus penggunaan handphone saat berkendara  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Handphone memang menjadi sarana yang sangat membantu dan memudahkan kita untuk kegiatan sehari-hari, mulai dari menggunakan game, membaca buku, menonton film, bertransaksi keuangan, memesan makanan sampai mencari sesuatu apapun di internet semua

tersedia dengan sangat mudah dan memungkinkan sekali diakses oleh semua orang. Meski begitu tidak sedikit orang mengalami kecanduan dengan handphone mereka yang terlalu sering digunakan seperti kecanduan game yang malah bisa memberikan dampak buruk untuk tubuh kita serta dapat membuang banyak waktu yang mungkin bisa digunakan untuk kegiatan yang lebih positif.

Dari data tersebut maka dapat diambil kesimpulan berupa analisis kebutuhan konten sebagai berikut :

1. kebutuhan segmentasi :

a. Demografis

Perancangan media ini memiliki target audiens yaitu remaja dan dewasa dengan umur 17 tahun keatas.

b. Geografis

Batasan target audiens secara geografis pada perancangan ini yaitu masyarakat di daerah Jawa Tengah.

c. Psikografis

Ditunjukkan kepada masyarakat dengan membuat media yang menarik dan pesan yang disampaikan akan diterima dengan baik.

d. Behavior

Ditunjukkan kepada masyarakat yang kebanyakan masih lalai akan keselamatan berkendara terutama tentang menggunakan handphone saat berkendara.

2. kebutuhan teknis

a. Resolusi

Resolusi yang disediakan oleh youtube sendiri adalah mulai dari 320x240 atau 4:3 sampai resolusi 8k atau 7680x4320. Namun yang dibutuhkan disini hanya untuk edukasi masyarakat dan diputuskan oleh produser yaitu beresolusi Full HD atau 1920x1080.

b. Kualitas

Kualitas dari video filan nantinya sangat diperhitungkan bukan hanya fokus di alur cerita dan penataan visualnya saja. Dan kualitas video diambil dari video yang sudah tayang sebelumnya.

c. Format video

Format video yang diperlukan dalam produksi ini adalah video berformat MP4, karena lebih ringan dan memiliki resolusi yang baik.

d. Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia namun tidak terlalu formal.

e. Kecepatan Bit Video

Kecepatan bit video yang diperlukan sebagai standar produksi adalah 50 Mbps atau 80 Mbps. Agar video dapat berjalan secara halus.

## 3.2 Pembahasan

### 1. Pra Produksi

#### a. Analisis Ide Cerita

Berdasarkan analisis yang sudah dibuat, maka diperlukan sebuah perancangan video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya menggunakan PONSEL di youtube TVKU, dengan melakukan pengumpulan data dan analisis menggunakan metode 5W+1H, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk membuat video ILM harus menggunakan konsep yang sudah ditentukan untuk mencapai target audience yang sesuai serta ada beberapa bagian penentuan ide cerita untuk mendapatkan semua aspek yang dibutuhkan untuk video yang sempurna. Perancangan video Iklan Layanan Masyarakat tentang bahaya menggunakan PONSEL di youtube TVKU menggunakan tema pesan komedi namun cukup mendalam.

Pendekatan pesan dalam media promosi ini adalah dengan menggunakan pendekatan persuasif. Isi pesan yang sudah ditentukan akan dituangkan dalam bentuk teks dan menampilkan kerugian karena telah menggunakan ponsel sambil berkendara, namun tidak hanya kerugian fisik seperti luka – luka akibat terjatuh saja teks yang ditampilkan namun karena berbau komedi, diberikan sebuah kerugian bahwa menggunakan ponsel saat berkendara dapat membuat uang menjadi hilang dan nyawa melayang. Maksud dari uang hilang tersebut adalah dikarenakan pengendara menyimpan uang dan ponsel di saku baju yang sama dan saat pengendara tersebut mengambil ponsel dengan berkendara otomatis uang tersebut juga ikut terbang dan hilang di jalan, serta saat pengendara tersebut fokus melihat uang tersebut, dan pengendara pun terjatuh dan dapat sampai kehilangan nyawa.

Sebelum membuat skrip atau naskah film, terlebih dahulu dibuat *breakdown* cerita terlebih dahulu dengan menggunakan referensi cerita yang sudah didapat dan dipadukan dengan data yang sudah didapat di atas. Dalam perancangan video ini, bahasa yang akan dipakai adalah bahasa Indonesia. Judul video untuk perancangan ini adalah “Bijak Berteknologi”. Judul tersebut memiliki arti bahwa menggunakan teknologi (ponsel) dengan bijak adalah pilihan yang harus

diambil oleh setiap penggunanya, karena tidak ada kerugian yang ditimbulkan dari pilihan tersebut karena jika kita menggunakan teknologi dengan berlebihan bahkan sambil berkendara akan sangat merugikan diri sendiri dan orang lain. Apa salahnya menunda beberapa menit untuk tidak menggunakan ponsel saat berkendara. Kalaupun ada sesuatu yang sangat penting disarankan untuk menepi dan selesaikan urusan dengan berhenti sebentar, dengan begitu bisa menyelamatkan nyawa diri sendiri dan orang lain.

## **b. Naskah**

Adapun naskah untuk video iklan layanan masyarakat yang akan dibuat yakni sebagai berikut :

*“Seorang Pria terlihat sedang melakukan sesuatu dengan serius, terlihat pria tersebut seorang yang sangar dan keren.”*

*“Tak lama kemudian ada suara telpon yang berasal dari handphone pria tersebut,”*

*“Ternyata dia mendapat telpon dari pacarnya.”*

*“Setelah melihat panggilan dia bergegas mengangkat telpon tersebut dan tiba – tiba dia berubah jadi pria yang lemah lembut dan manja saat berbicara dengan pacarnya lewat telephone.”*

*“Di tengah perbincangan telephone dia mengambil uang dari saku baju atasnya dan memastikan bahwa dia memiliki uang untuk mentraktir pacarnya makan bersama di malam hari, kemudian uang tersebut dimasukan kembali.”*

*“Setelah berbincang beberapa saat, dia bergegas untuk menjemput pacarnya yang terlihat terus menelphone dirinya.”*

*“Tergesa-gesa dia berjalan dengan mengangkat telephone dari pacarnya sambil berbicara manja.”*

*“Dengan terburu-buru dia bilang akan cepat sampai ke tempat pacarnya karena sebentar lagi akan malam, sambil memasukan handphone ke daku baju atas.”*

*“Setelah itu dia bergegas memakai helm lalu menaiki sepeda motor dan langsung berangkat menuju rumah doi.”*

*“Seiring perjalanan terlihat santai seperti biasa, namun beberapa saat kemudian handphone dia berdering dan dia mengira itu dari pacarnya dan dia segera mencoba mengangkat telephone tersebut dengan kondisi motor berjalan.”*

*“Namun dia lupa sudah menyimpan uang tadi di saku yang sama dengan dia menyimpan handphone. Yang menyebabkan uangnya terbang dan terjatuh dijalan.”*

*“Setelah itu karena dia terlalu fokus melihat uangnya yang terbang dan dia hanya mengendarai dengan satu tangan, dia kehilangan kendali dan akhirnya terjatuh.”*

### c. Skrip

Selanjutnya untuk skrip pada video sebagai berikut :

Scene 1 - Kamar Kos

(background)

(Pria terlihat serius dengan laptopnya)

(nada dering Handphone)

Pria : “Halo... selamat sore cantik.”

Pasangan : “.”

(sambil menutup laptopnya)

Pria : “iya iya iya.. tunggu ya...”

Pria : “ini langsung Otw kok.. oke.”

(mematikan handphone dan memasukannya ke saku)

Pria : “Loh...apaan nih..”

(sambil memperlihatkan uang dari saku)

Pria : “Gua lupa punya duit. Mayan nih buat ketemu ayang..”

(memasukan uang ke saku lagi)

BLANK

Scene 2 – Jalan Raya

(background)

(suara sepeda motor)

(nada dering Handphone)

Pria tersebut mencoba mengangkat telfon dengan tanpa berhenti, lalu uangnya melayang

Teks (Main HP di jalan bikin uang hilang dan..)

Suara Meme : “yaAllah kupasrahkan diriku sepenuhnya pada saat ini. Kepada langit dan bumi”

“dan aku ikhlas yaAllah..”

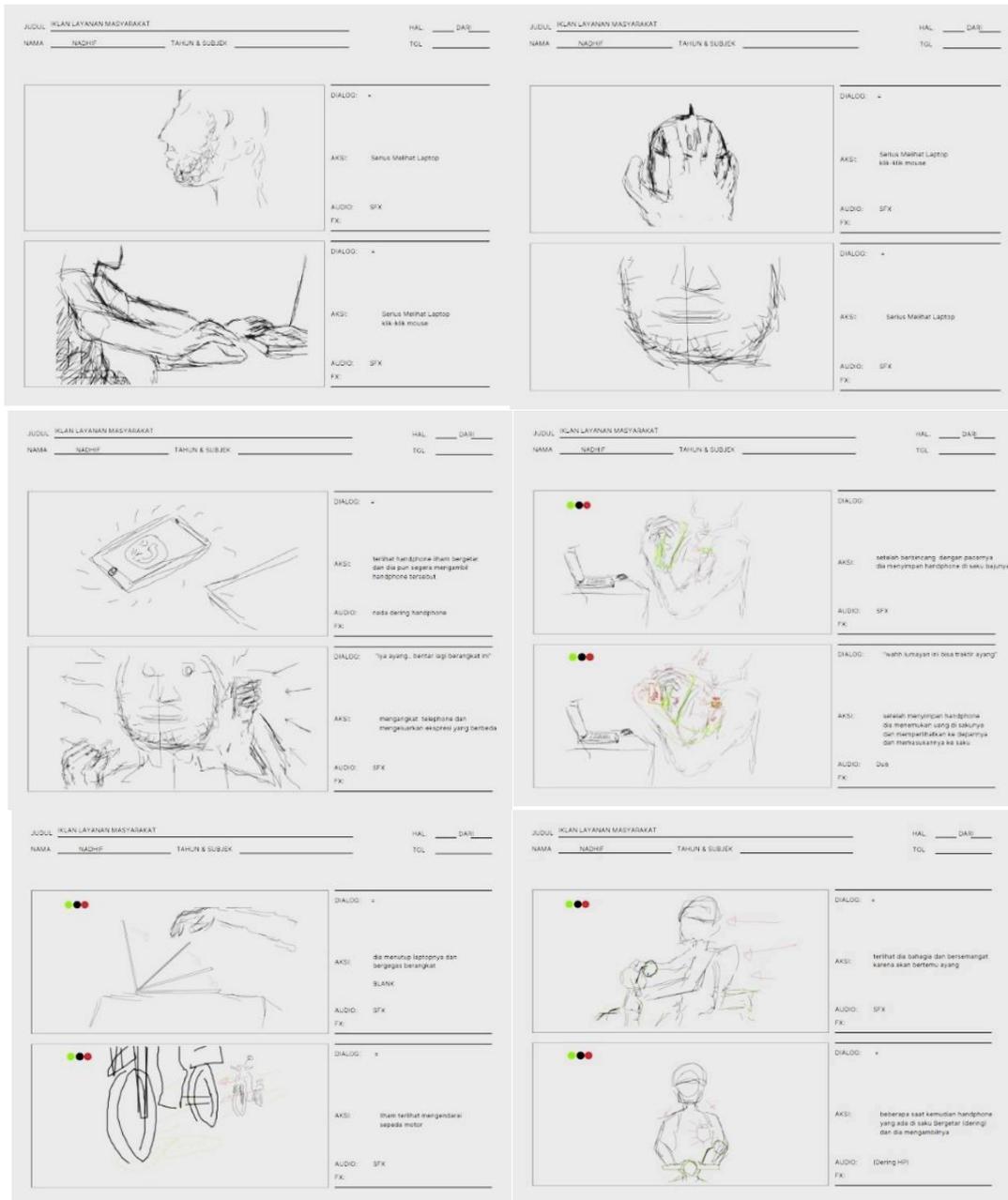
(suara rem motor dan tertabrak)

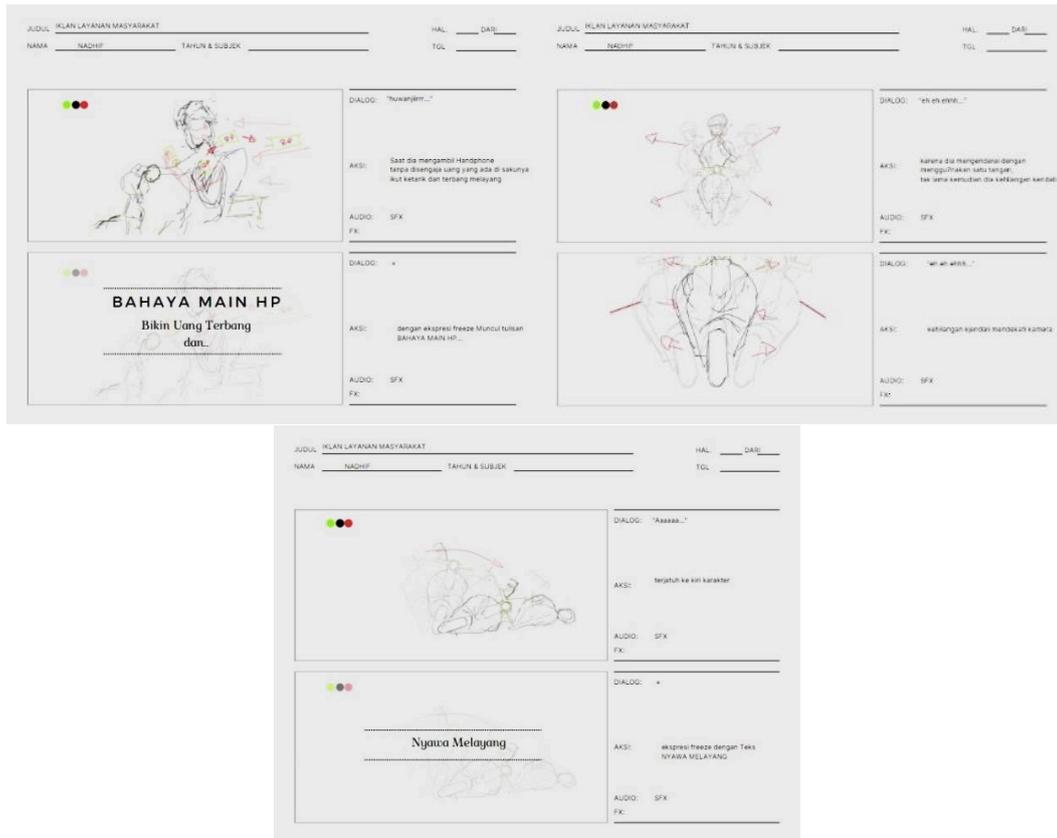
BLANK

Teks (Nyawa melayang)

### d. Storyboard

Dalam melakukan produksi, sebuah produksi film atau video juga diperlukan adanya storyboard yang bertujuan untuk mempermudah proses pengambilan gambar serta sesuai dengan perencanaan di awal. Storyboard adalah sketsa gambar yang di susun sesuai dengan naskah (Gora, Maryam, & Christianti, 2022). Berikut storyboard iklan layanan masyarakat yang dibuat :





Gambar 2. Storyboard  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## 2. Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi (Haren, 2020). Pada tahap kegiatan yang dilakuakn adalah shooting yaitu pengambilan gambar yang dilakukan sesuai dengan storyboard yang sudah dibuat. Dalam shooting juga diperbolehkan melakukan ekstra shoot atau pengambilan gambar diluar dari storyboard, biasanya bertujuan untuk footage cadangan atau variasi video yang bisa berguna saat proses editing dilakukan. Dalam proses shooting ini beberapa hal yang dilakukan adalah wardrop, lighting, penataan audio, dan tata rias



Gambar 3. Produksi video iklan layanan masyarakat  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 3. Pasca Produksi

Proses Pasca Produksi adalah tahapan proses editing. Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan suatu film (Santoso, 2022). Proses editing adalah proses yang paling penting sekaligus sulit dari semua proses, karena dalam proses ini semua footage yang sudah didapatkan akan dijadikan sebuah video dan diberikan sebuah effect visual seperti suara dan pewarnaan. Dalam proses editing ini diperlukan referensi untuk sebagai acuan dalam produksi, dalam pembuatan video ILM ini penulis menggunakan film “Comic 8 Casino Kings” sebagai referensi. Baik referensi visual yaitu Color Grading atau Cut to Cut editing yang digunakan



Gambar 4. Hasil produksi video iklan layanan masyarakat  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4. KESIMPULAN

Perancangan video iklan layanan masyarakat tentang bahayanya menggunakan handphone saat berkendara guna memberikan variasi konten untuk youtube TVKU dengan hasil akhir sebuah media video dapat menjadikan sebuah variasi konten untuk youtube TVKU serta dapat memberikan edukasi untuk masyarakat. Diharapkan video tersebut dapat menjadi sarana pembelajaran bagi audience yang akan membuat perancangan dengan topik yang sama. Serta dapat membantu TVKU untuk membuat konten di youtube dengan segmen edukasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: Syakir Media Press.
- Andreanto, A., Wirawan, I. G., & Yudani, H. D. (2020). Perancangan Film Pendek Dokumenter Semanggi Suroboyo Khas Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Atika, J., Minawati, R., & Waspada, A. E. (2018). Iklan Layanan Masyarakat Peduli Sampah. *Jurnal Proporsi*, 189-197.
- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Jurnal Empowerment*, 278-285.

- Haren, S. M. (2020). Model Manajemen Produksi Film Pendek Cerita Masa Tua. *Jurnal Audiens*, 107-112.
- Permana, R. S., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2018). Strategi Promosi pada Tahapan Pra-Produksi Film 'Haji Asrama' (HAS). *jurnal ProTVf*, 145-156.
- Santoso, A. (2022). Kendala Penyelesaian Produksi Film Pendek dalam Tahapan Pasca Produksi pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Seni Media Rekam 2022, Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan* (pp. 123-132). Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.