



**UNIVERSITAS MERCU BUANA  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
PROGRAM STUDI PERIKLANAN**

Noki Fahrizal (04300-052)

Tingkat Pengetahuan khalayak terhadap Iklan Layanan Masyarakat HotGame di Majalah Wizard Indonesia edisi Mei 2005

(61 halaman; 19 Referensi 1975-2006; Lampiran; Biografi)

**ABSTRAKSI**

Manusia yang tidak bisa hidup sendiri, untuk membantu dirinya sendiri maka manusia membuat kelompok yang disebut masyarakat. Dalam kehidupan dimasyarakat itu sendiri terjadi banyak hal, baik yang positif maupun yang negative. Untuk mencegah dan menyadarkan masyarakat yang melakukan penyimpangan dalam kehidupan bermasyarakat tersebut maka di buat banyak iklan layanan masyarakat. Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan khalayak terhadap iklan layanan masyarakat HotGame pada majalah Wizard Indonesia Edisi Mei 2005 pada tahapan kognitif.

Teori yang digunakan adalah mengacu pada teori tingkat pengetahuan Everett M. Rogers, yaitu : awareness knowledge (pengetahuan sadar kenal), how to knowledge (pengetahuan teknis) dan principles knowledge (pengetahuan prinsip).

Sifat penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode penelitian yang digunakan adalah metode survey. Dalam survey informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah gamer di sebuah game center. Populasi gamer pada sebuah game center yang membaca majalah Wizard Indonesia dengan menggunakan teknik penarikan dengan rancangan sampling non probabilitas, accidental sampling.

Hasil penelitian yang didapat berdasarkan konsep pengetahuan Everett M. Rogers yaitu : Sadar kenal (*Awareness Knowledge*) yaitu tingkat pengetahuan mengenai keberadaan suatu ide, produk atau jasa., Pengetahuan teknis (*How to Knowledge*) yaitu tingkat pengetahuan yang meliputi informasi yang diperlukan mengenai pemakaian atau penggunaan suatu ide, produk atau jasa. dan Pengetahuan prinsip (*Principles Knowledge*) yaitu tingkat pengetahuan yang berhubungan dengan prinsip berfungsinya suatu ide, produk dan jasa.