IKLAN LAYANAN MASYARAKAT *GO GREEN* DALAM BENTUK ANIMASI DUA DIMENSI

Proyek Studi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Program Studi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual

oleh

Luqman Hakim

2450407034

Prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, S1

Jurusan Seni Rupa

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jum'at

Pukul : 09.00 WIB – 11.00 WIB

Tanggal : 25 Desember 2012

Panitia Ujian

Ketua

Drs. Agus Yuwono, M. Si., M. Pd.
NIP. 196812151993031003

Sekretaris

Drs. Purwanto, M. Pd.
NIP. 195901011981031003

Penguji I

Supatmo, S.Pd., M.Hum.
NIP.196803071999031001

Penguji II / Pembimbing II

Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.
NIP.198302272006042001

Penguji III / Pembimbing I

Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn.
NIP.196704251992031003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Luqman Hakim

NIM : 2450407034

Prodi/ Jurusan : Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1/Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya animasi iklan layanan masyarakat dua dimensi, Proyek Studi yang berjudul: **IKLAN LAYANAN MASYARAKAT *GO GREEN* DELAM BENTUK ANIMASI DUA DIMENSI i**ni saya buat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1. Karya ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, yang saya hasilkan setelah melalui proses berkarya, proses bimbingan, dan pameran, serta ujian. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Februari 2013

Luqman Hakim
NIM. 2450407034

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"*Good enough is the enemy of the best*"

(Agnes Monica)

Proyek studi ini penulis persembahkan untuk:

- Kedua orang tua beserta keluarga besar penulis tercinta.
- Para pecinta animasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya karena penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini. Penulis sadar bahwa apa yang tertuang dalam penulisan proyek studi masih dalam tahapan belajar. Meskipun demikian penulis berharap semoga penulisan proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan mahasiswa terutama dalam bidang animasi dua dimensi (2D) khususnya di Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

Dengan diselesaikannya proyek studi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si. Selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar di Unnes.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas kepedulian yang diberikan sehingga penulis tidak memiliki keraguan untuk menjalani kuliah.
3. Drs. Syafii, M. Pd selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang atas kepedulian yang diberikan hingga penulis tidak memiliki keraguan untuk menjalani kuliah.
4. Drs. Moh. Rondhi, M.A. Selaku dosen wali Prodi Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2007 atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan lancar.
5. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I yang telah penuh perhatian dan kesabaran dalam memberikan bimbingan.

6. Rahina Nugrahani, S.Sn, M.Ds. Selaku dosen pembimbing II yang telah penuh perhatian dan kesabaran dalam memberikan bimbingan.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen serta staf Jurusan Seni rupa FBS Unnes atas ilmu yang dilimpahkan sehingga penulis mampu menyelaesaikan proyek studi ini.
8. Ir. Sumarno, M.Pi (Kepala DPPK), Haru Cahya Nugraha, S.Hut, MMA (Kepala Bidang Kehutanan), dan Evi Nofianti, AMd (Staf Tata Guna Hutan) yang telah memberikan ijin, data, dan waktunya kepada penulis dalam melakukan observasi.
9. Bapak (Alm.), Ibu, beserta Kakak-kakak dan Adik-adikku, yang telah memberikan dukungan material maupun spiritual dan memberikan semangat dalam perjuangan menjalani studi di Unnes.
10. Sahabat-sahabat mahasiswa Seni Rupa Konsentrasi DKV angkatan 2007, yang terus berjuang bersama meraih cita dan berbagi suka dan duka.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sebagai bahan masukan untuk penulisan karya-karya selanjutnya. Akhir kata penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih dan berharap semoga karya Proyek Studi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Februari 2013

Penulis

SARI

Hakim, Luqman. 2013. *Iklan Layanan Masyarakat Go Green dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi.* Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Dwi Budi Harto, M.Sn., Pembimbing II. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

Kata Kunci: Iklan Layanan Masyarakat, *Go Green*, Animasi.

Bumi adalah planet ketiga dari delapan planet dalam tata surya. Diperkirakan usianya mencapai 4,6 miliar tahun. Bumi merupakan satu-satunya planet tempat tinggal umat manusia. Di bumi yang semakin tercemar ini sebagian masyarakat bermunculan untuk menyerukan tentang arti pentingnya *Go Green* demi keselamatan bumi di masa mendatang. *Go green* sendiri adalah gerakan yang dilakukan untuk mengurangi aktivitas/tindakan yang dapat merugikan bumi seperti. Namun sebagian masyarakat agaknya masih saja belum bisa merubah sikap mereka terhadap bumi. Mereka umumnya masih awam dengan *Go Green.* Diperlukan media lain yang lebih mengena di benak masyarakat sehingga masyarakat lebih memperhatikan tentang isu *Go Green.* Penulis menggunakan media iklan tayang sebagai alternatif sosialisasi *Go Green.* Iklan tayang ini dikemas menggunakan animasi. Penggunaan animasi dalam Iklan Layanan Masyarakat ini ditampilkan dalam bentuk animasi dua dimensi (2D).

Proses pembuatan karya Proyek Studi ini secara garis besar meliputi lima tahap: (1) Tahap persiapan/*Prelimenary* (Penelitian pihak *klien*, Penentuan khalayak sasaran, dan *Placement media*); (2) Pendanaan (Material, produksi, penayangan); (3) Pra Produksi (Pemilihan alat produksi, pembuatan *concept art*, pembuatan *storyboard*); (4) Produksi (Menggambar objek, peletakkan objek, memberi warna dan bayangan pada objek, pembuatan *environment*, pengisian suara/*dubbing*, menggerakkan objek/*animating, editing*); (5) Pasca produksi (DVD *burning*, pameran).

Tiga buah karya Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D) telah dibuat oleh penulis. Karya I berjudul "Mimpi Buruk" berdurasi 37 detik dengan jumlah *scene* 15 *scene*. Karya II berjudul "Tugas Kita!" berdurasi 1 menit 6 detik dengan jumlah *scene* 19 *scene*. Karya III berjudul "*Easy Way to Go Green*" berdurasi 1 menit 4 detik dengan jumlah *scene* 27 *scene*. Ketiga buah animasi tersebut mempunyai format buah karya animasi tersebut menggunakan dimensi video 720x576, menggunakan standar *DVD PAL*. Pesan yang disampaiakan dalam karya Iklan Layanan Masyarakat ini mengandung persuasi tentang ajakan untuk melakukan aktivitas *Go Green*.

Dengan menciptakan animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D) ini, penulis telah mengaplikasikan mata kuliah yang telah di dapat di bangku perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Mata kuliah seperti, Nirmana, Desain Komunikasi Visual, Komputer Grafis, dan mata kuliah lainnya. Selain itu penulis mendapatkan penambahan dan pendalaman ilmu serta materi, seperti cara memproduksi animasi dua dimensi (2D) dan teknik dalam mengerjakan animasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ……... i
LEMBAR PENGESAHAN ……. ii
SURAT PERNYATAAN ..... …. iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN …….. iv
PRAKATA ..... …. v
SARI ..... …. vii
DAFTAR ISI …… viii
DAFTAR FOTO ……..……. x
DAFTAR GAMBAR …… xi
DAFTAR TABEL …… xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema …….. 1
1.2. Alasan Pemilihan Karya …….. 3
1.3. Tujuan dan Manfaat ……..…… 4
1.3.1. Tujuan ……... 4
1.3.2. Manfaat …….. 4

BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Desain Komunikasi Visual …….. 6
2.1.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual ……. 6
2.1.2. Animasi Bagian dari Desain Komunikasi Visual …. 7
2.2. Animasi ……... 8
2.2.1. Pengertian Animasi …… 8
2.2.2. Jenis-Jenis Animasi …… 9
2.2.3. Prinsip Dasar Animasi ……... 14
2.3. Periklanan ……..... 19
2.3.1. Jenis-Jenis Iklan ……. 19
2.3.2. Daya Tarik Pesan dalam Iklan …… 22
2.3.3. Gaya Eksekusi Pesan dalam Iklan …… 25

2.3.4. Iklan Layanan Masyarakat 29
2.4. Bahasa Rupa 31
2.4.1. Pengertian dan Ruang Lingkup Bahasa Rupa 31
2.4.2. Fungsi Bahasa Rupa dalam Iklan Animatif 36
2.5. *Go Green* 37
2.5.1. Gagasan dan Pengertian *Go Green* 38
2.5.2. Prinsip Gerakan *Go Green* 39
2.6. Profil Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan 40
2.6.1. Visi dan Misi 41
2.6.2. Maksud dan Tujuan 42
2.6.3. Ruang Lingkup 42

BAB 3 METODE BERKARYA

3.1. Peralatan 43
3.1.1. Perangkat Keras (*hardware*) 43
3.1.2. Perangkat Lunak (*software*) 43
3.1.3. Bahan dan Alat Pendukung 43
3.2. Teknik atau Strategi yang Digunakan 44
3.2.1. Tahap Persiapan (*Prelimenary*) 44
3.2.2. Pendanaan (*Budgetting*) 56
3.2.3. Pra Produksi 59
3.2.4. Produksi 61
3.2.5. Pasca Produksi 66

BAB 4 ANALISIS KARYA

4.1. Desain Karakter 68
4.1.1. Andi 68
4.1.2. Selli 73
4.2. Desain *Environment* 77
4.3. Konsep Warna 77
4.4. Konsep karya 78
4.4.1. Konsep Karya 1 79

4.4.2. Konsep Karya 2 79
4.4.3. Konsep Karya 3 80
4.5. Analisis Karya 81
4.5.1. Karya 1 81
4.5.2. Karya 2 114
4.5.3. Karya 3 149

BAB 5 PENUTUP

5.1. Simpulan 201
5.2. Saran 202

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR FOTO

Foto 4.1. Referensi pengembangan karakter Andi ……..…… 70
Foto 4.2. Referensi pengembangan karakter Selli ……..……. 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Pohon DKV …….. 7

Gambar 2.2. Logo Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan …….. 41

Gambar 3.1. Sket tokoh ILM *Go Green* ……..... 60

Gambar 3.2. Contoh *storyboard* ……..….... 61

Gambar 3.3. Tampilan *default Macromedia Flash 8* ……..… 62

Gambar 3.4. *Line tool* pada *software Macromedia Flash 8* ……..…. 62

Gambar 3.5. Menggambar objek menggunakan *Line tool* …..……..... 63

Gambar 3.6. *Framing* tokoh ……. 63

Gambar 3.7. Pemberian warna dan bayangan pada objek …… 64

Gambar 3.8. Contoh gambar *environment* …… 65

Gambar 3.9. *Animating* objek ……..…..... 66

Gambar 4.1. Contoh animasi gaya Jepang (*Anime*) ……..…... 68

Gambar 4.2. Karakter Takato dari *anime* '*Digimon Tamers*' ……..... 69

Gambar 4.3. Sket karakter Andi …… 70

Gambar 4.4. Karakter Andi dengan proses digital …… 71

Gambar 4.5. Karakter Hikari dari *anime 'Digimon Adventure Zero Two'* 73

Gambar 4.6. Sket karakter Selli ……..…. 75

Gambar 4.7. Karakter Selli dengan proses digital ……..…. 75

Gambar 4.8. *Screenshot scene* 1 karya 1 …….. 81

Gambar 4.9. *Screenshot scene* 2 karya 1 …….. 84

Gambar 4.10. *Screenshot scene* 3 karya 1 …….. 87

Gambar 4.11. *Screenshot scene* 4 karya 1 …….. 90

Gambar 4.12. *Screenshot scene* 5 karya 1 …….. 92

Gambar 4.13. *Screenshot scene* 6 karya 1 …….. 95

Gambar 4.14. *Screenshot scene* 7 karya 1 …….. 97

Gambar 4.15. *Screenshot scene* 8 karya 1 …….. 99

Gambar 4.16. *Screenshot scene* 9 karya 1 …….. 101

Gambar 4.17. *Screenshot scene* 10 karya 1 …… 103

Gambar 4.18. *Screenshot scene* 11 karya 1 …… 106

Gambar 4.19. *Screenshot scene* 12 karya 1 108
Gambar 4.20. *Screenshot scene* 13 karya 1 110
Gambar 4.21. *Screenshot scene* 14 karya 1 111
Gambar 4.22. *Screenshot scene* 15 karya 1 112
Gambar 4.23. *Screenshot scene* 1 karya 2 114
Gambar 4.24. *Screenshot scene* 2 karya 2 116
Gambar 4.25. *Screenshot scene* 3 karya 2 118
Gambar 4.26. *Screenshot scene* 4 karya 2 120
Gambar 4.27. *Screenshot scene* 5 karya 2 121
Gambar 4.28. *Screenshot scene* 6 karya 2 123
Gambar 4.29. *Screenshot scene* 7 karya 2 125
Gambar 4.30. *Screenshot scene* 8 karya 2 128
Gambar 4.31. *Screenshot scene* 9 karya 2 130
Gambar 4.32. *Screenshot scene* 10 karya 2 132
Gambar 4.33. *Screenshot scene* 11 karya 2 134
Gambar 4.34. *Screenshot scene* 12 karya 2 135
Gambar 4.35. *Screenshot scene* 13 karya 2 137
Gambar 4.36. *Screenshot scene* 14 karya 2 139
Gambar 4.37. *Screenshot scene* 15 karya 2 141
Gambar 4.38. *Screenshot scene* 16 karya 2 142
Gambar 4.39. *Screenshot scene* 17 karya 2 144
Gambar 4.40. *Screenshot scene* 18 karya 2 146
Gambar 4.41. *Screenshot scene* 19 karya 2 148
Gambar 4.42. *Screenshot scene* 1 karya 3 149
Gambar 4.43. *Screenshot scene* 2 karya 3 152
Gambar 4.44. *Screenshot scene* 3 karya 3 154
Gambar 4.45. *Screenshot scene* 4 karya 3 156
Gambar 4.46. *Screenshot scene* 5 karya 3 158
Gambar 4.47. *Screenshot scene* 6 karya 3 160
Gambar 4.48. *Screenshot scene* 7 karya 3 162
Gambar 4.49. *Screenshot scene* 8 karya 3 164

Gambar 4.50. *Screenshot scene* 9 karya 3 …… 166
Gambar 4.51. *Screenshot scene* 10 karya 3 ……..… 167
Gambar 4.52. *Screenshot scene* 11 karya 3 …….. 169
Gambar 4.53. *Screenshot scene* 12 karya 3 ……..…… 171
Gambar 4.54. *Screenshot scene* 13 karya 3 ……..… 173
Gambar 4.55. *Screenshot scene* 14 karya 3 …….. 175
Gambar 4.56. *Screenshot scene* 15 karya 3 …….. 177
Gambar 4.57. *Screenshot scene* 16 karya 3 ……..…… 178
Gambar 4.58. *Screenshot scene* 17 karya 3 ……..…… 180
Gambar 4.59. *Screenshot scene* 18 karya 3 ……..…… 182
Gambar 4.60. *Screenshot scene* 19 karya 3 ……..…… 184
Gambar 4.61. *Screenshot scene* 20 karya 3 ……..…… 186
Gambar 4.62. *Screenshot scene* 21 karya 3 ……..…… 188
Gambar 4.63. *Screenshot scene* 22 karya 3 ……..…… 189
Gambar 4.64. *Screenshot scene* 23 karya 3 ……..…… 191
Gambar 4.65. *Screenshot scene* 24 karya 3 ……..…… 192
Gambar 4.66. *Screenshot scene* 25 karya 3 ……..…… 194
Gambar 4.67. *Screenshot scene* 26 karya 3 ……..…… 196
Gambar 4.68. *Screenshot scene* 27 karya 3 ……..…… 199

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Cara wimba I …… 32
Tabel 2.2. Cara wimba II …….. 33
Tabel 2.3. Cara wimba III ……. 33
Tabel 2.4. Cara wimba IV ……. 34
Tabel 2.5. Cara wimba V …….. 34
Tabel 2.6. Pergerakan kamera …….. 35
Tabel 2.7. Sudut pandang kamera …… 35
Tabel 2.8. format *shot/ framing* ……..…….. 36
Tabel 2.9. *Screen directing* ……..……. 36
Tabel 3.1. Keputusan desain ……. 53
Tabel 3.2. *Budgetting material* ……. 56
Tabel 3.4. *Budgetting* produksi ……. 57

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Alasan Pemilihan Tema

Bumi adalah planet ketiga dari delapan planet dalam tata surya. Diperkirakan usianya mencapai 4,6 miliar tahun. Bumi merupakan satu-satunya planet tempat tinggal umat manusia. Sehari-hari manusia melakukan aktivitasnya disini, mulai bangun dari tidur hingga tertidur kembali. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan manusia, bumi juga diciptakan untuk melindungi manusia. Dengan adanya lapisan udara (*atmosfer*) dan medan magnet (*magnetosfer*) yang mampu melindungi permukaan bumi dari angin surya, sinar ultraviolet dan radiasi dari luar angkasa. Lapisan udara ini menyelimuti bumi hingga ketinggian sekitar 700 kilometer.

Seiring dengan perjalanan waktu bumi sudah mulai menua, keadaan bumi semakin labil. Berbagai fenomena alam yang mengalami penyimpangan akhir-akhir ini sering terjadi seperti iklim yang kacau, panas yang ekstrim, curah hujan yang tinggi dan tidak pasti, banjir, angin ribut, dan puting beliung. Pada umumnya masalah lingkungan hidup disebabkan oleh peristiwa alam, pertumbuhan penduduk yang pesat, pemanfaatan sumber daya alam yang berlebihan, industrialisasi, dan transportasi (Manik, 2004: 56).

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan gaya hidup manusia, bumi seolah menjadi korban. Penggundulan hutan, pembangunan yang

terus-menerus, penggunaan energi yang berlebihan, dan pencemaran lingkungan itulah sebagian kecil dari tindakan manusia yang dapat merugikan bumi. Isu pemanasan global dan perubahan iklim *(climate change)* bukan sekedar isapan jempol lagi, tapi sudah menunjukan bentuk dan wujud yang sebenarnya kehadapan umat manusia di bumi dengan semakin tidak nyamannya bumi sebagai tempat tinggal ataupun hunian makhluk hidup.

Di bumi yang semakin tercemar ini sebagian masyarakat bermunculan untuk menyerukan tentang arti pentingnya *Go Green* demi keselamatan bumi di masa mendatang. *Go green* adalah gerakan yang dilakukan untuk mengurangi aktivitas/tindakan yang dapat merugikan bumi seperti menghemat energi, mengurangi polusi, menanam pohon, menghemat air dan tindakan lain yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari kita. Namun sebagian masyarakat agaknya masih saja belum bisa merubah sikap mereka terhadap bumi. Mereka umumnya masih awam dengan *Go Green.*

Di Pekalongan sebenarnya sudah ada upaya untuk melakukan sosialisasi tentang *Go Green* oleh Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan (DPPK). Sosialisasi ini dilakukan dengan mencetak media cetak berupa *leaflet*, dan baliho. Setiap *leaflet* disebar kepada masyarakat. Namun yang menjadi kekurangan dari media *leaflet* ini terkadang jumlahnya terbatas. Tidak hanya itu saja, sebagian dari masyarakat seringkali tidak membaca isi dari *leaflet* tersebut. Sedangan untuk baliho, seperti umumnya

diletakkan di sudut keramaian. Namun baliho dianggap kurang efektif dalam memberikan informasi dan hanya dilihat sekali jalan.

Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan media lain yang lebih mampu mengena di benak masyarakat sehingga masyarakat lebih memperhatikan tentang isu *Go Green.* Penulis menggunakan media iklan tayang sebagai alternatif sosialisasi *Go Green.* Iklan tersebut nantinya akan ditayangkan melalui media elektonik, yakni televisi. Stasiun televisi lokal yang ada di Pekalongan akan dipilih untuk penayangan media ini. Iklan yang dibuat ini dikemas menggunakan animasi. Penggunaan animasi dalam Iklan Layanan Masyarakat ini ditampilkan dalam bentuk animasi dua dimensi (2D).

1.2. Alasan Pemilihan Karya

Animasi merupakan media yang dinamis. Media ini dapat dinikmati oleh semua kalangan, umur dan gender. Animasi adalah media yang dapat memaparkan ide-ide kreatif dengan tampilan visual yang tiada batas. Jadi, imajinasi seliar apapun dari sang kreator dapat diwujudkan melalui media ini. Animasi bisa dijadikan sebagai media relaksasi. Media ini dapat menghibur, segar dan memberikan kenyamanan bagi siapa saja yang menikmatinya. Tema-tema yang disajikan pun selalu beragam dan inovatif sehingga dapat memberikan inspirasi bagi orang-orang yang menontonnya. Selain itu animasi juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran moral, khususnya bagi anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan. Animasi dapat mengajarkan tentang nilai-nilai kebaikan, kasih sayang, persahabatan, dan lainnya.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, animasi dipilih sebagai karya untuk proyek studi ini yang nantinya akan diterapkan dalam Iklan Layanan Masyarakat bertema *Go Green*. Seperti yang sudah diketahui, animasi sudah menjadi tontonan yang akrab bagi mayarakat. Selain itu, animasi akan menjadi daya tarik untuk Iklan Layanan Masyarakat yang kebanyakan diambil dengan *shoting camera*.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Karya proyek studi tentang "Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi" ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh dari perkuliahan ke dalam bentuk karya yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual khususnya Iklan Layanan Masyarakat berbentuk animasi dua dimensi (2D).
2. Memperdalam keahlian dalam pembuatan animasi dua dimensi (2D).
3. Menciptakan iklan tayang layanan masyarakat bertema *Go Green*.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat umum dapat menikmati secara langsung beberapa karya iklan yang berbentuk animasi dua dimensi (2D) melalui pameran yang diselanggarakan.

2. Bagi seluruh mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada umumnya dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Unnes pada khususnya, dapat memperoleh referensi dan literatur baru bagi perkembangan Desain Komunikasi Visual, khususnya mengenai Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dalam bentuk animasi dua dimensi (2D).
3. Bagi *Klien*, dalam hal ini Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan (DPPK) Kabupaten Pekalongan, mendapatkan alternatif media sosialisasi Iklan Layanan Masyarakat dalam bentuk yang berbeda dari media-media yang sudah sering digunakan.
4. Bagi Jurusan Seni Rupa Unnes, dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan kurikulum dan kebijakan-kebijakan perkuliahan, terkait dengan penciptaan karya animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D).

BAB 2
LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Desain Komunikasi Visual

2.1.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Menurut Suyanto (2006: 8) desain komunikasi visual (Deskomvis) memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu sarana komunikasi yang bersifat kasat mata.

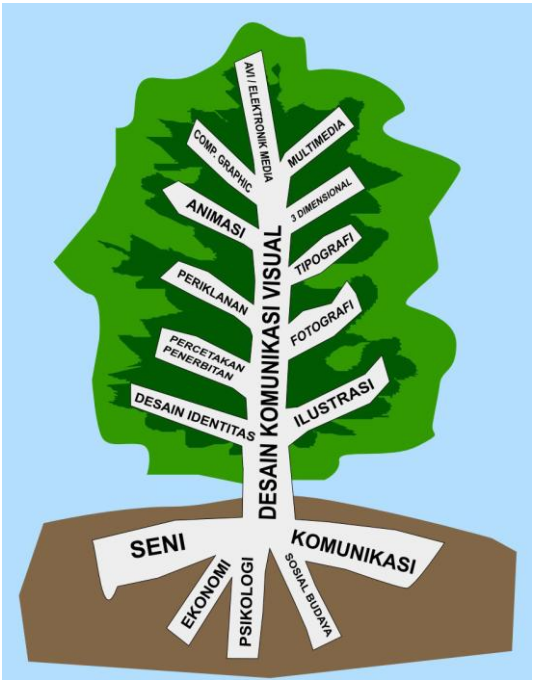
Sedangkan Kusrianto (2009:2) menjelaskan Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran pesan (Kusrianto, 2009:2).

Sedangkan dalam pandangan Sanyoto (dalam Tinarbuko, 2009:24), Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual merupakan sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang konsepsi komunikasi serta ungkapan kreatif yang dilakukan dengan cara menerapkan unsur-unsur desain dan visual, termasuk juga audio, sehingga pesan tersebut dapat tersampaiakan dengan baik.

2.1.2. Animasi Bagian dari Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual meliputi media-media yang sangat beragam. Apabila desain komunikasi visual diibaratkan sebagai sebuah pohon, akar utama pohon ilmu desain komunikasi visual adalah ilmu seni dan ilmu komunikasi. Sementara itu, akar ilmu pendukungnya adalah ilmu sosial dan budaya, ilmu ekonomi, dan ilmu psikologi. Sedangkan cabang-cabang ilmu desain komunikasi visual banyak sekali, di antaranya meliputi: ilustrasi, fotografi, tipografi, 3 dimensi, multimedia, AVI/elektronik media, *computer graphic*, animasi, periklanan, percetakan/penerbitan, dan desain identitas. Dalam diagram pohon, DKV dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Diagram Pohon DKV
(Sumber: Kusrianto, 2009)

Dapat dilihat bahwa dari berbagai disiplin ilmu yang ada pada Desain Komunikasi Visual secara tidak langsung terlahir cabang-cabang kreatif

ilmu di dalamnya. Salah satu cabang kreatif adalah animasi. Sebagai ilmu yang bersifat multimedia, desain komunikasi visual juga mempelajari tentang visualisasi dalam sebuah tampilan. Animasi merupakan kunci dasar dari sebuah tampilan multimedia. Oleh karena itu animasi tidak bisa dipisahkan dengan dunia Desain Komunikasi Visual.

2.2. Animasi

2.2.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan mengerakkan benda mati (*http://www.satriamultimedia.com*).

Animasi adalah seni atau teknik membuat hidup dan bergeraknya suatu objek diam dan tidak bergerak (Aditya, 2009: 3). Secara umum animasi berarti menghidupkan urutan *still image* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi (Okky, *Concept* Vol.04, Edisi 22, 2008).

Secara umum animasi bisa dikatakan sebagai sebuah tayangan yang memanfaatkan permainan dari perbedaan gerakan dari beberapa gambar yang sudah ada sehingga membentuk suatu ilusi gerakan yang dinamis dan nyata. Melalui proses-proses yang dilalui, gambar yang telah ada disatukan sehingga menghasilkan sebuah gerakan yang alami.

Sebetulnya animasi tidak melulu dikaitkan/identik dengan film (kartun) saja namun animasi juga digunakan dalam keperluan lain semisal *video game*. Seiring berkembangnya industri animasi, banyak sekali

bidang yang memanfaatkan animasi antara lain video klip, iklan komersial maupun non komersial, *mobile content* (*screen saver*, *wallpaper*) dan lain-lain. Bahkan, animasi digunakan sebagai konsep sebuah band, yakni band *Gorillaz*, dimana setiap anggotanya masing-masing mempunyai karakter tokoh kartun. Uniknya lagi dalam setiap konser/pentas mereka tetap tak menampakkan wajah asli para personilnya, mereka tetap menggunakan animasi untuk aksi panggungnya.

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat formal maupun rekreatif. Pemakaian unsur animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia sangat menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis, dapat menampilakan sesuatu tampilan visual yang imajinatif dan mustahil dalam kehidupan yang sebenarnya tetapi dapat divisualisasikan secara meyakinkan dalam animasi.

2.2.2. Jenis-Jenis Animasi

Animasi menurut Gumelar (2004: 7-11) berdasarkan tekniknya dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Animasi tradisional/*Traditional Animation* (Animasi 2D) adalah animasi yang telah berumur sangat tua. Sering disebut *Cell Animation*, karena pengerjaannya menggunakan media kertas *Celluloid* transparan yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparansi untuk OHP *(Over Head Projector)*. *Celluloid* transparan berfungsi untuk mempermudah *animator* menggambar gerakan demi gerakan animasi

sehingga tercipta animasi yang halus dan mulus pergerakannya. Contoh: *Tom and Jerry, Snow White, Aladdin, Lion King*.

2. Animasi *Stop Motion* adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Animasi ini terkadang disebut juga *claymation* karena media objek yang digunakan adalah tanah liat (*Clay*). Contoh: *The Nightmare before* christmas, *Chicken Run*, dan lain-lain.
3. *Computer Graphic Animation/Computer Generated Imagery (CGI)* adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D ataupun animasi 3D. Namun, dalam perkembangannya *CGI* telah berevolusi dengan cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu melampaui bentuk objek aslinya *(hyperreality)* sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D. Contoh: *Toy Story, The Legend of Guardian, Happy Feet, Kungfu Panda.*

Sedangkan dilihat dari gaya, asal, dan negaranya, animasi menurut Harto (2009: 28) dapat dibagi menjadi:

1. Animasi Gaya Jepang (*Anime*), ciri-ciri umum animasi Jepang adalah sebagai berikut:
   - Gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita.

- *Anime* memiliki karakteristik visual yang sangat bervariasi dan tidak memiliki gaya yang baku dan digunakan oleh semua *anime*.
- Selain ditandai dengan mata lebar/besar dan gaya rambut yang liar, gaya *anime* yang dipengaruhi manga adalah penggambaran dagu yang runcing, hidung runcing dan kecil, mulut kecil serta bentuk ujung rambut yang tajam-tajam.
- Selain itu penggambaran bagian muka biasanya ditampilkan secara sederhana/tidak detail.
- Kedekatan *manga* dan *anime* juga terlihat dari penggunaan bahasa visual yang khas digunakan dalam *manga* untuk mengekspresikan *mood* maupun pikiran tokoh-tokohnya.
- Tokoh superhero biasanya ditampilkan dalam ukuran mungil (kurang maskulin).
- Beberapa *anime* menyertakan teks di *background*.
- Dominasi penggunaan teknik animasi tradisional yaitu menggunakan sel.

Contoh animasi gaya Jepang adalah: *Cardcaptor Sakura, Rorounin Kenshin, Crayon Shinchan, Bleach, Doraemon, Sailor Moon,* dan lain-lain.

2. Animasi Gaya Amerika, ciri-ciri umum animasi Amerika adalah sebagai berikut:
   - Hampir setiap film ada propaganda politik dari negara asal.

- Tokoh-tokoh superhero tampil lebih maskulin daripada superhero *anime* Jepang.
- Bisa ditonton semua umur termasuk anak kecil.
- Karakter/tokoh superhero digambarkan secara realistik.
- Jika bukan animasi superhero, biasanya ditampilkan secara kartunal (ada penyederhanaan bentuk).
- Alur dari animasi tersebut menggambarkan alur kehidupan nyata.
- Ada satu hal yang lazim pada hampir semua animasi Amerika, yaitu tampil secara period.

Contoh animasi gaya Amerika adalah: *X-Men, Superman, Spiderman, Tom and Jerry, Mickey Mouse, Popeye, Finding Nemo*, dan lain-lain.

3. Animasi Gaya Eropa, ciri khasnya adalah:
   - Berhidung bulat dengan mata berupa titik seperti gaya animasi Prancis atau Korea.
   - Jika mata tidak berupa ttik biasanya berupa bulatan ada titik di tengah.

   Contoh animasi gaya Eropa adalah: *The Adventure of Tintin, Snoopy*, dan lain-lain.
4. Animasi Gaya Indonesia, dalam hal ini Indonesia masih mencari jati diri seperti halnya pencarian jati diri seni lukis, arsitektur, kartun, dan lain-lain. Jati diri kartun Indonesia sebagai karya desain grafis, ada yang merujuk pada kartun *Panji Koming* karya Dwi Koendoro. Dikatakan

khas karena dengan ciri khas tokoh layaknya orang indonesia yang kurus-kurus, perut bunci, kepala gundul, berambut kuncung, bertelanjang dada, dan lain-lain. Ciri khas ini masih dicari lagi seperti menampilkan tokoh si unyil dengan ciri khas sarung yang dislempangkan dan pecinya.

5. Animasi Gaya MTV, ditandai dengan sering tampilnya kejutan-kejutan, keajaiban-keajaiban, keanehan-keanehan adegan. Gaya ini ditampilkan dengan gaya anak muda, sangat santai sedikit muncul gaya ekspresif layaknya gaya animasi pada *opening screen* atau *bumper* acara-acara MTV. Alur cerita gaya MTV sebagian orang menganggap terlalu memusingkan.

Jenis animasi yang dipaparkan di atas merupakan jenis animasi yang dilihat dari gaya, asal, maupun negaranya. Adapun untuk gaya MTV, lahir dari sebuah *channel* televisi, *MTV* (*Music Television*). Gaya animasi ini membentuk gaya tersendiri dari animasi yang sudah ada. Gaya animasi MTV mempunyai sifat ekspresif, lebih ke-*mainstream*, dan mempunyai corak gambar yang bebas, seperti segmentasi pasarnya, yakni anak muda yang menyukai kebebasan dan selalu ekspresif.

Jenis animasi yang penulis pilih adalah jenis *computer graphic animation/computer generated imagery* (*CGI*). Keseluruhan proses dari pengerjaan karya animasi ini menggunakan komputer sebagai medianya. Jenis ini dipilih oleh penulis karena pembuatan animasi ini cenderung lebih mudah dikerjakan dan tidak terlalu rumit dibandingkan dengan

pembuatan *traditional animation* yang harus dikerjakan dengan cara manual. Dari segi waktu pengerjaan, *animation/computer generated imagery* (CGI) memiliki kelebihan yakni dapat mempersingkat waktu pengerjaan dan ini akan akan sangat efisien. Animasi ini akan dikemas dalam bentuk animasi dua dimensi (2D) karena bentuk animasi ini sudah akrab di mata masyarakat luas dan masih menjadi animasi yang popular.

Sedangkan untuk gaya animasinya, penulis memilih gaya *anime*. Gaya *anime* dipilih berdasarkan dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada khalayak sasaran. Data dari hasil kuesioner bisa dilihat pada bab selanjutnya.

2.2.3. Prinsip Dasar Animasi

Ada berbagai macam teori dan pendapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Tetapi setidaknya ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang ‘hidup’. Ke-12 prinsip ini dalam modul Training Produksi Film dan animasi *Dreamlight World Media* (2011: 4-9) dan Frank (1981: 47-69) dipaparkan menjadi 12 prinsip dasar, sebagai berikut:

1. *Solid Drawing*

   Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian

observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah menggambar.

Meskipun kini peran gambar (yang dihasilkan sketsa manual) sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip ‘menggambar’ akan menghasilkan animasi yang lebih peka.

2. *Timing & Spacing*

Grim Natwick seorang animator *Disney* pernah berkata, “Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*”. *Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

3. *Squash & Stretch*

Squash and strecth adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan ‘*enhancement’* sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/*action* tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

4. *Anticipation*

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit *dari* duduk harus

membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan maju harus ada gerakan mundur dulu. Dan sejenisnya.

5. *Slow In and* Slow *Out*

Sama seperti *spacing* yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. *Slow In* dan *Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

6. *Arcs*

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth'* dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/ robotik yang cenderung patah-patah.

7. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau

mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

8. *Follow Through and Overlapping Action*

   Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

   Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

9. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

   Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama adalah *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan, yaitu waktu pengerjaan yang lama.

   Kedua adalah *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki

kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

10. *Staging*

    Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau '*mood'* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

11. *Appeal*

    Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan beranimasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Anda juga bisa melihat kekhasan animasi buatan *Disney* atau *Dreamworks*. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tertentu.

    Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, demit, siluman atau karakter 'jelek' lainnya tetapi tetap bisa *appealing*.

12. *Exaggeration*

    Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk

menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis *Tom & Jerry*, *Donald Duck, Doraemon* dan sebagainya.

Dalam pembuatan karya animasi ini, penulis tidak luput dari penggunaan beberapa prinsip dasar animasi. Penerapan prinsip dasar animasi ini digunakan dalam pengerjaan karya. Semua prinsip dasar animasi tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan penulis dalam penggarapan karya animasi ini.

2.3. Periklanan

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi sebagai alat promosi yang kuat (Suyanto, 2005: 3). Sedangkan iklan tayang sendiri memiliki keuntungan yang lebih. Iklan tayang mempunyai cakupan, jangkauan dan repetisi yang tinggi dan dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar, dan animasi) yang dapat mempertajam ingatan.

2.3.1. Jenis-Jenis Iklan

Iklan mempunyai tujuannya sendiri-sendiri, hal tersebut yang membedakan antara iklan yang satu dengan iklan yang lainnya. Suyanto (2005: 53) membagi jenis iklan berdasarkan tujuan menurut sasarannya, sebagai berikut:

1. Iklan informatif

   Iklan informatif bertujuan untuk membentuk permintaan pertama. Caranya dengan memberitahukan pasar tentang produk baru, mengusulkan kegunaan suatu produk, memberitahukan pasar tentang perubahan harga, menjelaskan cara kerja suatu produk, menjelaskan pelayanan yang tersedia, mengoreksi kesan yang salah, mengurangi kecemasan pembeli, dan membangun citra perusahaan (biasanya dilakukan besar-besaran pada tahap awal peluncuran suatu jenis produk).

   Contoh: Iklan *Clear* kreasi Lowe menampilkan cara kerja *Zink System* dalam menghilangkan ketombe dengan menggunakan animasi.

2. Iklan persuasif

   Iklan persuasif bertujuan untuk membentuk permintaan selektif suatu merk tertentu, yang dilakukan pada tahap kompetitif dengan membentuk preferensi merk, mendorong alih merk, mengubah persepsi pembeli tentang atribut produk, membujuk pembeli untuk membeli sekarang, dan membujuk pembeli menerima, mencoba, atau menyimulasikan penggunaan produk.

   Contoh: Iklan *Kodak* buatan *Ogilvy & Mather Frankfurt* menampilkan binatang bunglon. Warna bunglon berubah menjadi kuning ketika didekati jeruk. Ketika didekati apel berwarna merah, warnanya pun berubah menjadi merah. Tetapi saat didekati film Kodak,

bunglon tidak dapat menyesuaikan diri karena kompleksitas warna dari film Kodak, sehingga jatuh dari dahan.

3. Iklan pengingat

Iklan pengingat bertujuan mengingatkan pembeli pada produk yang sudah mapan bahwa produk tersebut mungkin akan dibutuhkan kemudian, mengingatkan pembeli dimana mereka dapat membelinya, membuat pembeli tetap mengingat produk itu meskipun sedang tidak musim, dan memertahankan kesadaran puncak.

Contoh: Iklan sepatu *Nike* yang tersebar di berbagai negara, baik di majalah, televisi, internet, dan media lainnya, berfungsi untuk mengingatkan untuk membeli *Nike*.

4. Iklan penambah nilai

Iklan penambah nilai bertujuan untuk menambah nilai merk pada persepsi konsumen dengan melakukan inovasi, perbaikan kualitas, dan penguatan persepsi konsumen. Iklan yang efektif akan menyebabkan merk dipandang lebih elegan. lebih bergaya, lebih prestisius, dan mungkin super dalam persaingan.

Contoh: Iklan *Intel* versi pipa menampilkan bagaimana pipa itu disusun, sehingga membentuk angka 4. Iklan ini didukung oleh *Blue Man Group* yang mengkampanyekan bahwa PC terbaik menggunakan '*Intel Inside*®' pada masa itu, yang membawa *Intel* menjadi pembuat mikroprosesor bermerk kelas dunia.

5. Iklan bantuan aktivitas lain

Iklan bantuan aktivitas lain bertujuan membantu memfasilitasi aktivitas lain perusahaan dalam proses komunikasi pemasaran. Misalnya, iklan membantu dalam pelepasan promosi penjualan (kupon), membantu wiraniaga (pengenalan produk), menyempurnakan hasil komunikasi pemasaran yang lain.

Contoh: *Volvo*, dalam iklannya selain memperkenalkan produk model S60, juga membantu penjualan lewat *e-commerce*-nya dengan alamat *www.revolution.com*.

2.3.2. Daya Tarik Pesan dalam Iklan

Sebuah iklan tentu saja mempunyai sebuah pesan yang akan disampaikan kepada audiensnya. Pesan tersebut digali dari ide kreatif yang muncul dari designer. Daya tarik pesan yang baik berfokus pada suatu usulan penjualan/jasa inti yang ditawarkan. Untuk mengetahui daya tarik manakah yang mempengaruhi keberhasilan terhadap target audiens, kita harus melakukan analisis dan riset pasar terlebih dahulu.

Suyanto (2005: 91) membagi daya tarik pesan dalam iklan menjadi tujuh jenis, yakni: daya tarik selebritis, humor, rasa takut, kesalahan, musik, komparatif/perbandingan, positif/rasional, emosional, seks, dan kombinasi.

1. Daya tarik selebriti

Pengiklan dapat membuat produk atau merk menjadi menonjol dalam periklanan, salah satunya dengan menggunakan daya tarik para

figur masyarakat, seperti seorang bintang TV, aktor, aktris, atlet, almuwan dan sebagainya. Selebritis adalah pribadi yang dikenal masyarakat untuk mendukung suatu produk. Selebriti merupakan juru bicara dalam daya tarik ini.

2. Daya tarik humor

   Daya tarik ini digunakan untuk menciptakan reaksi yang diinginkan. Pengiklan juga menggunakan humor untuk mencapai sasaran komunikasi yang bervariasi untuk memicu perhatian, memandu konsumen secara menyeluruh terhadap tuntutan produk.

3. Daya tarik rasa takut

   Daya tarik ini akan efektif bila digunakan untuk memperbaiki motivasi. Pengiklan memotivasi konsumen untuk mengolah informasi dan mengambil tindakan. Selain itu Pengiklan meminta daya tarik rasa takut dengan mengidentifikasi 2 hal, yaitu mengidentifikasi konsekuensi negatif jika tidak menggunakan produk dan mengidentifikasi konsekuensi negatif jika menggunakannya dalam perilaku yang tidak aman (misalnya minum, merokok, menelpon pada saat menyetir).

4. Daya tarik kesalahan

   Seperti halnya rasa takut, kesalahan merupakan daya tarik negatif. Orang merasa bersalah ketika melanggar peraturan, menyimpang dari nilai-nilai atandar atau kepercayaan, atau tidak bertanggung jawab. Daya tarik ini dapat berjalan baik karena memotivasi individu yang

dewasa secara emosi untuk mengambil alih tanggung jawab untuk mengurangi tingkat kesalahan. Pengiklan menggunakan daya tarik kesalahan dan berusaha membujuk calon konsumen dengan menerapkan perasaan rasa bersalah yang dapat diganti dengan menggunakan produk yang diiklankan, atau menunjukkan kesalahan agar konsumen tidak mengulangi kesalahan.

5. Daya tarik musik

   Musik merupakan komponen penting dalam periklanan. Jingle, musik latar, lagu terkenal, dan aransemen klasik digunakan untuk menarik perhatian, menyampaikan titik penjualan, menetapkan nada emosi suatu iklan dan memengaruhi perasaan pendengar.

6. Daya tarik komparatif/perbandingan

   Dalam praktik periklanan, perbandingan langsung atau tidak langsung suatu produk dengan produk pesaing untuk mempromosikan bahwa produk tersebut superior dibanding produk pesaing dengan pertimbangan pembelian disebut iklan Komparatif.

7. Daya tarik positif/rasional

   Daya tarik positif/rasional berfokus pada praktik, fungsi, atau kebutuhan konsumen secara optimal terhadap suatu produk, yang menekankan pada manfaat atau alasan untuk mempunyai atau menggunakan suatu merk. isi pada pesan menekankan pada fakta, belajar, dan persuasi logis.

8. Daya tarik emosional

   Daya tarik emosional berhubungan dengan kebutuhan psikologis konsumen untuk membeli suatu produk. Banyak konsumen termotivasi untuk mengambil keputusan dan membeli suatu produk karena emosi dan perasaan terhadap merk dapat menjadi lebih penting daripada pengetahuan terhadap atribut dan pernik-pernik produk tersebut.

9. Daya tarik seks

   Daya tarik seks dapat menyempurnakan *recall* titik pesan dan tanggapan emosi. Daya tarik seks biasanya menggunakan model yang atraktif dan pose yang provokatif.

10. Daya tarik kombinasi

    Daya tarik kombinasi merupakan perpaduan dari berbagai daya tarik, yaitu perpaduan dari daya tarik selebritis, daya tarik humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, daya tarik musik, daya tarik komparatif/perbandingan, daya tarik positif/rasional, daya tarik emosional, dan daya tarik seks.

2.3.3. Gaya Eksekusi Pesan dalam Iklan

Sebuah iklan akan menjadi menarik jika pesan yang ada di dalam iklan tersebut disampaikan dengan cara yang tepat. Oleh karena itu gaya eksekusi pesan sangatlah diperlukan agar iklan yang dibuat pas mengena di hati audiens. Suyanto (2005: 113) membagi gaya eksekusi pesan menjadi 13, yaitu:

1. Menjual langsung (*Straight sell*)

Gaya menjual langsung tertuju langsung pada informasi produk atau jasa. Gaya eksekusi ini sering digunakan bersama daya tarik rasional, yang memfokuskan pesan pada produk atau jasa dan manfaat dan atau atribut spesifiknya. Contoh: Iklan *Pepsi Light* menggunakan gaya ini dengan menyebutkan *'0 calories Great Taste'*.

2. Potongan kehidupan (*Slice of life*)

   Gaya eksekusi ini umumnya didasarkan pada pendekatan pemecahan masalah sehari-hari, kemudian pengiklan menunjukkan bahwa produk yang diiklankan sebagai pemecah masalah. Contoh: Iklan pencerah wajah *Citra* dimana di dalam ceritanya seorang wanita yang tidak percaya diri dengan wajahnya yang kusam menjadi lebih percaya diri setelah menggunakan produk citra.

3. Gaya hidup (*Lifestyle*)

   Gaya ini menekankan bagaimana suatu produk sesuai dengan suatu gaya hidup. Contoh: Iklan *Samsung Galaxy Tab*, dimana dalam iklan ini ditampilkan citra *Samsung Galaxy Tab* digambarkan sangat efisien dan *mobile* bagi seorang yang *busy*.

4. Fantasi (*Fantasy*)

   Gaya ini menggunakan pendekatan dengan menciptakan fantasi di sekitar produk atau cara penggunaannya, dimana produk menjadi bagian pusat dari situasi yang diciptakan oleh pengiklan. Contoh: Iklan *Fanta* rasa anggur menampilkan seorang pelajar yang berfantasi dengan rasa anggur yang menjadi rasa baru dari produk *Fanta*.

5. Suasana atau citra (*Mood or image*)

   Gaya ini menggunakan pendekatan yang membangkitkan suasana atau citra di sekitar produk tersebut, seperti kecantikan, cinta, atau ketenangan. Contoh: Iklan permen *Fox* dimana citra yang dibangun di dalamnya seolah-olah penuh kasih dan sayang dalam setiap permennya. Citra ini diperkuat dengan slogan yang selalu menemaninya "Selalu ada cinta di setiap kilau *Fox*".

6. Simbol kepribadian (*Personality symbol*)

   Gaya ini menggunakan pendekatan dengan menciptakan suatu karakter yang menjadi personifikasi produk yang diiklankan. Karakter tersebut dapat berupa orang, binatang, atau animasi. Contoh: Iklan *Dell Computer* menggunakan simbol kepribadian dengan mengembangkan juru bicara untuk mempersonifikasi gaya *Dell*.

7. Musik (*Musical*)

   Gaya ini menggunkan latar belakang musik jingle, lagu terkenal, dan aransemen klasik, atau menunjukkan satu atau beberapa prang atau tokoh kartun yang menyanyikan suatu lagu tentang produk tersebut. Contoh: Iklan Layanan Masyarakat Gas LPG yang menggunakan lagu Wali yang liriknya diganti disesuaikan dengan isi pesan yaitu tentang penggunaan Gas LPG yang baik dan benar.

8. Keahlian teknis (*Technical expertise*)

   Gaya ini menggunakan pendekatan dengan menunjukkan keahlian, pengalaman dan kebanggaan perusahaan dalam membuat

produk tersebut. Contoh: Iklan elektronik yang memamerkan kelebihan fitur yang dimilikinya, ataupun fitur-fitur tambahan yang belum dimiliki oleh produk lain yang sejenis.

9. Bukti ilmiah (*Scientific evidence*)

   Gaya ini menggunakan pendekatan dengan menyajikan bukti ilmiah atau laboratorium bahwa merk tersebut lebih disukai atau mengungguli merk lain. Contoh: Iklan jamu Tolak Angin yang menampilkan bukti ilmiah mereka tentang bahan bahan yang digunakan dalam pembuatan jamu mereka.

10. Bukti kesaksian (*Testimonial evidence*)

    Gaya ini menghargai produk berdasarkan pengalaman personal selama menggunakan merk atau manfaat yang yang diperoleh selama menggunakannya. Contoh: Iklan sampo *Dove* yang menampilkan Maia Estianty yang memberikan kesaksian setelah memakai produk *Dove*.

11. Demonstrasi (*Demonstration*)

    Gaya ini dirancang untuk mengilustrasikan keunggulan kunci dari suatu produk. Gaya ini dapat sangat efektif untuk meyakinkan konsumen terhadap kualitas suatu produk dan manfaatnya setelah memiliki atau menggunakan merk tersebut. Contoh: Iklan *Honda Accord* menampilkan lebih dari 85 komponen yang merupakan bagiasn dari *New Accord* yang berinteraksi satu sama lain membentuk rangkaian kompleks yang akhirnya menghasilkan *The New Accord*.

12. Animasi

    Saat ini, animasi menjadi gaya eksekusi pesan yang sangat popular. Pertama-tama seniman menggambar skenario yang akan dianimasikan atau menciptakannya di dalam komputer dalam bentuk kartun. Animasi akan sangat popular jika target pasarnya anak-anak. Contoh: Iklan minuman ringan *Mr. Jussie* yang menampilkan tokoh *Upin & Ipin* sebagai daya tarik dari iklannya.

13. Dramatisasi

    Dramatisasi merupakan gaya eksekusi yang baik untuk televisi. Dramatisasi berfokus pada sebuah cerita pendek dengan produk atau jasa sebagai bintang. Dramatisasi serupa dengan potongan kehidupan, tetapi menggunakan tekanan dan sesuatu yang luar biasa dalam membawakan cerita. Contoh: Iklan dari asuransi *Thai Life Insurance* yang berjudul *Silence of love* ini menampilakan sebuah cerita drama pendek. Durasi dari iklan ini sendiri kurang lebih tiga menit.

2.3.4. Iklan Layanan Masyarakat

Iklan Layanan Masyarakat (bahasa Inggris: *Public Service Ad* atau disingkat *PSA*) 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 (*http//:www.wikipedia.id*).

Selanjutnya adapun kriteria Iklan Layanan Masyarakat dapat dibagi menjadi tujuh, berikut kriteria tersebut:

1. Tidak komersil
2. Tidak bersifat keagamaan
3. Tidak bersifat politis
4. Berwawasan nasional diperuntukkan untuk semua lapisan masyarakat
5. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan atau diterima
6. Dapat diiklankan
7. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

Dalam iklan layanan masyarakat, pesan disampaikan bersifat sosial sepenuhnya yang ditujukan untuk memotivasi/membangkitkan semangat maupun menyadarkan masyarakat. Hal-hal yang diangkatpun biasanya merupakan isu sosial yang tengah terjadi secara nasional maupun internasional. Di Indonesia, Iklan layanan masayrakat seringkali dikeluarkan oleh instansi pemerintah.

Untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat yang baik, *point* utama yang harus ditonjolkan adalah pesan yang ingin disampaikan dalam iklan tersebut dan bagaimana agar pesan tersebut tepat mengena pada target audiens.

Selanjutnya, iklan layanan masyarakat tersebut haruslah bisa menggugah hati dan mengajak audiens untuk mau melakukan pesan yang kita sampaikan. Selain itu, iklan masyarakat juga harus mempunyai kriteia yang menarik. Sejauh ini, iklan layanan masyarakat masih dipandang

sebelah mata karena visualisasi dari iklan itu sendiri mungkin dirasa kurang menarik, apalagi bagi kaum muda. Maka dari itu, iklan masyarakat hendaknya ditampilkan secara apik, menarik dan mampu mengikuti/melibatkan tren yang sedang tengah terjadi.

2.4. Bahasa Rupa

2.4.1. Pengertian dan Ruang Lingkup Bahasa Rupa

Pada umumnya sebelum sebuah film dieksekusi, terlebih dahulu seorang penulis naskah menyisipkan bahasa rupa dalam naskahnya. Setelah itu bahasa rupa tersebut dituangkan dalam bentuk gambar oleh perancang *storyboard*. Tak jauh berbeda dengan pembuatan film, proses pembuatan iklan pun membutuhkan adanya bahasa rupa dalam pengerjaannya.

Bahasa rupa menurut Tabrani (2005: 128) adalah sebagai padanan bahasa kata. Bahasa kata adalah tata bahasa, padanan bahasa kata adalah tata ungkapan. Piliang (2005: 63-74) menjelaskan bahasa rupa (*visual language*) dipahami secara berbeda-beda oleh para Ilmuwan. Bahasa rupa yang digagaskan oleh Primadi Tabrani, Guru Besar FSRD-ITB, memiliki arti khusus, yakni bahasa tentang rupa, tentang aspek bercerita gambar-gambar pra-sejarah maupun gambar anak-anak. Teori ini berbeda dengan bahasa rupa dalam kajian semiotika. Namun, terdapat persinggungan dalam persoalan bercerita dan denotasi di semiotika. Terdapat pula aspek khusus yang dikaji oleh Primadi, namun tidak dikaji di semiotika, yaitu cara penggambaran dan bercerita secara denotatif. Kedua hal ini telah

dilupakan di dalam kajian rupa di Indonesia maupun di Barat yang lebih mengutamakan kajian tingkat konotatif. Oleh karena itu kajian Primadi telah berkontribusi besar bagi kajian semiotika visual secara luas.

Adapun jenis bahasa rupa menurut Primadi Tabrani (2005: 185-190) adalah sebagai berikut:

1. Cara wimba I

UKURAN PENGAMBILAN	
Cara Modern	**Cara Khas**
1. *Extra Close Up* 2. *Very Close Up* 3. *Big Close Up* 4. *Close Up* 5. *Medium Close Up* 6. *Midshot* 7. *Medium Shot* 8. *Medium Long Shot* 9. *Long Shot* 10. *Very Long Shot* 11. *Ekstra Long Shot*	1. Ada yang diperbesar 2. Ada yang diperkecil 3. Dari kepala sampai kaki

Tabel 2.1. Cara wimba I
(Sumber: Primadi Tabrani, 2005)

2. Cara wimba II

SUDUT PENGAMBILAN	
Cara Modern	**Cara Khas**
1. Sudut Bawah 2. Sudut Wajar 3. Sudut Atas	1. Aneka Tapak 2. Sinar X

4. Sudut Tampak Burung	

Tabel 2.2. Cara wimba II
(Sumber: Primadi Tabrani, 2005)

3. Cara wimba III

SKALA	
Cara Modern	**Cara Khas**
1. Lebih Kecil dari Aslinya 2. Sama Dengan Aslinya 3. Lebih Besar dari Aslinya	1. Ukuran Raksasa

Tabel 2.3. Cara wimba III
(Sumber: Primadi Tabrani, 2005)

4. Cara wimba IV

PENGGAMBARAN	
Cara Modern	**Cara Khas**
1. *Naturalis* 2. *Perspektif* 3. *Stilasi* 4. *Skemastis* 5. *Ekspresif* 6. *Distorsi* 7. *Dekoratif* 8. *Blabar (Out Line)* 9. Garis 10. *Volume* 11. *Siluet (sosok)*	1. Kejadian 2. Aneka Tampak 3. Perwakilan

12. Warna 13. Bidang 14. *Momenopname*	

Tabel 2.4. Cara wimba IV
(Sumber: Primadi Tabrani, 2005)

5. Cara wimba V

CARA DILIHAT	
Cara Modern	**Cara Khas**
1. Sudut Lihat Atas 2. Sudut Lihat Wajar 3. Sudut Lihat bawah 4. Daerah Lihat Optimal 5. Daerah Lihat Minimal 6. Jarak Lihat Wajar 7. Arah Lihat Kiri-Kanan 8. Arah Lihat Atas Bawah	1. Arah Lihat Kanan Kiri atau Kiri kanan 2. Arah Lihat Bawah Atas 3. Arah Lihat Tengah Pinggir 4. Arah Lihat Pinggir Tengah 5. Arah Lihat Berhadapan 6. Arah Lihat Berkejaran 7. Daerah Lihat Rata-rata 8. Arah Lihat Berkeliling 9. Arah Lihat Dari Mana saja

Tabel 2.5. Cara wimba V
(Sumber: Primadi Tabrani, 2005)

Bahasa rupa dalam dunia perfilman sering juga disebut dengan istilah sinematografi. Keduanya sama-sama mempunyai fungsi yang sama. Bayu (2007: 33-42) membagi dasar sinematografi sebagai berikut:

1. Pergerakan kamera

PERGERAKAN KAMERA
1. *Pan*
2. *Tilt*
3. *Track*
4. *Crab/orbital*
5. *Zoom*
6. *Follow through*
7. *Lead*

Tabel 2.6. Pergerakan kamera
(Sumber: Vincent Bayu, 2007)

2. Sudut pandang kamera

SUDUT PANDANG KAMERA
1. *Frog eye*
2. *Eye level*
3. *Eagle eye*
4. *Slanted* (serong)
5. *Over shoulder*

Tabel 2.7. Sudut pandang kamera
(Sumber: Vincent Bayu, 2007)

3. Format *shot/Framing*

FORMAT SHOT/FRAMING
1. *Establish shot*
2. *Extreme long shot*
3. *Long shot/Full shot*

4. *Medium long shot*
5. *Medium shot*
6. *Close up shot*
7. *Big close up shot*
8. *Extreme close up shot*

Tabel 2.8. Format *shot/ framing*
(Sumber: Vincent Bayu, 2007)

4. *Screen Directing*

SCREEN DIRECTING
1. Arah pandang dan ruang gerak
2. *Overlapping*
3. *Jumping*

Tabel 2.9. *Screen directing*
(Sumber: Vincent Bayu, 2007)

2.4.2. Fungsi Bahasa Rupa dalam Iklan Animatif

Bahasa rupa mutlak diperlukan dalam penggarapan karya iklan ini. Bahasa rupa dipakai untuk merancang visualisasi konsep adegan yang akan akan ditampilkan. Diharapkan dengan bahasa rupa yang pas, karya iklan layanan masyarakat yang berbentuk animasi dua dimensi ini akan layak untuk ditonton dan dinikmati oleh khalayak sasaran. Seperti yang telah dikatakan pada pembahasan sebelumnya, pembuatan iklan animasi dua dimensi tidak jauh berbeda dengan pembuatan iklan *shoting camera* dimana dalam pembuatan iklan tersebut membutuhkan bahasa rupa. Bahasa rupa dalam iklan animasi dua dimensi ini sendiri digunakan dalam hal pembuatan *storyboard*.

Storyboard terdiri dari panel-panel yang berisikan gambar. Gambar yang ada pada *storyboard* merupakan susunan adegan yang akan dianimasikan. Dalam *storyboard* inilah bahasa rupa diperlukan sebagai acuan bagi *storyboard maker* untuk menentukan arah pergerakan kamera, sudut pandang kamera, dan lain-lain. Dalam pembuatan *storyboard*, pembuat *storyboard* haruslah mengerti tentang istilah-istilah yang ada dalam bahasa rupa.

2.5. *Go Green*

Isu pemanasan global membangkitkan fenomena perubahan iklim yag pada gilirannya menjadi biang bencana lingkungan dari skala paling kecil sampai dengan paling dahsyat yang berpotensi meluluhlantakkan kehidupan di bumi. Menurut Manik (2004:166) pemanasan global terjadi sebagai akibat pencemaran udara. Pemanasan global akan mengakibatkan pemuaian air laut dan mencairnya es di kutub sehingga permukaan laut naik. Pemanasan global adalah naiknya suhu permukaan bumi yang prosesnya disebut sebagai efek rumah kaca.

Disadari atau tidak fenomena pemanasan global tersebut sebagian besar adalah akibat dari ulah aktivitas manusia di bumi yang kelewat tinggi sejalan dengan trend gaya hidup manusia modern, dimana setiap hari kita saksikan jutaan industri dan kendaran bermotor memuntahkan gas-gas polutan ke atmosfer khususnya CO2 (*http://www.gogreenindonesiaku.com*).

2.5.1. Gagasan dan Pengertian *Go Green*

Gagasan *Go Green* lahir dari keprihatinan pada suhu permukaan bumi yang semakin panas dari masa ke masa. Peningkatan jumlah kosentrasi karbon dioksida (CO_2) dan gas rumah kaca lainnya (*metan, nitro oksida, chloroflurocarbons,* dan O_3) dapat menjadi penyekat yang baik bagi gelombang radiasi tertentu dalam atmosfer sehingga memicu meningkatnya suhu permukaan bumi yang lebih dikenal dengan pemanasan global atau *global warming*.

Secara sederhana, *Go Green* itu merupakan propaganda yang biasa digunakan dalam kampanye peduli lingkungan, atau bisa juga dikatakan sebagai gerakan *'back to basic'* kesadaran lingkungan. Porpaganda ini tujuannya macam-macam, termasuk meningkatkan kewaspadaan terhadap lingkungan (*http://www.ksdasulsel.org*).

Gerakan ini bukan sekedar gerakan moral dalam membangun kesadaran terhadap lingkungan, tetapi lebih jauh merupakan gerakan taktis dan strategi guna mengantisipasi perubahan iklim di masa sekarang dan yang akan datang. Singkatnya, gerakan ini tentang suatu era pembaruan pikiran dan perbuatan konkrit yang taktis untuk mengintegrasikan kehidupan. Sudah menjadi semacam acuan dalam gerakan *Go Green* di seluruh dunia.

2.5.2. Prinsip Gerakan *Go Green*

Gerakan *Go Green* mempunyai empat prinsip dasar, yakni 4R. Dikutip dari *http://www.halloriau.com*, adapun 4R tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Reduce*

   Reduce atau yang bisa kita sebut dengan mengurangi adalah upaya kita dalam kehidupan dalam mengurangi barang-barang ataupun material yang biasa kita gunakan. Karena dengan meminimalisir hal tersebut akan dapat mengurangi sampah yang dihasilkannya.

2. *Reuse*

   Reuse atau memakai kembali yaitu dengan cara membeli barang-barang yang bisa dipakai kembali atau barang yang bukan sekali pakai. Perkembangan zaman yang semakin maju menciptakan barang-barang sekali pakai untuk meringankan pekerjaan kita, namun dampak yang dihasilkannya sangat berbahaya, karena akan menyebabkan menumpuknya sampah dari barang tersebut.

3. *Recycle*

   Recycle yaitu mendaur ulang, kini sudah banyak cara untuk dapat memanfaatkan sampah menjadi barang daur ulang yang bernilai, dengan cara seperti ini kita dapat mengurangi sampah dan menjadikannya barang yang berharga.

4. *Replace*

Replace yang bisa kita artikan dengan mengganti yaitu berusaha mengganti barang-barang yang merusak lingkungan dengan barang-barang yang ramah lingkungan, sehingga barang-barang tersebu jika menjadi sampah dapat di degradasi secara alami.

2.6. Profil Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan (DPPK)

Berkenaan dengan tema yang penulis pilih, yakni *Go Green*, maka penulis menentukan *klien* yang berkaitan secara langsung pada tema tersebut. Dinas Pertanian, Perkebunan, dan kehutanan (DPPK) dipilih penulis dengan pertimbangan karena dinas tersebut secara langsung turut mensosialisasikan kampanye *Go Green* dan ikut serta dalam mengembangkan penghijauan lingkungan.

Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan merupakan perubahan dari Dinas Pertanian, Peternakan, Perkebunan dan Kehutanan yang dibentuk dengan Peraturan Daerah Kabupaten Pekalongan Nomor 13 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kabupaten Pekalongan Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah. Pembentukan Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan didasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Pekalongan Nomor 5 Tahun 2011 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah.

Sesuai dengan namanya, Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan (DPPK) mempunyai tiga divisi, divisi tersebut yakni: (1) Divisi Pertanian; (2) Divisi Perkebunan; (3) Divisi Kehutanan. Untuk kepentingan dalam

proyek studi yang berkaitan dengan tema *Go Green*, penulis memfokuskan pada divisi kehutanan.

DINAS PERTANIAN, PERKEBUNAN DAN KEHUTANAN
KABUPATEN PEKALONGAN

Gambar 2.2. Logo Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan
(Sumber: Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan (DPPK), 2011)

2.6.1. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari Dinas Pertanian, Perkebunan, dan Kehutanan (DPPK) adalah sebagai berikut:

1. Visi Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan

   "Menjadi SKPD yang tangguh yang mampu mendorong peningkatan Produktifitas dan Daya Saing Produk Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan untuk Kesejahteraan Masyarakat"

2. Misi Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan
   a. Meningkatkan mutu dan produktifitas komoditi pertanian, perkebunan dan kehutanan
   b. Mendorong penerapan teknologi tepat guna untuk peningkatan hasil pertanian, perkebunan dan kehutanan

c. Memelihara dan meningkatkan daya dukung lingkungan untuk pertanian, perkebunan dan kehutanan
d. Melaksanakan pemberdayaan masyarakat petani.

2.6.2. Maksud dan Tujuan

Program Kerja Tahun 2012 ini disusun agar dapat menjadi pedoman/acuan bagi pengelola dan pelaksana kegiatan-kegiatan di lingkup Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan pada Tahun Anggaran 2012.

Tujuan dibuatnya Program Kerja Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan Tahun 2012 adalah :

a. Sebagai landasan kerja
b. Sebagai tolok ukur tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan
c. Sebagai alat kendali dalam pelaksanaan kegiatan

2.6.3. Ruang Lingkup

Program kerja Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan Tahun 2012 disusun untuk mencakupi seluruh kegiatan baik kegiatan rutin maupun pembangunan yang meliputi pembangunan sektor pertanian, perkebunan dan kehutanan, serta sarana dan prasarana dan pengembangan usaha sektor pertanian, perkebunan dan kehutanan.

BAB 3
METODE BERKARYA

3.1. Peralatan

Dalam pengerjaan proyek studi ini, alat yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1. Perangkat Keras (*hardware*)

Laptop *DELL Vostro 1088*, dengan spesifikasi:

Processor : *Intel® Core™2 Duo CPU*

RAM : 4.00 GB

System Type : *32-bit Operating System*

3.1.2. Perangkat Lunak (s*oftware*)

- *Windows 7 Ultimate (Operating system)*
- *Macromedia Flash 8 (Animation program)*
- *Photoshop CS2 (2D Bitmap program)*
- *Ulead VideoStudio (Audio & video editing)*
- *Audacity (Dubbing)*
- *Microsoft Office word 2007 (Word processor)*

3.1.3. Bahan dan Alat Pendukung

- Kertas, pensil, dan alat gambar
- *Scanner*
- *Pen tablet*
- *Printer*

3.2. Teknik atau Strategi yang Digunakan

Teknik dan strategi yang penulis gunakan dalam proses pengerjaan animasi Iklan Layanan Masyarakat bertema *Go Green* ini adalah sebagai berikut :

3.2.1. Tahap Persiapan (*Prelimenary*)

Proses pencarian ide-ide dan pencarian konsep-konsep dalam berkarya. Termasuk dalam penelitian dan mencari referensi-referensi yang dibutuhkan nanti saat pembuatan karya. Penulis membagi tahap penelitian berdasarkan pihak-pihak yang terkait. Pihak-pihak yang terkait dengan pembuatan Iklan Layanan Masyarakat dengan tema *Go Green* ini adalah sebagai berikut:

3.2.1.1. Penelitian ke Pihak *Klien*

Dinas Pertanian, Perkebunan dan Kehutanan merupakan perubahan dari Dinas Peternakan, Perkebunan dan Kehutanan. Dalam pembuatan karya animasi dua dimensi (2D) Iklan Layanan Masyarakat bertema *Go Green*, penulis menjadikan DPPK Kabupaten Pekalongan sebagai *klien*. Agar lingkupnya lebih spesifik ke Kota Pekalongan, penulis melakukan penelitian dan wawancara kepada pihak DPPK yang berada di wilayah Pekalongan.

Penulis melakukan wawancara terhadap *klien*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tentang bentuk kegiatan yang telah dilakukan guna melestarikan lingkungan dan menghijaukan bumi, media yang digunakan untuk bersosialisasi *Go Green*, dan apa saja

faktor yang menjadi penghambat/kelemahan sosialisasi *Go Green* di instansi tersebut. Wawancara dilakukan penulis dengan staf administrasi tata guna hutan. Setelah melakukan wawancara tersebut, penulis dapat mendapatkan data tentang kegiatan yang dilakukan oleh DPPK, data tersebut meliputi:

- Kegiatan DPPK dalam mendukung usaha *Go Green:*
  1. Melakukan pengembangan hutan rakyat
  2. Penghijauan lingkungan
  3. Penghijauan kota
  4. Penanaman 1Milyar pohon
  5. Hutan kota

  Kegiatan tersebut di atas sudah rutin diadakan dan menjadi agenda tahunan. Selain itu, DPPK juga mengadakan beberapa kegiatan penyuluhan kepada masyarakat.
- Sasaran umum yang menjadi target bersosialisasi *Go Green*.

  Adapun yang dijadikan sasaran DPPK dalam bersosialisasi *Go Green* adalah masyarakat umum se-Pekalongan. Leebih spesifik lagi, adalah golongan anak muda/remaja. Karena golongan ini merupakan generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun kembali bumi ini.
- Media pendukung yang digunakan DPPK dalam bersosialisasi *Go Green*.

Selain kegiatan lapangan dan penyuluhan, DPPK juga mempunyai media lain sebagai pendukung sosialisasi *Go Green*. Media yang digunakan DPPK tersebut adalah *leaflet* yang membahas kegiatan yang dilakukan oleh DPPK. Leaflet tersebut dibagikan kepada mayarakat.

- Kelemahan media pendukung

Menurut staf administrasi tata guna hutan, kelemahan media cetak *leaflet* dikarenakan masyarakat enggan untuk mencerna informasi yang ada di dalam leaflet tersebut dan sifat masyarakat yang enggan untuk membaca, sehingga tak jarang leaflet tersebut diacuhkan oleh masyarakat.

Beberapa data hasil penelitian terhadap klien di DPPK yang telah dipaparkan di atas akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan atau produksi Iklan Layanan Masyarakat dengan tema *Go Green*.

3.2.1.2. Penentuan Khalayak Sasaran

Suyanto (2005: 5) membagi segmentasi khalayak sasaran menjadi 6. Segmentasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Segmentasi geografis, yaitu pembagian pasar menjadi unit-unit geografis yang berbeda, misalnya wilayah, negara, negara bagian, propinsi, kota, dan kepulauan.
2. Segmentasi demografis, yaitu pengelompokkan pasar berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah

penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, ras, generasi, kewarganegaraan, dan kelas sosial.

3. Segmentasi psikografis, yaitu pengelompokkan pasar dalam variabel gaya hidup, nilai, dan kepribadian.
4. Segmentasi perilaku, membagi kelompok berdasarkan status pemakai, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, tahap kesiapan pembeli, dan sikap.
5. Segmentasi manfaat, mengklasifikasikan pasar berdasarkan atribut (nilai) atau manfaat yang terkandung dalam suatu produk.
6. Segmentasi pasar industri, segmentasi ini dapat dibagi menurut variabel demografi, variabel operasional, pendekatan pembelian, faktor situasional, dan karakteristik pribadi.

Dari pemaparan Suyanto terkait segmentasi penentuan khalayak sasaran, penulis menentukan segmentasi geografis dan demografis. Untuk segmentasi geografis, penulis menentukan wilayah Pekalongan sebagai wilayah khalayak sasaran. Wilayah Pekalongan yang dijadikan sebagai wilayah khalayak sasaran meliputi Kota Pekalongan maupun Kabupaten Pekalongan. Adapun jangkauan segmentasi tersebut didasarkan pula pada jangkauan siaran dari penempatan media, yakni Batik TV yang mencakup wilayah penyiaran di wilayah Pekalongan, baik di desa maupun di kota. Terkait jangkauan penyiaran dari Batik TV yang bisa ditangkap

di luar wilayah Pekalongan, maka penonton tersebut tidak dijadikan sebagai khalayak sasaran utama. Khalayak sasaran dipilih agar masyarakat di wilayah tersebut meningkatkan kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitar demi keselamatan bumi di masa mendatang.

Kemudian untuk segmentasi demografis, penulis menentukan remaja sebagai khalayak sasaran. Remaja yang dijadikan sebagai khalayak sasaran untuk iklan ini adalah remaja, baik laki-laki atapun perempuan, bertingkat pendidikan baik SMP maupun SMA, serta kelas menengah kebawah maupun menengah ke atas. Khalayak sasaran ini dipilih dengan menyesuaikan hasil wawancara penulis dari pihak Dinas Perikanan Perkebunan dan Kehutanan (DPPK) Kabupaten Pekalongan yang mengutamakan generasi penerus sebagai khalayak sasarannya. Generasi penerus dapat diartikan dengan generasi muda. Remaja untuk khalayak sasaran Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dipilih karena remaja merupakan generasi penerus yang yang akan menempati bumi di masa mendatang dan generasi yang diharapkan untuk bisa menjadi generasi yang lebih baik di masa mendatang. Terlepas dari hal tersebut, masa remaja adalah masa penentuan sikap dimana mereka harus menentukan setiap sikap mereka sendiri dalam menyikapi suatu permasalah sosial yang ada di lingkungan dan kehidupannya.

3.2.1.2.1. Karakteristik Remaja

Menurut Hurlock (1981) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, dkk (2000) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun. Menurut Stanley Hall (dalam Santrock, 2003) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli, bisa dilihat bahwa mulainya masa remaja relatif sama, tetapi berakhirnya masa remaja sangat bervariasi.

Remaja seringkali dikatakan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, bukan hanya dalam artian psikologis tapi juga fisik. Anne Ahira (*dalam http//:www.anneahira.com*) remaja ini bisa dipahami dari istilah yang berbeda, di Indonesia sendiri bisa saja mereka disebut sebagai anak tanggung, anak bau kencur, dsb. Dalam bahasa pengajaran psikologi, *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *"Adoiescere"* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa artinya masa masa remaja berada dalam periode transisi, yakni periode dimana tidak bisa kembali ke titik awal, remaja secara fisik akan semakin matang, sesuai dengan penambahan *volume* otak, dan pertumbuhan lainnya.

Kepribadian remaja akan terbentuk sesuai dengan tempat dan lingkungan remaja tersebut berada. Keluarga, teman, atau tokoh-tokoh tertentu adalah beberapa contoh orang yang biasanya menjadi panutan para renaja untuk membentuk suatu kepribadian. Hal inilah yang

kadang kerap menjadi masalah, dimana mereka terkadang belum bisa memahami antara hal yang positif dan hal yang negatif sehingga dalam keadaan ini mereka memerlukan suatu bimbingan. Sebuah tontonan televisi juga bisa mempengaruhi sifat dan kepribadian seorang remaja, baik itu sinetron, *reality show*, ataupun sebuah iklan televisi sekalipun. Seorang remaja akan mencerna apa yang mereka lihat dan terkadang mereka berusaha meniru dengan apa yang dilihatnya. Terlepas dari hal tersebut seorang remaja biasanya memiliki pemikiran atas apa yang mereka lakukan. Dalam kata lain, sebenarnya mereka telah sedikit tahu baik buruk tindakan yang mereka lakukan dalam kaitannya dengan norma bermasyarakat. Namun mereka tetap mengikuti kata hati dan obsesi dirinya sehingga membentuk sebuah diri yang idealis bagi dirinya.

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2003: 110) secara lebih nyata pemikiran opersional formal bersifat lebih abstrak, idealistis dan logis. Remaja berpikir lebih abstrak dibandingkan dengan anak-anak misalnya dapat menyelesaikan persamaan aljabar abstrak. Remaja juga lebih idealistis dalam berpikir seperti memikirkan karakteristik ideal dari diri sendiri, orang lain dan dunia. Remaja berfikir secara logis yang mulai berpikir seperti ilmuwan, menyusun berbagai rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji cara pemecahan yang terpikirkan.

Dari pemaparan yang telah dibahas, penulis memilih remaja dalam rentang usia 12-18 tahun yang dijadikan sebagai khalayak sasaran. Rentang usia ini dipilih karena pada usia yang masih tergolong usia sekolah ini setiap remaja masih membutuhkan bimbingan, baik dari keluarga, lingkungan sekitar, ataupun lingkungan sekolah yang nantinya akan turut membentuk pribadi mereka. Lewat iklan yang akan ditayangkan melalui media elektronik ini, diharapkan Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dapat berkontribusi membentuk pola pikir remaja yang cinta lingkungan dan peduli terhadap keadaan bumi.

Adapun remaja yang menjadi khalayak sasaran untuk Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini adalah remaja dengan ciri: (1) Selalu ingin tahu terhadap hal yang baru; (2) Menggemari teknologi; (3) Mudah dipengaruhi oleh tontonan dari media massa; (4) Peduli terhadap lingkungannya.

3.2.1.3. Penempatan Media

Penempatan media adalah media yang dijadikan sebagai tempat untuk mempublikasikan sebuah informasi, iklan atau hiburan sekalipun. Dalam hal ini karena produk yang dihasilkan penulis berupa iklan tayang, maka penulis memilih stasiun televisi sebagai medianya. Penulis mengambil televisi lokal yang ada di kota Pekalongan, yakni Batik TV. Penelitian di Batik TV dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan cara mengiklan di stasiun

televisi tersebut. Informasi itu berupa tarif penaayangan dan waktu tayang. Informasi penayangan yang telah diperoleh penulis digunakan untuk asumsi biaya penayangan karya yang berbentuk iklan ini.

Batik TV merupakan stasiun televisi lokal Pekalongan yang baru satu tahun ini berdiri. Dalam kurun waktu satu tahun tersebut, Batik TV sudah mampu berkembang dan melakukan penayangannya pada publik walaupun belum *full time*. Dalam setiap harinya, penayangan yang dilakukan stasiun televisi Batik TV masih berkisar 4 jam. Untuk penayangan iklan, Batik TV belum menerima iklan komersil. Adapun iklan yang ditayangkan di Batik TV masih berupa Iklan Layanan Masyarakat yang ditayangkan melalui kerjasama dengan dinas pemerintahan sekitar.

3.2.1.4. Keputusan Desain

Keputusan desain dijaring dengan cara menyebarkan kuesioner. Kuesioner disebarkan kepada khalayak sasaran. Kuesioner ini secara umum berisikan tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai tanggapan dan masukan khalayak sasaran terhadap sebuah konsep yang di dalamnya termasuk penyajian visual, gaya dan hal yang terkait dengan produksi animasi Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini.

Dari data kuesioner tersebut akan diambil sebuah kesimpulan tentang kriteria Iklan Layanan Masyarakat bertema *Go Green* ini yang disukai oleh khalayak sasaran. Hal ini dimaksudkan agar Iklan Layanan Masyarakat yang dibuat akan tepat sasaran dan mampu

memberikan informasi dan imbauan yang sesuai dengan yang diinginkan oleh pihak *klien*.

No	Variabel	Khalayak Sasaran	Keputusan Desainer
1.	Jenis karakter	Karakter Jepang / *Anime*	Sesuai dengan khalayak sasaran, penulis menentukan gaya anime sebagai gaya animasi yang dipakai dalam karya animasi ini dengan pertimbangan gaya ini memang sudah akrab di mata remaja.
2.	Tokoh utama	Remaja	Sesuai dengan khalayak sasaran, penulis memilih karakter remaja sebagai karakter utama untuk karya ini mengingat yang menjadi khalayak sasaran adalah kalangan remaja.
3.	Ikon dalam Iklan	Tidak terlalu perlu	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, penulis tidak akan menambahkan karakter ebagai ikon karena sudah ada karakter utama dalam ILM *Go Green* ini.
4.	Jenis iklan	Iklan Persuasif	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, penulis memilih iklan jenis persuasif ini karena karya ini sendiri

			merupakan karya ILM yang mana akan sangat efektif jika menggunakan jenis iklan ini.
5.	Daya tarik pesan	Daya tarik kombinasi.	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, penulis akan menggunakan salah satu ataupun menggabungkan daya tarik pesan untuk karya ini.
6.	Gaya eksekusi pesan	Animasi	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, gaya eksekusi animasi dipilih oleh penulis karena karya ini memanglah karya animasi dalam bentuk dua dimensi.
7.	Suasana dalam iklan (*mood*)	Santai	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, suasana dalam iklan ini akan menggunakan suasana santai.
8.	Kriteria iklan layanan masyarakat yang disukai	Memberikan ajakan dan motivasi kepada audiens	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, iklan ini akan menekankan pada ajakan dan memotivasi penontonnya agar mau mengikuti ajakan yang diberikan.
9.	Durasi	≥ 1 menit	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, penulis memilih durasi ≥ 1 menit untuk iklan dalam karya ini. Namun

			disesuaikan juga dengan kebutuhan juga, penulis akan menggunakan durasi ≥30 detik untuk salah satu iklan dalam karya ini.
10	Waktu penayangan	Siang	Disesuaikan dengan survei khalayak sasaran, penulis memilih waktu penayangan siang untuk ILM *Go Green* ini dengan pertimbangan waktu siang merupakan waktu pulang sekolah dan istirahat.
11.	Spesifikasi waktu penayangan	13.00-17.00 wib	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, dipilih waktu penayangan pukul 13.00-17.00 wib sebagai waktu penayangan untuk ILM *Go Green* ini dengan pertimbangan yang sama dengan nomo 10.
12.	Slogan /Tagline	Selamatkan bumi, *Go Green*!	Disesuaikan dengan khalayak sasaran, slogan “Selamatkan bumi, *Go Green*!” dipilih sebagai slogan utama dalam ILM ini.

Tabel 3.1. Keputusan desain
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.2. Pendanaan (*Budgetting*)

Pendanaan (*budgeting*) merupakan biaya yang dibutuhkah desainer dalam memproduksi sebuah produk, dalam hal ini adalah Iklan Layanan Masyarakat. Penulis selaku desainer membagi pendanaan menjadi tiga unsur. Sebagai berikut:

3.2.2.1. Material

Biaya material ini merupakan semua biaya alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengerjaan karya.

No.	Item	Harga
1.	Laptop DELL vostro 1088	Rp. 6.500.000,00
2.	Wacom Bamboo Tablet	Rp. 1.100.000,00
3.	Epson Printer+Scanner	Rp. 1.300.000,00
4.	Kertas & alat gambar	Rp. 100.000,00
	Total	**Rp. 9.000.000,00**

Tabel 3.2. *Budgeting* material
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.2.2. Produksi

Untuk biaya produksi rinciannya sebagai berikut:

No	Item Gaji	Rincian				Harga satuan	Jumlah harga	Keterangan
		P	H	J	K			
1.	Penulis naskah	1	x 3	x 8	x 5	5.000,00	600.000,00	K= Jumlah halaman
2.	*Concept art*	1	x 2	x 8	x 3	10.000,00	480.000,00	K=Jumlah karakter
3.	*Storyboard*	1	x 3	x 8	x 19	3.000,00	1.368.000,00	K=Jumlah *scene*
4.	*Dubber*	1	x 1	x 8	x 22	1.000,00	176.000,00	K=Durasi suara
5.	*Environment design*	1	x 10	x 8	x 12	1.000,00	960.000,00	K=Jumlah *environment*
6.	*Animator*	1	x 30	x 8	x750	100,00	18.000.000,00	K=jumlah *frame*
7.	Editor	1	x 10	x 8	x 19	300,00	456.000,00	K=Jumlah

	video & audio				*scene*
				Total	**22.040.000,00**	

Tabel 3.3. *Budgeting* produksi
(Sumber: Penulis, 2012)

Keterangan :

P : Jumlah Personil

H : Jumlah hari yang dibutuhkan

J : Jumlah jam yang dibutuhkan

K : Lihat keterangan pada kolom keterangan

3.2.2.3. Penayangan

Biaya penayangan adalah biaya yang dianggarkan untuk setiap penayangan produk melalui sebuah media tertentu. Karena produk ini berupa iklan tayang maka penayangan ini dilakukan melalui media elektronik, televisi. Penulis mengambil sampel tarif penayangan dari stasiun televisi Batik TV. Untuk penyangan iklan, karena baru satu tahun berdiri, Batik TV hanya baru melakukan tarif penayangan promo. Tarif yang dibebankan berkisar Rp. 100.000,00 / 30 detik untuk sekali penayangannya.

Untuk menghitung total harga penayangan, maka didapat cara perhitungan:

TP x IP x MP= TH

Keterangan:

TP : Tarif penayangan

IP : Intensitas penayangan

MP : Masa penayangan

TH : Total harga

Penayangan Iklan Layanan Masyarakat akan ditayangkan selama satu bulan dengan intensitas penayangan satu kali dalam seharinya. Maka perhitungannya sebagai berikut:

Rp. 100.000,00 x 1 x 30 = **Rp. 3.000.000,00**

Berdasarkan tarif penayangan, intensitas penayangan serta masa penayangan, Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini akan menghabiskan dana Rp. 3.000.000,00 (Tiga juta rupiah).

3.2.2.4. Total Biaya Pembuatan Karya

Penghitungan total ini diambil dari penghitungan ketiga biaya yang telah dibahas sebelumnya, yakni biaya material, produksi, dan publishing. Berikut perhitungan totalnya:

Biaya Material	Rp. 9.000.000,00
Biaya Produksi	Rp. 22.040.000,00
Biaya Penayangan	Rp. 3.000.000,00 +
Total	**Rp. 34.040.000,00**

Cara perhitungan dua karya yang lain sama dengan perhitungan karya di atas, hanya saja harga akan menjadi berbeda disesuaikan dengan *time schedule* pembuatan karya, durasi, personil, waktu dan item–item pendukung lainnya.

3.2.3. Pra Produksi

3.2.3.1. Pemilihan Alat Produksi

Pemilihan alat-alat produksi ini terkait dengan pemilihan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Pemilihan ini dimaksudkan agar proses produksi animasi Iklan Layanan Masyarakat yang penulis buat menjadi lancar. Alat-alat produksi disesuaikan dengan *budget* dan *skill* penulis.

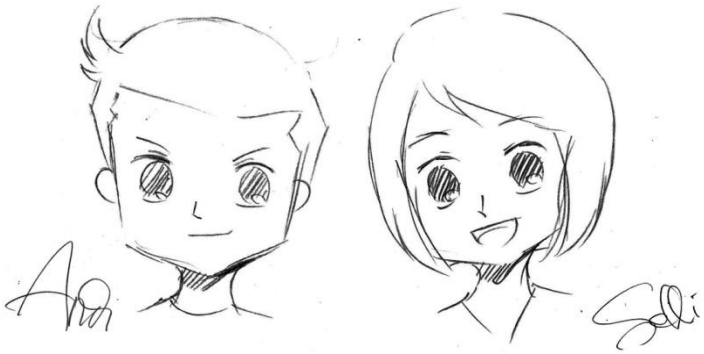
Terkait dengan *hardware,* penulis memilih laptop *DELL vostro 1088* sebagai alat utama dalam penggarapan karya ini. Adapun *software* yang digunakan antara lain seperti *Macromedia Flash 8*. *Software* ini digunakan untuk menggambar dan membuat gerakan animasi yang Penulis kerjakan. Selanjutnya *Photoshop CS2*, *software* ini digunakan untuk membuat beberapa *environment*. Untuk merekam suara sekaligus editing video, Penulis menggunakan *Ulead VideoStudio 11*.

Untuk pendukung, penulis menggunakan alat-alat manual, seperti pensil, pensil warna, *drawing pen* dan alat-alat lain yang telah disebutkan di atas. Hal ini sangat membantu dalam proses pembuatan *concept art*, *storyboard* dan tahapan-tahapan pra produksi.

3.2.3.2. Pembuatan *Concept Art*

Concept art dimulai dengan perancangan karakter yang akan digunakan sebagai tokoh dalam iklan. Tahap pertama adalah

digambar terlebih dulu menggunakan alat gambar. Perancangan karakter sendiri disesuaikan dengan karakter iklan yang akan dibuat.



Gambar 3.1. Sket tokoh ILM *Go Green*.
(Sumber: Penulis, 2011)

Selain prancangan karakter, dalam *concept art* ini juga terdapat perancangan seting atau *environment* yang nantinya akan dibutuhkan untuk keperluan dalam iklan ini.

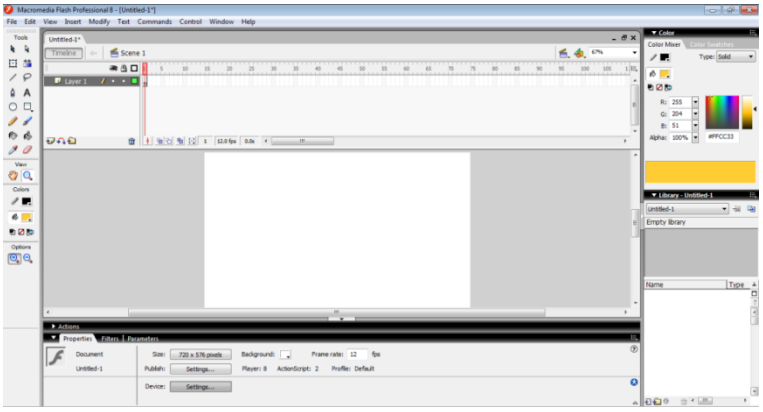
3.2.3.3. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard dibuat berdasarkan naskah. *Storyboard* terdiri dari panel-panel dimana masing-masing panel berisikan gambar/ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas naskah agar mempermudah pandangan sang animator dalam menganimasikan cerita sesuai naskah.

Gambar 3.2. Contoh *storyboard*
(Sumber: Bahan Ajar Desain Komunikasi Visual 5, 2012)

3.2.4. Produksi

Proses produksi adalah proses penciptaan produk/karya. Penulis menggunakan *software Macromedia Flash 8* dalam membuat karya animasi dua dimensi ini. Pada pengerjaan karya animasi dua dimensi ini sendiri, proses produksi dibagi menjadi beberapa langkah. Berikut akan penulis paparkan prosesnya.



Gambar 3.3. Tampilan *default Macromedia Flash 8*.

(Sumber: Penulis, 2012)

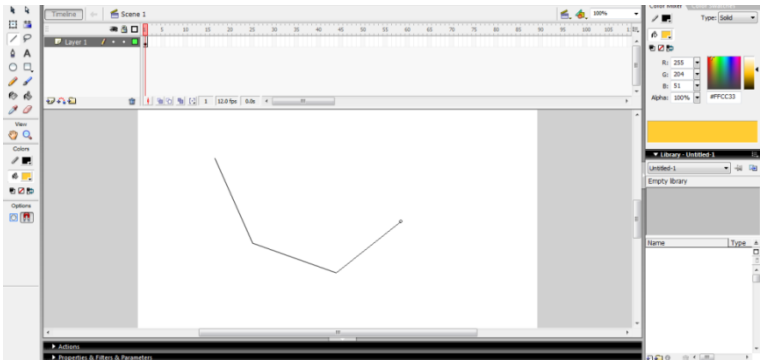
3.2.4.1. Menggambar Objek

Langkah ini merupakan proses paling awal dalam pembuatan karya animasi dua dimensi. Setelah membaca dan memahami isi *storyboard* maka sesuai dengan apa yang sudah digambar pada *storyboard*, objek dibuat langsung pada lembar kerja *software Macromedia Flash 8* dengan menggunakan *tool* yang telah tersedia. Disini penulis menggunakan *Line tool*. *Line tool* ini merupakan alat yang digunakan untuk membuat garis.

Gambar 3.4. *Line Tool* pada *Software Macromedia flash 8*

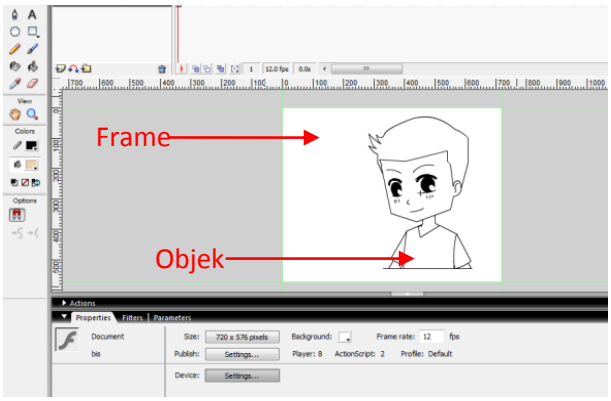
(Sumber: Penulis, 2012)

Tahap selanjutnya adalah membentuk objek dengan menyusun garis-garis dan menyatukannya pada titik garis sehingga terbentuk objek yang kita inginkan. Dari sinilah kitamembuat *outline* dari objek yang kita bentuk.



Gambar 3.5. Menggambar objek menggunakan *Line tool*.
(Sumber: Penulis, 2012)

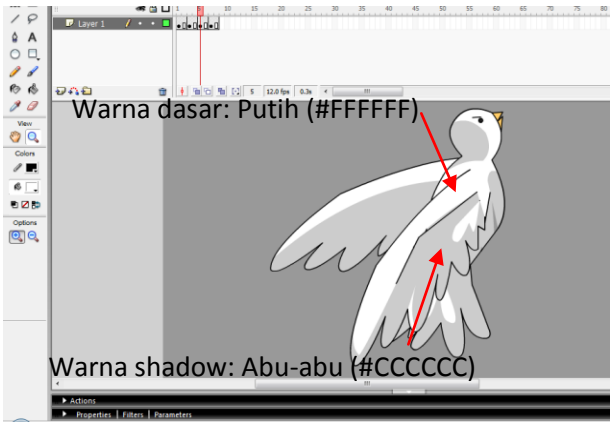
Setelah objek selesai digambar, selanjutnya merupakan proses mengatur posisi penempatan objek utama yang akan menjadi titik fokus pada *frame* yang telah tersedia. Besar kecilnya objek disesuaikan dengan visualisasi yang akan ditampilkan dan suasana yang ingin dibangun ke dalam *frame* tersebut.



Gambar 3.6. *Framing* tokoh
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.4.2. Memberi Warna dan Bayangan pada Objek

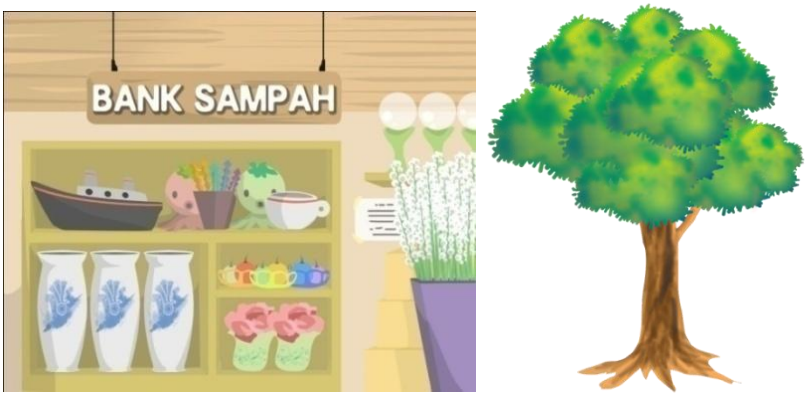
Setelah objek utama selesai digambar di atas lembar *frame*, langkah selanjutnya adalah membeirkan warna pada objek. Disini tool yang digunakan adalah *Paint Bucket Tool*. Intensitas warna perlu diperhatikan agar warna yang nampak pada tokoh utama tidak terlalu *jumping* dengan warna *background.* Untuk memberikan kesan *volume* pada objek, maka pemberian efek bayangan mutlak diperlukan dengan memberikan warna yang lebih gelap pada daerah yang diinginkan.



Gambar 3.7. Pemberian warna dan bayangan pada objek
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.4.3. Pembuatan *Environment*

Environment merupakan gambar pendukung yang akan hadir dalam setiap *scene* yang akan memperjelas setting kejadian. Setelah objek utama telah selesai digambar dan diberi warna, selanjutnya adalah proses pembuatan *environment*. *Environment* ini dibuat melalui *software photoshop* yang hasil *output*nya bisa berupa *.JPG* ataupun *.PNG*. Namun beberapa *environment* juga penulis buat melalui *macromedia Flash 8*.



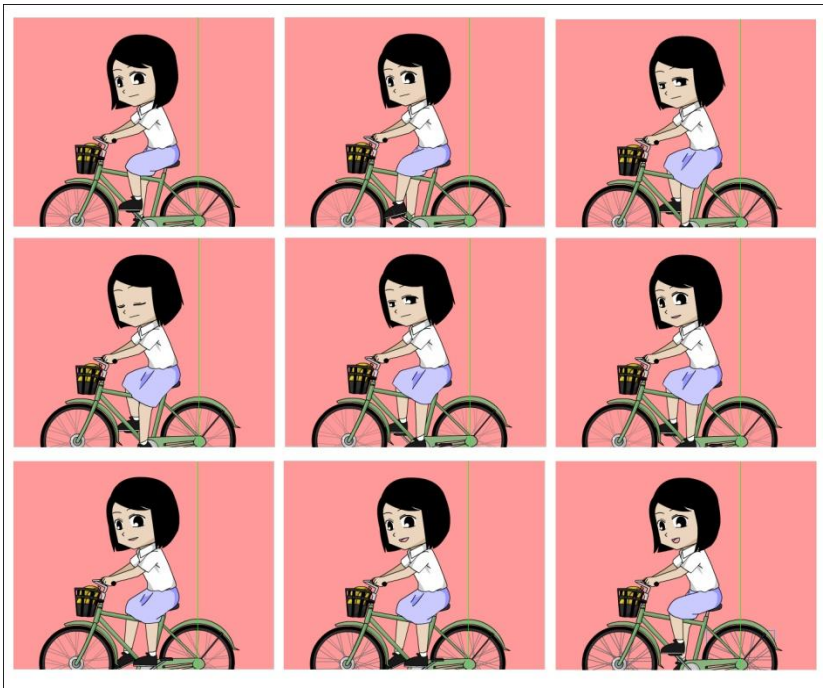
Gambar 3.8. Contoh gambar *environment*.
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.4.4. Pengisian Suara (*Dubbing*)

Proses ini merupakan proses merekam suara untuk kemudian disertakan pada karakter. Pengisian suara dilakukan dengan merekam suara dari orang yang bertugas mengisi suara atau biasa disebut dengan *dubber*. Perekaman suara diambil dengan menggunakan *software Audacity.*

3.2.4.5. Menggerakkan Objek (*Animating*)

Proses ini termasuk proses yang sangat inti dalam pembuatan karya animasi ini. Dalam proses ini, penulis menggerakkan objek dengan cara *frame by frame*. Objek digambar satu per satu dari *frame* satu ke *frame* yang lain sehingga menghasilkan gerakan yang diinginkan. Kepekaan dalam menggerakkan objek sangat diperlukan agar gerakan objek tidak terlalu kaku untuk ditonton. Selain pengerjaan dengan teknik *frame by frame*, beberapa dalam adegan yang ada pada karya animasi penulis ini juga menggunakan teknik *motion tween.*



Gambar 3.9. *Animating* objek
(Sumber: Penulis, 2012)

3.2.4.6. *Editing* Audio dan Video

Proses ini merupakan tahap akhir dari proses produksi. Di dalamnya termasuk proses editing video dan editing audio. Editing video dimulai dengan tahap menggabungkan video.

3.2.5. Pasca Produksi

3.2.5.1. *DVD Burning*

Proses ini adalah proses menyalin data-data digital hasil akhir dari animasi ke dalam bentuk *disc* (piringan). Hal ini dimaksudkan agar dapat didistribusikan ke banyak pihak. Baik sebagai tontonan, penyuluhan, referensi, maupun disimpan sebagai arsip Universitas.

3.2.5.2. Pameran

Akhir dari proyek studi ini adalah diadakannya pameran hasil karya animasi yang akan ditayangkan menggunakan layar proyektor

dan hasil animasi tersebut diputar secara berulang. Selain karya animasi, dipamerkan pula *booklet* pelengkap yang berisikan tentang studi karakter, desain *environment, storyboard*, dan beberapa karya *artwork*.

BAB 4
ANALISIS KARYA

4.1. Desain Karakter

Ada dua karakter utama dalam Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini, yakni Andi dan Selli. Desain karakter untuk karakter dalam iklan ini sendiri mengambil gaya animasi dari negara Jepang atau yang biasa disebut *anime*.

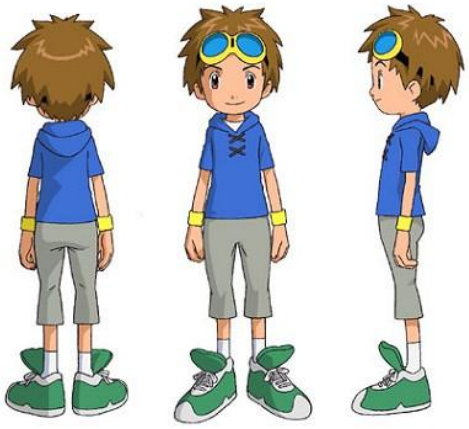
Gambar 4.1. Contoh animasi gaya Jepang (*anime*)
(Sumber: *www.google.com*, 2011)

4.1.1. Andi

4.1.1.1. *Breakdown* Karakter

Berikut ini adalah rincian karakter Andi dari konsep hingga karakter yang telah jadi.

a. Inspirasi gambar awal



Gambar 4.2. Karakter Takato dari *anime* '*Digimon Tamers*'
(Sumber: *www.google.com*, 2011)

Inspirasi tokoh Andi adalah karakter Takato dari *anime Digimon Tamers*. Karakter Takato dalam *anime* Digimon Tamers ini mempunyai ciri bentuk wajah yang sederhana sehingga terkesan minimalis. Begitu juga untuk bentuk tubuh Takato, berbentuk sederhana dengan sedikit lekukan berkesan ramping dan lurus. Tidak ada detail khusus pada karakter Takato ini, kecuali atribut yang dikenakannya.

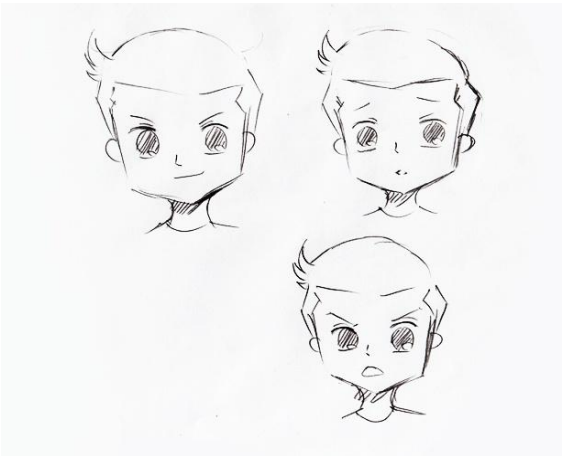
b. Pengembangan karakter

Secara garis besar dalam karakter Andi diterapkan ciri dari bentuk karakter Takato, yakni bentuk yang sederhana. Mulai dari bentuk muka dan bentuk badan. Namun karakter Andi sendiri harus mempunyai khas yang khusus agar khalayak sasaran mengenali karakter Andi sebagai karakter yang berbeda dari tokoh yang lain.

Mula-mula dari segi rambut, dipilih model rambut jambul sebagai khas dari karakter Andi. Kemudian pada kostum dipilih

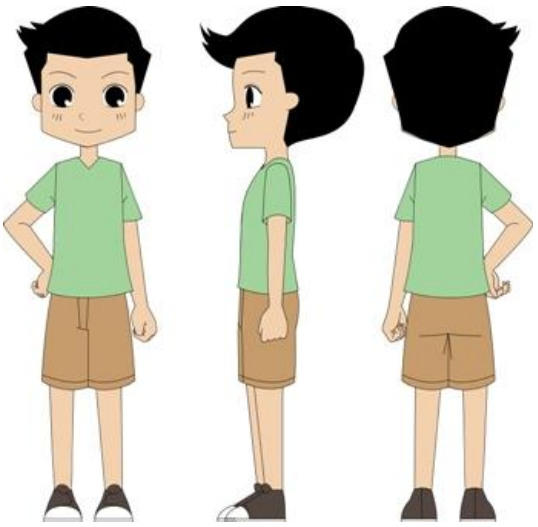
kostum yang sederhana seperti karakter Takato namun rapi, yakni setelan kaos dengan celana pendek.

Foto 4.1. Referensi pengembangan karakter Andi.
(Sumber: *www.google.com*, 2012)



Gambar 4.3. Sket karakter Andi
(Sumber: Penulis, 2011)

Gambar 4.3. adalah sket gambar Andi. Setelah proses penyeketan, penulis menggambar kembali ke bentuk digital dengan menggunakan *software photoshop.*



Gambar 4.4. Karakter Andi dengan proses digital.
(Sumber: Penulis, 2011)

4.1.1.2. Identitas Karakter

Nama	:Andi Darmawan
Nama panggilan	: Andi
Usia	: 16 tahun
Tinggi	: 155 cm
Berat badan	: 45 kg
Status	: Pelajar SMA

4.1.1.3. Deskripsi Karakter

Andi sebagai karakter dalam iklan ini digambarkan dalam bentuk seorang remaja laki-laki. Dari segi penampilan, Andi terlihat sebagai seorang remaja berpenampilan sederhana dan rapi. Pakaian yang Andi kenakan berupa kaos berwarna hijau dan celana pendek berwarna cokelat. Karakter Andi digambarkan sebagai remaja yang cinta akan lingkungannya.

4.1.1.4. Analisis Karakter

Karakter Andi dibuat dengan tujuan untuk menciptakan sebuah karakter yang menggambarkan karakter remaja. Pemilihan karakter remaja disesuaikan dengan hasil penelitian penulis kepada pihak klien, yakni objek utama yang dijadikan sebagai khalayak sasaran untuk Iklan Layanan Masyarakat ini yang paling utama adalah golongan remaja karena remaja adalah generasi penerus di bumi.

Secara keseluruhan gaya dari karakter Andi mengambil gaya animasi dari Jepang, yakni *anime*. Seperti karakter *anime* pada umumnya, bentuk wajah pada karakter Andi pun digambar dengan bentuk yang sederhana, memiliki dagu runcing, mata lebar, dan hidung yang terkesan kecil. Namun, terlepas dari gaya *anime* tersebut karakter Andi mengalami pengembangan yang sedikit merubah karakter *anime* tersebut menjadi terlihat *look* Indonesianya, lewat penampilannya.

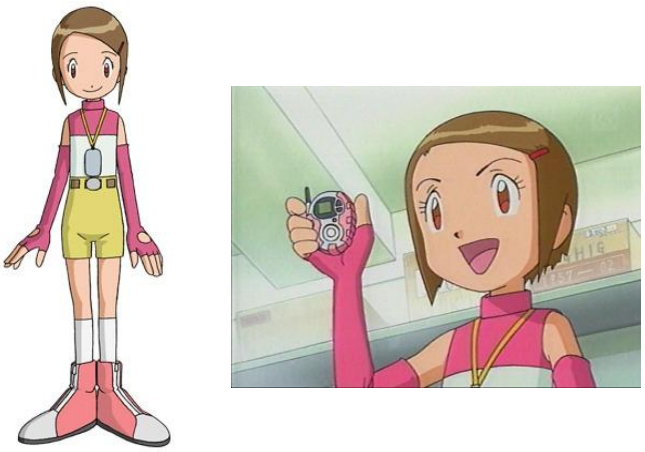
Dari segi kostum, pemilihan setelan kaos dan celana pendek dimaksudkan untuk mencerminkan karakter Andi yang simpel/sederhana. Pemilihan setelan kaos dan celana yang berwarna hijau dan cokelat diambil dari salah satu ciri gerakan *Go Green*, yakni warna dari tumbuhan yang diambil dari warna tumbuhan.

4.1.2. Selli

4.1.2.1. *Breakdown* Karakter

Dibawah ini adalah rincian karakter Andi dari konsep hingga karakter yang telah jadi.

a. Inspirasi gambar awal



Gambar 4.5. Karakter Hikari dari *anime* '*Digimon Adventure Zero Two'*
(Sumber: *www.google.com*, 2011)

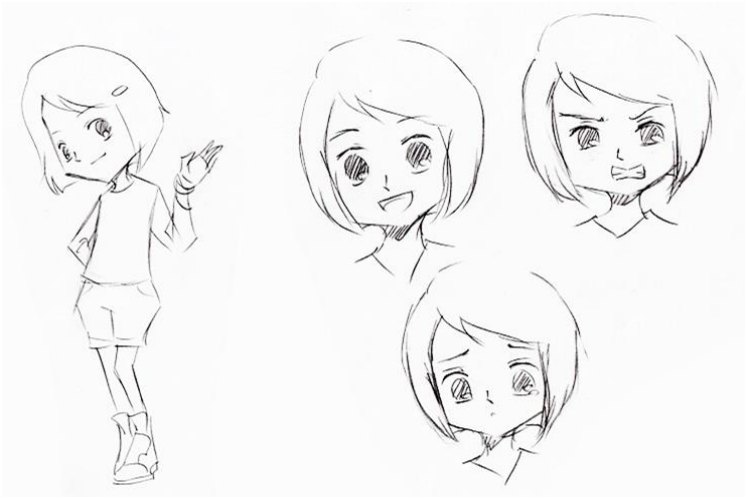
Inspirasi karakter Selli adalah karakter Hikari dari *anime Digimon Adventure Zero Two*. Tidak jauh berbeda dari karakter Takato, tokoh Hikari mempunyai ciri bentuk wajah yang sederhana sehingga terkesan minimalis. Begitu juga untuk bentuk tubuhnya, berbentuk sederhana dengan sedikit lekukan berkesan ramping dan lurus. Tidak ada detail khusus pada tokoh Hikari ini, kecuali atribut yang dikenakannya.

b. Pengembangan karakter

Foto 4.2. Referensi pengembangan karakter Selli.
(Sumber: *www.google.com*, 2011)

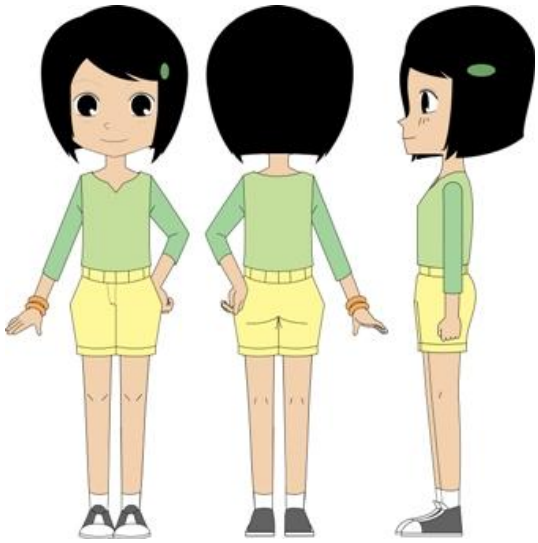
Secara garis besar dalam karakter Selli diterapkan ciri dari bentuk karakter Hikari, yakni bentuk yang sederhana. Mulai dari bentuk muka dan bentuk badan. Namun karaker Selli sendiri harus mempunyai khas yang khusus agar khalayak sasaran mengenali tokoh Selli sebagai tokoh yang berbeda dari tokoh yang lain.

Untuk model rambut, dipilih model rambut *bob* sebagai rambut khas dari karakter Selli. Kemudian pada kostum dipilih kostum yang sederhana, rapi, namun masih menampakkan sisi modis dari karakter Selli. Dipilih yakni setelan kaos berlengan tanggung dengan celana pendek.



Gambar 4.6. Sket Karakter Selli
(Sumber: Penulis, 2011)

Gambar diatas adalah sket gambar Selli. Setelah proses penyeketan, penulis menggambar kembali ke bentuk digital dengan menggunakan *software photoshop.*



Gambar 4.7. Karakter Selli dengan proses digital.
(Sumber: Penulis, 2011)

4.1.2.2. Identitas Karakter

Nama : Sita Sellia

Nama panggilan : Selli

Usia : 16 tahun

Tinggi : 160 cm

Berat badan : 57 kg

Status : Pelajar SMA

4.1.2.3. Deskripsi Karakter

Selli adalah seorang remaja perempuan berusia 16 tahun. Selli digambarkan sebagai perempuan yang aktif dan ceria namun tetap memperhatikan sisi kerapiannya. Pakaian yang Selli kenakan berupa setelan kaos lengan 3/4 dan celana pendek khas anak muda jaman sekarang. Selli termasuk remaja yang cinta akan lingkungannya.

4.1.2.4. Analisis Karakter

Karakter Selli digambarkan sebagai remaja berusia 16 tahun. Seperti halnya dengan karakter Andi, pemilihan karakter remaja disesuaikan dengan hasil penelitian penulis kepada pihak klien, yakni objek utama yang dijadikan sebagai khalayak sasaran untuk Iklan Layanan Masyarakat ini yang paling utama adalah golongan remaja karena remaja adalah generasi penerus di bumi.

Karakter Selli mengambil gaya dari karakter animasi Jepang. Bentuk wajah pada karakter Selli pun digambar dengan bentuk yang sederhana, memiliki dagu runcing, mata lebar, dan hidung yang terkesan kecil. Namun, seperti Andi, karakter Selli masih mempertahankan *look* Indonesianya lewat penampilannya.

Dari segi kostum, pemilihan setelan kaos dan celana pendek dimaksudkan untuk menggambarkan karakter Selli sebagai remaja yang simpel dan enerjik, namun tetap rapih. Celana pendek yang dikenakan oleh Selli menggambarkan karakter Selli yang masih mempunyai sisi modis dengan mengikuti model celana remaja jaman sekarang. Warna hijau pada kaos Selli dipilih sebagai salah satu ciri gerakan *Go Green*, diambil dari warna tumbuhan. Sedangkan warna kuning pada celana Selli diambil dari warna monokromatik dari warna hijau.

4.2. Desain *Environment*

Semua pembuatan *environment* dibuat langsung dengan proses digital menggunakan *software Photoshop*. Sebagian *environment* dibuat menggunakan *brush tool* dari *software* tersebut dengan bantuan *pen tablet*. Sebagian lagi dibuat menggunakan *pen tool* dengan membentuk garis yang kemudian diseleksi dan diwarnai. Beberapa ada juga yang dibuat langsung dari *software Macromedia Flash 8*.

Gambar-gambar *environment* yang digunakan dalam karya animasi Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini terlampir dalam *CD*.

4.3. Konsep Warna

Pemilihan warna dalam sebuah karya, baik itu karya cetak ataupun animasi, merupakan suatu hal yang menjadi penting untuk diperhatikan karena hal ini berkaitan langsung dengan visualisasi. Dalam karya animasi

ini, penulis menggunakan warna yang cenderung *soft* (kalem). Pemilihan konsep warna tersebut dipilih agar warna yang tampak dalam animasi ini tidak terlalu mencolok untuk dilihat sehingga nyaman untuk dilihat oleh mata.

4.4. Konsep Karya

4.4.1. Konsep Karya 1

Karya pertama ini diberi judul "Mimpi Buruk". Sesuai dengan judulnya, karya 1 menceritakan karakter utama, Selli, mengalami mimpi buruk. Karya 1 ini termasuk dalam karya iklan persuasif dimana iklan ini cenderung mengajak penonton untuk mengikuti apa yang menjadi kehendak iklan tersebut, mengingat iklan ini merupakan iklan dalam bentuk Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Untuk eksekusi pesannya, karya 1 ini mengambil gaya eksekusi animasi, sesuai produk yang dihasilkan dalam proyek studi ini yang berbentuk animasi dua dimensi.

Adapun daya tarik pesan untuk karya 1 ini, dipilih daya tarik kombinasi. Disini penulis menggabungkan antara daya tarik rasa takut dan daya tarik emosional. Daya tarik rasa takut ini efektif bila digunakan untuk memperbaiki motivasi, sama halnya dalam karya ini penulis mengajak khalayak sasaran untuk mengolah informasi dan mengambil tindakan dari apa yang divisualkan agar khalayak sasaran menjadi lebih peduli pada lingkungannya. Sedangkan daya tarik emosional digunakan untuk merubah sikap khalayak. Diharapkan kecemasan yang Selli rasakan akan mempengaruhi psikologi/emosional khalayak sasaran sehingga khalayak

sasaran merasakan apa yang Selli rasakan. Dari situlah khalayak sasaran akan termotivasi untuk mengambil keputusan, dalam hal ini tentu saja untuk melakukan *Go Green*.

Narasi pada karya 1 ini cenderung sedikit karena karya 1 ini difokuskan pada permaian ekspresi yang keluar dari karakter utama Selli dan juga rentetan adegan yang mempunyai pesan tersendiri untuk khalayak sasaran. Musik berjudul '*Taskinlude'* yang bersifat misterius dipilih karena dirasa sesuai untuk menggambarkan adegan-adegan rasa cemas dan takut pada diri Selli.

4.4.2. Konsep Karya 2

Karya kedua diberi judul "Tugas Kita!". Sebagai pembuka, karakter utama Andi memaparkan tentang keadaan bumi kepada penonton selaku generasi penerus yang mendiami bumi. Kemudian Andi mengajak penonton untuk peduli terhadap bumi dengan melakukan tindakan/aktivitas *Go Green*. Andi dan Selli memberikan contoh beberapa kegiatan *Go Green* yang mudah dilakukan oleh penonton. Karya 2 ini termasuk dalam jenis iklan persuasif yang bersifat memberikan ajakan kepada penonton untuk mau mengikuti apa yang disarankan oleh iklan tersebut. Jenis iklan ini sangat cocok untuk Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Untuk eksekusi pesannya, karya 2 ini mengambil gaya eksekusi animasi, sesuai produk yang dihasilkan dalam proyek studi ini.

Untuk daya tarik pesannya, karya 2 ini mengambil daya tarik positif/rasional. Daya tarik ini berfokus pada praktik, fungsi, atau

kebutuhan khalayak sasaran terhadap produk yang diiklankan, dalam hal ini tentu saja kebutuhan khalayak sasaran untuk menjaga bumi dengan melakukan tindakan *Go Green* .

Narasi pada karya ini digunakan hampir dari awal sampai dengan akhir. Narasi digunakan untuk menerangkan dan memperjelas adegan yang divisualisasikan. Untuk *backsound*-nya digunakan instrumental dari lagu '*Heavy Rotation*'. Musik ini bersifat semangat dan enerjik, sesuai untuk menggambarkan semangat Andi yang mengajak penonton untuk melakukan *Go Green.*

4.4.3. Konsep Karya 3

Karya ketiga diberi judul "*Easy Way to Go Green*". Dalam karya ini Andi dan Selli menunjukkan bahwa *Go Green* bisa dilakukan dengan cara yang mudah. Andi dan Selli mengajak penonton untuk menerapkan *Go Green* dalam kegiatan sehari-hari. Sama seperti karya sebelumnya, karya ke tiga ini mengambil jenis iklan persuasif yang memberikan ajakan kepada penontonnya. Untuk eksekusi pesannya, karya 3 ini mengambil gaya eksekusi animasi, sesuai produk yang dihasilkan dalam proyek studi ini.

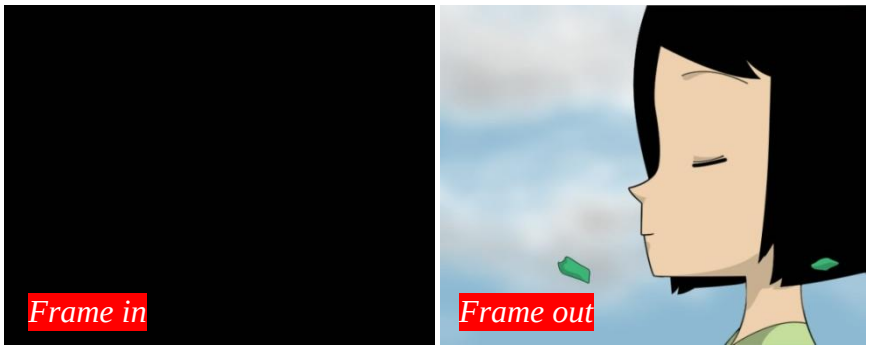
Daya tarik pesan yang dipilih dalam karya 3 ini masih mengambil daya tarik positif/rasional yang berfokus pada praktik, fungsi, atau kebutuhan khalayak sasaran terhadap produk yang diiklankan, dalam hal ini melakukan tindakan *Go Green*.

Dalam karya ini masih menyertakan narasi yang muncul hampir disepanjang durasi iklan ini. Narasi ini untuk menperjelas adegan yang divisualisasikan. *Backsound* pada karya ini dipilih instrumental dari lagu '*Shonichi*'. Musik dari lagu ini sendiri memiliki nuansa ceria. Musik ini dirasa sesuai dengan *mood* Andi dan Selli pada karya 3 ini dalam melakukan *Go Green*.

4.5. Analisis Karya

4.5.1. Karya 1

4.5.1.1. *Scene* 1



Gambar 4.8. *Screenshot scene* 1 karya 1
(Sumber: Penulis, 2011)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Semilir

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3,19 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene 1 dibuka dengan layar hitam (*fade in from black*) kemudian dimunculkan sosok Selli yang diambil dari sudut samping.

Selli sedang mejamkan matanya. Rambutnya terurai dan berkibas. Dari arah depan Selli muncul daun-daun yang berjatuhan. *Background* pada *scene* ini menggunakan langit yang terlihat berarak.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli yang sedang terlihat menikmati semilir angin. Rambutnya tertiup oleh angin, begitupun dengan daun-daun yang berjatuhan. *Scene* ini menyampaikan tentang nyamannya suasana damai dan tenang yang dirasakan oleh Selli. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* ini adalah agar penonton selalu menjaga ekosistem alam di bumi.

Bahasa rupa pada *scene* 1 menggunakan ukuran pengambilan *big close up*. Pengambilan ukuran *big close up* dilakukan dengan mengambil bagian wajah Selli untuk menampilkan wajah Selli dari dekat sehingga ekspresi tenang dari Selli yang sedang menikmati angin ini akan terlihat secara jelas. Sudut pengambilan menggunakan sudut pengambilan wajar atau *eye level* dimana kamera diposisikan sama tinggi dengan tinngi objek, dalam hal ini adalah Selli. Sudut pengambilan ini dipilih untuk mendukung dan memperjelas penggambaran ekspresi tenang pada wajah Selli yang diambil dari samping.

Untuk skala, pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya. Skala ini dipilih karena ini merupakan sebuah karya animasi dan ditampilkan di layar maka objek Selli digambar lebih kecil dari

ukuran manusia pada umumnya dan karya ini dibuat melalui gambar pada media komputer.

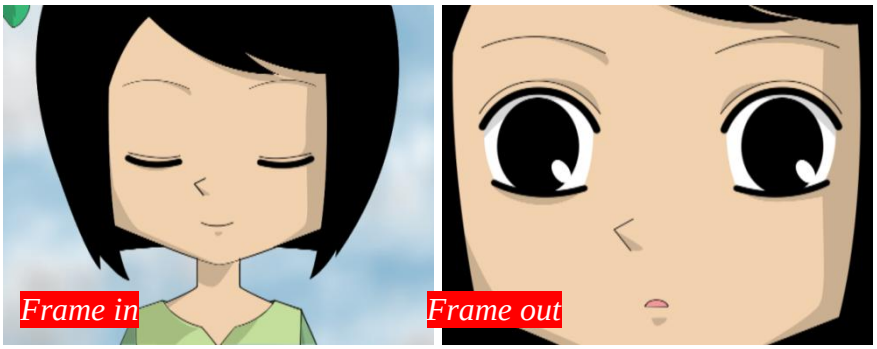
Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan beberapa cara. Pertama *distorsi*. Sesuai dengan karakter Selli yang bersifat kartunal, pada *scene* ini antara kepala dan tubuh Selli terlihat tidak proporsional. Selain *distorsi*, *scene* ini juga menggunakan garis. Pada *scene* ini garis diterapkan pada objek Selli dan daun. Garis menjadi *outline* untuk objek-objek tersebut. Selain itu, *scene* ini juga menggunakan warna. Warna yang digunakan adalah warna biru muda untuk langit, putih dan abu-abu untuk warna awan, cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta hijau untuk daun-daun yang berjatuhan. Selanjutnya, *scene* ini juga menggunakan penggambaran *volume*. Penggambaran *volume* ini dinampakkan dari bayangan (*shadow*) yang diciptakan pada Selli dan juga daun agar tidak terlihat datar (*flat*). *Depth of field* diterapkan pada *scene* ini terlihat dari *background* langit yang digambar dengan warna lebih *soft* dari Selli dan cenderung kabur (*blur*) untuk memunculkan kesan kedalaman atau kejauhan. Teknik ini juga dimaksudkan agar penonton lebih terfokus pada Selli.

Scene ini menerapkan prinsip *timing & spacing* diterapkan untuk kemunculan dan gerakan daun yang berjatuhan serta diterapkan juga pada gerakan dari rambut Selli yang seolah-olah tertiup oleh angin. Kemudian prinsip *staging* dilakukan dengan pembuatan

background langit daun-daun yang berjatuhan untuk menggambarkan *mood* Selli yang sedang menikmati angin segar di alam terbuka. Selanjutnya adalah prinsip *straight ahead action* dimana *scene* ini dibuat oleh satu orang. Terakhir adalah *appeal*. *Appeal* dimunculkan pada penggambaran Selli selaku karakter utama yang mengadaptasi gaya karakter *anime*.

Untuk penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*. Animator menggambar objek dari satu *freme* ke *frame* selanjutnya.

4.5.1.2. *Scene* 2



Gambar 4.9. *Screenshot scene* 2 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Kaget 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene 2 ini masih menyajikan pemandangan yang sama dengan *scene* 1, menampilkan Selli sedang memejamkan matanya, rambutnya bergerak-gerak. Namun Selli pada *scene* ini diambil dari dari sudut depan (*frontal*). Masih terlihat juga daun-daun yang berjatuhan serta langit yang berarak yang dijadikan sebagai *background*. Kemudian Selli membuka matanya namun tiba-tiba saat Selli membuka matanya, ia kaget. Mulutnya terbuka kecil.

c. Analisis karya

Scene 2 ini masih melanjutkan adegan pada *scene* 1 dimana Selli digambarkan masih menikmati hembusan angin yang ada di depannya. Daun-daun masih berjatuhan. Namun Selli kaget setelah membuka matanya. *Scene* ini menyampaikan perasaan kaget ketika Selli membuka matanya.

Untuk *scene* ini, ukuran pengambilan gambar menggunakan *close up shot* dengan mengambil bagian dada sampai dengan kepala Selli yang kemudian di-*zoom* dengan ukuran pengambilan *extreme close up shot* menuju pada bagian wajah Selli. Sudut pengambilan *close up shot* ini sangat menguntungkan untuk memfokuskan mata penonton pada objek utama dengan sedikit penggambaran setting. Jadi, pada *scene* ini dilakukan pengambilan tersebut karena penulis masih ingin memperlihatkan ekspresi yang tercipta pada wajah Selli. *Zooming* hingga *extreme close up* dilakukan sesudah Selli membuka

matanya. *Zooming* ini digunakan untuk menangkap dan juga menekankan ekspresi kaget dari wajah Selli. Untuk sudut pengambilan pada *scene* ini digunakan sudut pengambilan wajar atau *eye level*, sama sperti *scene* sebelumnya dimana sudut pengambilan ini memposisikan kamera sama tinggi dengan tinngi objek, Selli.

Skala untuk *scene* ini masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene* sebelumnya.

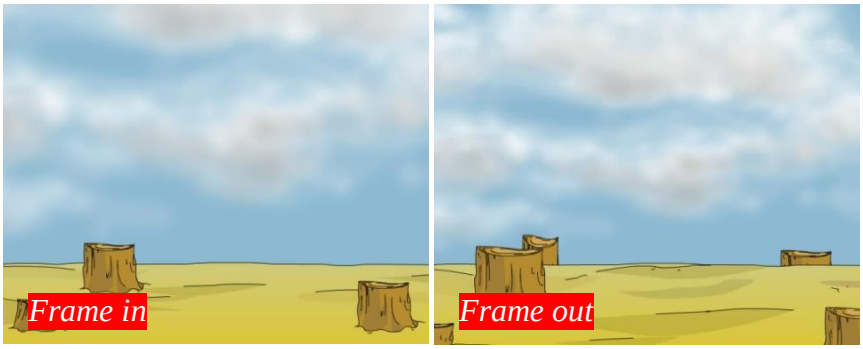
Dilihat dari penggambaran, teknik yang digunakan masih sama seperti pada *scene* 1. *Distorsi* digunakan dalam menggambar karakter utama Selli pada *scene* 2 ini. Kemudian garis. Garis masih digunakan pada *scene* ini sebagai *outline* objek Selli dan daun-daun yang berjatuhan. Warna yang dipakai pada *scene* ini masih sama pada *scene* sebelumnya, warna biru muda untuk langit, putih dan abu-abu untuk warna awan, cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta hijau untuk daun-daun yang berjatuhan. Begitu juga dengan kesan *volume*, dinampakkan dari penggambaran bayangan (*shadow*) yang menyertai Selli dan daun-daun yang berjatuhan. Untuk menunjukkan kesan kedalaman, masih digunakan *depth of field*. Kesan ini masih dimunculkan antara objek utama dan *background* langit.

Timing & spacing masih digunakan dalam gerakan rambut Selli yang seolah-olah tertiup oleh angin serta pada frekuensi kemunculan daun-daun yang berjatuhan. *Appeal* diterapkan pada gaya

penggambaran dari karakter Selli. *Staging* dalam *scene* ini digambarkan dari *background* langit yang seolah-olah menggambarkan Selli sedang berada di alam terbuka. Kemudian *straight ahead action* masih digunakan pada *scene* ini dimana *animating* pada *scene* ini dikerjakan oleh satu orang animator.

Penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik f*rame by frame*, objek digambar satu per satu untuk setiap *frame*-nya.

4.5.1.3. *Scene* 3



Gambar 4.10. *Screenshot scene* 3 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tandus

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2,07 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene 3 ini menampilkan pemandangan gurun pasir yang telihat luas dan berkesan kosong dengan warna tanahnya yang cokelat kekuning-kuningan. Pada gurun pasir ini yang terlihat hanyalah

pohon-pohon yang hanya menyisakan bagian batang bawahnya saja. *Background* yang dihadirkan pada *scene* ini masih menggunakan langit.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan keadaan tanah yang tandus yang membuat Selli kaget. Untuk menggambarkan keadaan yang tandus kering keronntang ini, dipilih gurun sebagai visualisasinya dengan pohon-pohon yang hanya tinggal batang bawahnya saja sebagai akibat dari kerusakan alam. *Scene* ini menyampaikan pesan tentang maraknya penebangan lahan hutan. Aspek pesan dalam *scene* ini adalah agar manusia tidak berlebihan dalam mengeksploitasi/ memanfaatkan lahan hutan.

Ukuran pengambilan *scene* ini menggunakan *long shot*. *Long shot* dipilih untuk menggambarkan keadaan secara luas, yakni pada *scene* ini adalah gurun yang sedang dilihat oleh Selli. Sudut pengambilan dalam *scene* ini menggunakan sudut pengambilan *frog eye*. Sudut ini dipilih agar pergeseran tanah yang mendekat terlihat dan dapat dirasakan. Sedangkan pergerakan kamera pada *scene* ini menggunakan teknik *lead*. Teknik *lead* ini memposisikan gerakan kamera sesuai dengan gerakan subjek. *Scene* ini menggambarkan seolah-olah Selli sedang berjalan menyusuri gurun yang ada di depannnya.

Skala yang digunakan untuk *scene* ini masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene* sebelumnya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan garis, warna, dan *volume*. Garis pada *scene* ini digunakan pada padang pasir dan juga batang pohon. Garis pada kedua objek tersebut mempunyai fungsi yang sama, yakni sebagai *outline*. Kemudian warna pada *scene* ini menggunakan berbagai warna. Warna cokelat kekuningan untuk warna padang pasir. Warna ini memunculkan kesan tandus, kering kerontang. Untuk batang pohon, digunakan warna cokelat tua dan cokelat muda untuk bagian dalamnya. Warna biru, putih, dan abu-abu untuk langit dan awan. Selanjutnya *volume* dimunculkan dengan membuat bayangan padang pasir dan juga batang pohon agar tidak terlihat datar. *Depth of field* dimunculkan dari perbedaan intensitas warna pada padang pasir dan *background* langit sehingga memunculkan kesan perbedaan ruang.

Scene ini menggunakan prinsip *squash & stretch* yang diterapkan pada pergerakan gurun yang seolah-olah sedang dilalui oleh Selli. Dalam gerakan ini, semakin ke depan maka semakin besar dan memuai pula batang pohon tersebut seolah-olah batang pohon tersebut semakin mendekat. Kemudian *straight ahead action* masih diterapkan pada *scene* ini. Untuk mendukung kesan linkungan yang tandus, *staging* dalam *scene* ini menggunakan gurun dan juga pohon yang hanya menyisakan batang bagian bawahnya saja.

Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* dengan membuat perpindahan gerakan pada setiap *keyframe*-nya.

4.5.1.4. *Scene* 4

Gambar 4.11. *Screenshot scene* 4 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Terik 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,26 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli dari belakang sehingga yang tampak adalah rambut Selli. Matahari terlihat sangat terik. Tak ada satupun bangunan yang menghalangi mata Selli dari pandangannya. *Background* pada *scene* ini masih menggunakan langit beserta awan yang masih terlihat berarak.

c. Analisis karya

Scene menceritakan Selli sedang memandang matahari yang ada di depannya dan sinar matahari yang sedang dipandangnya begitu

sangat terik. *Scene* ini menyampaikan pesan tentang bahaya dari pemanasan global. Aspek pesan dalam *scene* ini agar penonton selalu menghindari dan berhati-hati dari ancaman terjadinya dampak buruk pemanasan global.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* 3 menggunakan ukuran pengambilan *long shot*. *Long shot* dipilih untuk menggambarkan pemandangan yang luas. Sudut pengambilan dalam *scene* ini menggunakan sudut pengambilan *normal eye* yang diambil dari jarak kejauhan sehingga menggambarkan kesan luas dari langit yang ada dihadapan Selli.

Skala yang sama masih digunakan pada *scene* ini, yakni skala lebih kecil dari aslinya, sama dengan *scene* sebelumnya.

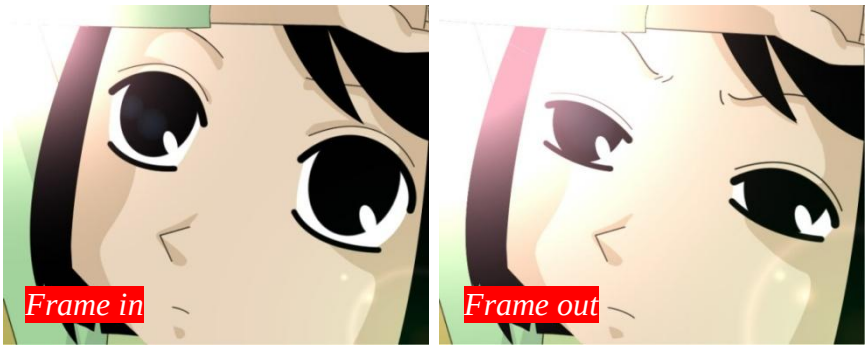
Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan garis dan juga warna. Garis pada *scene* ini dipakai pada *outline* dari kepala Selli.. Selanjutnya warna yang digunakan pada *scene* ini adalah menggunakan warna hitam pada rambut Selli, biru pada langit, dan abu-abu pada awan. *Depht of field* masih digunakan pada *scene* ini. Diterapkan pada langit yang diwarnai dengan warna yang terlihat lebih *soft* dan sengaja dibuat lebih *blur* dari objek utama.

Prinsip yang digunakan pada *scene* ini adalah *straight ahead action*, dibuat oleh satu oran, dan *appeal* dari gaya karakter Selli yang diambil dari gaya *anime*.

Scene 4 ini menggunakan efek tambahan berupa *lens flare*. Efek *lens flare* digunakan untuk memunculkan kesan terik dari matahari yang ada di depan Selli. Efek *lens flare* ini dibuat melalui *software* editing video *ulead videostudio 11*.

Proses penganimasian untuk *scene* ini masih sama dengan *scene* sebelumnya, yakni menggunakan teknik *motion tween*.

4.5.1.5. *Scene* 5



Gambar 4.12. *Screenshot scene* 5 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Terik 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 0,28 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan karakter utama Selli yang sedang menengadahkan kepalanya ke atas. Tangan Selli diletakkan di atas kepalanya. Kemudian Selli terlihat mengernyitkan alis dan menyipitkan matanya. Dari sudut kanan atas Selli muncul sinar atau

cahaya. *Background* pada *scene* ini menggunakan tanah yang tidak begitu terlihat karena ukuran objek Selli.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli tengah memandang matahari yang ada di atas. Namun sinar matahari begitu terik sehingga mengernyitkan alis serta menyipitka matanya. Selli juga berusaha menutupi wajahnya dengan tangan. *Scene* ini menyampaikan pesan tentang ketidaknyamanan Selli dengan panas terik matahari yang menyengatnya. Aspek pesan dalam *scene* ini masih sama dengan *scene* sebelumnya, yakni agar penonton selalu menghindari dan berhati-hati dari ancaman terjadinya dampak buruk pemanasan global.

Scene ini menggunakan sudut pengambilan gambar *high angel* dengan ukuran pengambilan *big close up*. Sudut pengambilan *High angel* dipilih untuk menggambarkan kesan menengadah dari wajah Selli. Sedangkan untuk ukuran pengambilan menggunakan *big close up*. *Big close up* digunakan untuk menagkap detail dari ekspresi yang ada pada wajah Selli, dalam *scene* ini adalah ekspresi kesilauan Selli. Skala yang digunakan untuk *scene* ini masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene* sebelumnya.

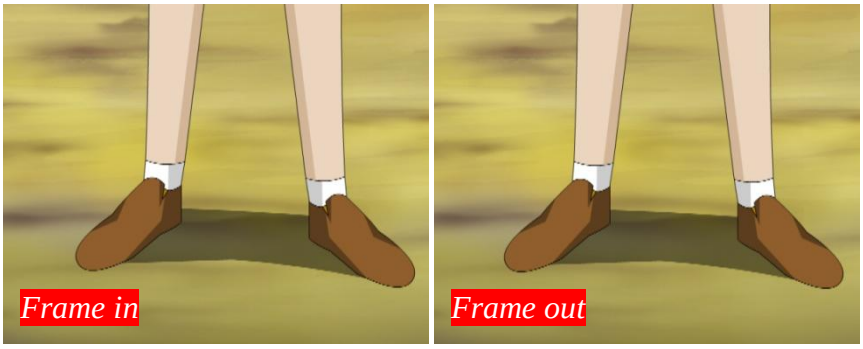
Scene ini menggunakan penggambaran *distorsi*, garis. warna dan volume. Penggambaaran *distorsi* dipakai pada karakter Selli. *Distorsi* ini dinampakkan pada proporsi kepala Selli yang terkesan lebih besar daripada tangannya. Kemudian garis. Garis diterapkan juga pada

penggambaran karakter Selli. Garis digunakan sebagai *outline* dari karakter Selli serta untuk membentuk pola mata pada wajah Selli. Warna yang digunakan pada *scene* ini adalah warna cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta cokelat kekuningan untuk *background* tanahnya. *Volume* masih digunakan pada *scene* ini, dimunculkan dari bayangan (*shadow*) yang ada pada karakter Selli. *Depth of field* digambarkan dari tanah yang menjadi *background*.

Selanjutnya, prinsip yang digunakan pada *scene* ini adalah *timing*. *Timing* dipakai pada gerakan mata Selli yang menyipit akibat terpaan sinar matahari dengan memperhatikan kapan mata Selli tersebut harus mnyipit ketika sinar datang. Selain *timing*, *Straight ahead action* masih digunakan pada *scene* ini. *Scene* ini dikerjakan oleh satu orang. *Appeal* diterapkan pada penggambaran karakter karakter Selli.

Untuk penganimasian dalam *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*., setiap gerakannya digambar satu per satu pada setiap *frame*-nya.

4.5.1.6. *Scene* 6



Gambar 4.13. *Screenshot scene* 6 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Gempa

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,28 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Dalam *scene* 6 ini dimunculkan bagian kaki Selli dari bawah lutut hingga telapaknya yang dibalut denga kaos kai dan sepatu yang dikenakannya. Kaki tersebut menginjak tanah yang kemudian bergoncang.

c. Analisis karya

Scene ini menggunakan penggambaran yang hiperbolis. *Scene* ini menggambarkan tentang pambangunan gedung di lahan kosong. Keadaan gempa ini dimunculkan dari gerakan tanah yang sedang diinjak Selli dan dari gerakkan kaki Selli.

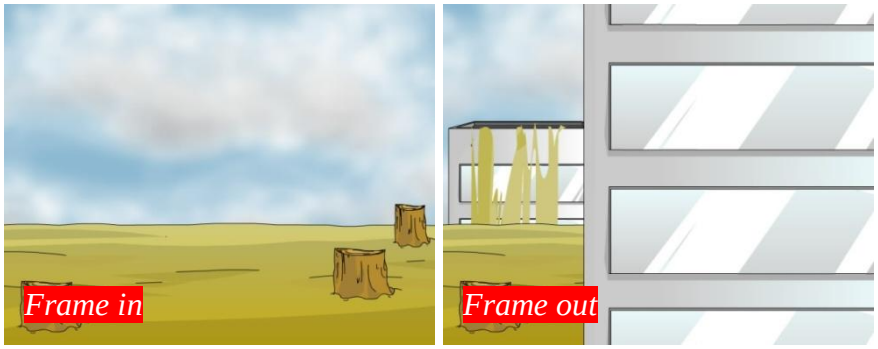
Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* 6 ini adalah *close up shot* dengan sudut pengambilan wajar atau *eye level*. Bagian tubuh Selli yang diambil pada *scene* ini ialah kaki. Penampakkan kaki Selli yang menginjak tanah pada *scene* 6 diambil karena pada *scene* ini sendiri menggambarkan keadaan gempa dan ini dirasa pas dipilih untuk menggambarkan keadaan gempa.

Scene menggunakan skala lebih kecil dari aslinya. Skala ini dipilih karena ini merupakan sebuah karya animasi dan ditampilkan di layar maka objek Selli digambar lebih kecil dari ukuran manusia pada umumnya dan karya ini dibuat melalui gambar pada komputer.

Pada *scene* 6 ini menggunakan penggambaran garis yang menjadi *outline* pada kaki dan juga sepatu Selli. Warna yang ada pada *scene* menggunakan warna cokelat muda untuk warna kulit Selli, kemudian putih untuk warna kaos kaki yang dikenakan Selli, cokelat pada sepatu Selli, dan kuning bercampur sedikit cokelat untuk warna tanah.

Prinsip yang digunakan pada *scene* 6 adalah *straight ahead action*, penggambaran yang dilakukan oleh seorang saja. Penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.1.7. *Scene* 7



Gambar 4.14. *Screenshot scene* 7 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : *Appears* 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2,11 detik

Setting : Alam tebuka

b. Deskripsi karya

Scene ini masih menampilkan pemandangan tanah gurun dengan beberapa sisa batang dari pohon. Kemudian muncul bangunan gedung dari tanah tersebut. Bangunan gedung yang pertama muncul dari sudut kiri kemudian disusul dengan bangunan gedung kedua yang berada di sudut kanan. *Background* pada *scene* ini menggunakan langit.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan gedung-gedung yang bermunculan dari dalam tanah. Untuk menngambarkan kemunculan gedung dari dalam tanah, bagunan gedung disertai pasir yang menempel pada gedung tersebut kemudian berjatuhan dan pada proses kemunculannya

pun agak digoncang-goncangkan. *Scene* ini menyampaikan tentang maraknya penggantian lahan kosong dengan pembangunan gedung-gedung. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* ini adalah agar penonton sadar akan pembangunan gedung yang terasa semakin menyudutkan ruang hijau di bumi.

Scene ini menggunakan menggunakan ukuran pengambilan *long shot*. Pengambilan ini untuk menampilkan pemandangan tanah gurun sehingga kesan luasnya terlihat. Selain itu kemunculan gedung-gedung bisa terlihat. Sudut pengambilan pada *scene* ini menggunakan sudut wajar atau *normal eye* dimana kamera diposisikan sama tinggi dengan tinngi objek, dalam hal ini adalah Selli

Skala yang digunakan untuk *scene* ini masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene* sebelumnya.

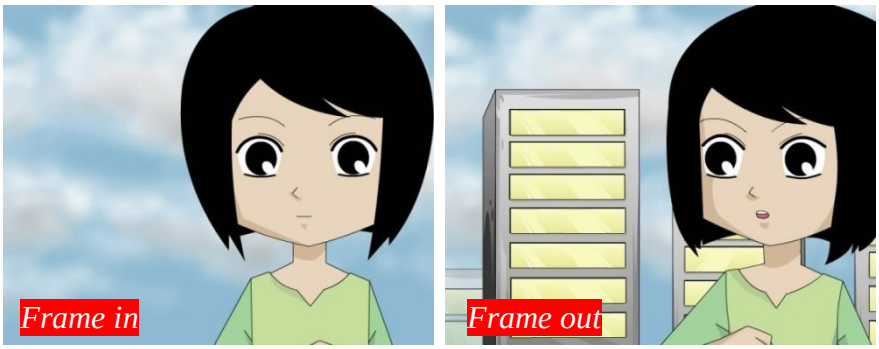
Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan beberapa unsur, yakni garis, diterapkan pada objek bangunan gedung dan juga pada tanah gurun, kemudian pada batang pohon juga. Semua garis dalam objek tersebut digunakan sebagai *outline*. Setelah garis, unsure selanjutnya adalah warna. Warna yang dipakai untuk *scene* ini adalah cokelat kekuningan untuk tanah, cokelat dan ckelat muda untuk pohon dan bagian dalamnya, kemudian biru abu-abu untuk objek gedung. *Volume* diterapkan melalui bayangan (*shadow*) yang tercipta dari bagunan gedung dan juga pada tanah beserta batang pohon. *Depth of field* diterapkan pada *scene* ini terlihat dari *background* langit yang

digambar dengan warna lebih *soft* dari warna tanah gurun dan juga gedung.

Scene ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dimana *scene* ini dibuat oleh satu orang. Selain itu, *scene* ini juga menggunakan prinsip *follow through* dan *anticipation* untuk gerakan kemunculan gedungnya.

Untuk penganimasiannya, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.1.8. *Scene* 8



Gambar 4.15. *Screenshot scene* 8 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Kaget 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 1 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sosok Selli yang sedang berdiri terpaku kemudian secara tiba-tiba saja dari arah belakang Selli muncul gedung. Reflek, Selli pun menoleh ke belakang dan kaget melihat

gedung tersebut. *Scene* ini menyampaikan tentang kekagetan Selli melihat lingkungan sekitarnya yang berubah menjadi bangunan gedung-gedung bertingkat.

c. Analisis karya

Scene ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan mengambil bagian dada Selli sampai dengan kepala Selli. Objek Selli sengaja diletakkan di pojok untuk member ruang kepada gedung yang muncul dari arah kanan belakangnya. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* ini masih sama seperti *scene* sebelumnya, yakni agar penonton sadar akan pembangunan gedung yang terasa semakin menyudutkan ruang hijau di bumi.

Sudut pengambilan menggunakan sudut pengambilan wajar atau *eye level* dimana kamera diposisikan sama tinggi dengan tinggi objek. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene-scene* sebelumnya.

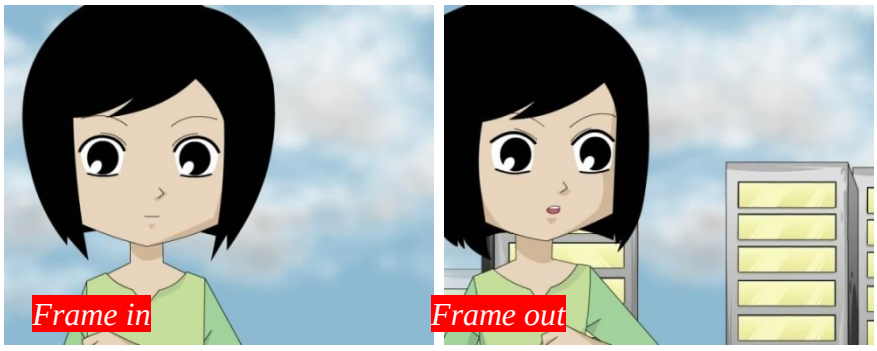
Penggambaran *scene* ini menggunakan *distorsi*, garis, warna, *volume*, dan garis-garis tambahan. Distorsi dipakai untuk menggambarkan karakter Selli. Kemudian garis digunakan sebagai outline pada objek Selli dan juga gedung yang muncul dari belakang Selli. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mengambil warna biru muda untuk langit, putih dan abu-abu untuk warna awan, cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta biru abu-abu untuk gedung. *Volume*

dimunculkan dari bayangan (*shadow*) yang disertakan pada Selli dan juga bangunan gedung.Selain itu, terdapat juga garis tambahan yang diterapkan pada objek gedung. Garis tambahan ini digunakan untuk menekankan kesan kemunculan dari bangunan gedung tersebut. *Depht of field* masih diciptakan dengan pemberian warna yang lebih *soft* untuk *background*.

Scene ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dimana *scene* ini dibuat oleh satu orang. Selanjutnya *appeal,* diterapkan pada penggambaran karakter Selli yang mengadaptasi gaya karakter *anime*.

Penganimasian pada *scene* ini menggunakan dua teknik, *frame by frame* dan *motion tween*. *Frame by frame* digunakan untuk gerakan Selli, *motion tween* digunakan untuk gerakan kemunculan gedung.

4.5.1.9. *Scene* 9



Gambar 4.16. *Screenshot scene* 9 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Kaget 3

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 1 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sosok Selli yang sedang berdiri terpaku kemudian secara tiba-tiba saja dari arah belakang Selli muncul gedung. Reflek, Seeli pun menoleh ke belakang dan kaget melihat gedung tersebut.

c. Analisis karya

Scene ini menyampaikan tentang kekagetan Selli melihat lingkungan sekitarnya yang berubah menjadi bangunan gedung-gedung bertingkat. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* masih sama pada *scene* sebelumnya, yakni agar penonton sadar akan pembangunan gedung yang terasa semakin menyudutkan ruang hijau di bumi.

Scene ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan mengambil bagian dada Selli sampai dengan kepala Selli. Objek Selli sengaja diletakkan di pojok untuk member ruang kepada gedung yang muncul dari arah kanan belakangnya. Sudut pengambilan menggunakan sudut pengambilan wajar atau *eye level* dimana kamera diposisikan sama tinggi dengan tinngi objek.

Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene-scene* sebelumnya.

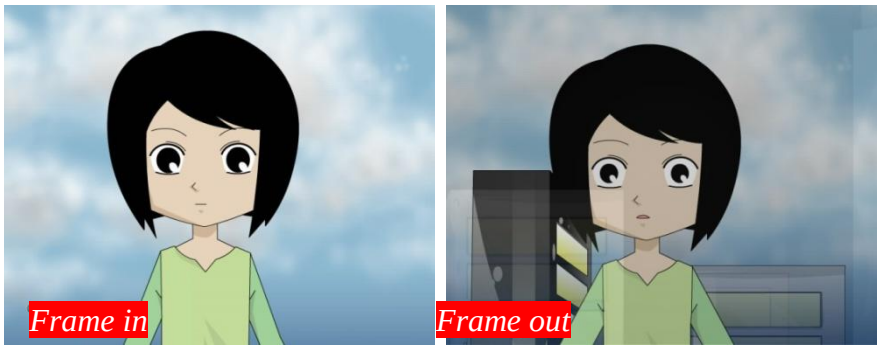
Penggambaran *scene* ini menggunakan *distorsi*, garis, warna, *volume*, dan garis-garis tambahan. Distorsi dipakai untuk menggambarkan karakter Selli. Kemudian garis digunakan sebagai

outline pada objek Selli dan juga gedung yang muncul dari belakang Selli. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mengambil warna biru muda untuk langit, putih dan abu-abu untuk warna awan, cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta biru abu-abu untuk gedung. *Volume* dimunculkan dari bayangan (*shadow*) yang disertakan pada Selli dan juga bangunan gedung.Selain itu, terdapat juga garis tambahan yang diterapkan pada objek gedung. Garis tambahan ini digunakan untuk menekankan kesan kemunculan dari bangunan gedung tersebut. *Depht of field* masih diciptakan dengan pemberian warna yang lebih *soft* untuk *background*.

Scene ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dimana *scene* ini dibuat oleh satu orang. Selanjutnya *appeal*, diterapkan pada penggambaran karakter Selli yang mengadaptasi gaya karakter *anime*.

Penganimasian pada *scene* ini menggunakan dua teknik, *frame by frame* dan *motion tween*. *Frame by frame* digunakan untuk gerakan Selli, *motion tween* digunakan untuk gerakan kemunculan gedung.

4.5.1.10. *Scene* 10



Gambar 4.17. *Screenshot scene* 10 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Terbelalak

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 0,10 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Scene 10 ini menampilkan Selli di posisi tengah dan diambil dari sudut depan. Selli terkaget, matanya mengecil melihat bangunan-bangunan gedung yang secara tiba-tiba muncul dari depan dan belakangnya. *Background* masih menggunakan langit.

c. Analisis karya

Scene ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dimana Selli diambil bagian dada sampai dengan kepalanya saja. Pengambilan Selli dengan *close up shot* yang diletakkan di tengah dimaksudkan agar masih menyisakan ruang yang kosong untuk kemunculan gedung. Sudut pengambilan menggunakan sudut pengambilan wajar atau *eye level. Scene* ini menyampaikan pesan tentang rasa kaget Selli ketika sekelilingnya berubah drastis.

Skala yang digunakan untuk *scene* ini masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene* sebelumnya.

Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan beberapa cara. Pertama *distorsi*, dimunculkan dari penggambaran karakter Selli. Selain *distorsi*, *scene* ini juga menggunakan garis. Pada *scene* ini garis

diterapkan pada objek Selli dan gedung yang muncul di belakangnya. Seperti biasa, garis menjadi *outline* untuk objek-objek tersebut. Selain itu, *scene* ini juga menggunakan warna. Warna yang digunakan adalah warna biru muda untuk langit, putih dan abu-abu untuk warna awan, cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, serta abu-abu pada gedung. Selanjutnya, *scene* ini juga menggunakan penggambaran *volume*. Penggambaran *volume* ini dinampakkan dari bayangan (*shadow*) yang diciptakan pada Selli dan juga daun agar tidak terlihat datar (*flat*). *Depth of field* diterapkan pada *scene* ini terlihat dari *background* langit yang digambar dengan warna lebih *soft* dari Selli dan cenderung kabur (*blur*).

Prinsip yang ada pada *scene* ini adalah *exaggeration*, divisualkan melalui mata Selli yang mengecil karena kaget. Kemudian *straight ahead action* dimana *scene* ini dibuat oleh satu orang. Terakhir adalah *appeal*.

Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *motion tween*.

4.5.1.11. *Scene* 11

Gambar 4.18. *Screenshot scene* 11 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Lari

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 14,11 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Dalam *scene* ini terdapat Selli yang sedang berlari. Kemudian muncul gedung-gedung. Setelah itu muncul dua merpati yang sedang terbang. Disini juga terdapat cerobong asap yang sedang mengepul asapnya.

c. Analisis karya

Karya ini menggambarkan Selli yang sedang berlari. Namun Selli merasa ia berlari tanpa ujungnya, tapi tetap melanjutkan larinya. Di tengah-tengah ia berlari ia melewati gedung-gedung dan cerobong-cerobong yang ada di depannya. *Scene* ini menyampaikan rasa ketakutan Selli dengan banyaknya gedung-gedung yang ada disekitarnya serta kepulan-keplulan asap pabrik dan hilangnya habitat

hewan hutan. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* ini adalah agar penonton tidak merusak ekosistem alam yang sudah ada di bumi dengan kepentingan industrialisasi ataupun modernisasi.

Bahasa rupa pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan sudut pengambilan *eye level*. *Close up shot* dipilih untuk menampilkan Selli yang sedang berlari dari jarak yang dekat sehingga ekspresi Selli dapat terlihat.

Skala yang digunakan pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

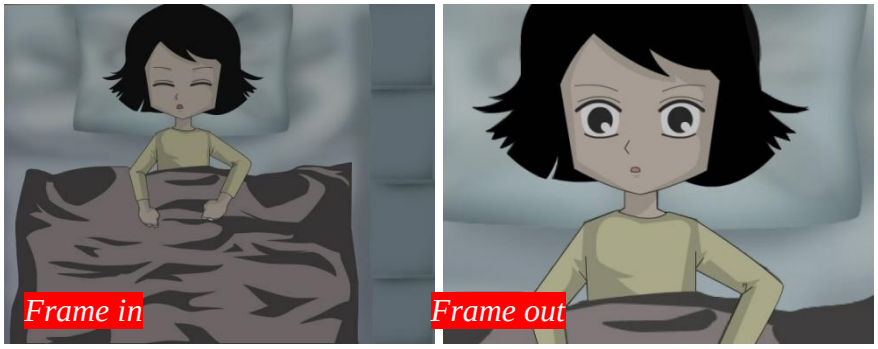
Scene ini menggunakan penggambaran distorsi yang diterapkan pada karakter Selli. Kemudian garis yang gunakan pada juga pada karakter Selli, kemudian bangunan gedung yang bermunculan, cerobong asap, dan juga merpati yang berterbangan. Semuanya menjadi *outline* bagi objek-objek tersebut. Warna yang digunakan pada *scene* ini berupa warna cokelat muda untuk warna kulit Selli, hitam untuk rambut dan mata Selli, hijau muda untuk baju Selli, putih abu-abu untuk bangunan gedung, putih untuk merpati dan abu-abu hitam untuk cerobong asap. *Volume* dihadirkan lewat bayangan (*shadow*) pada objek-objek yang hadir dalam *scene* ini.

Scene ini menerapkan prinsip *spacing* yang diterapkan pada gerakan lari dari Selli. *Straight ahead action* yang dilakukan oleh satu animator dengan menggambar *frame by frame*. Terakhir adalah

appeal. *Appeal* dimunculkan pada penggambaran Selli selaku karakter utama yang mengadaptasi gaya karakter *anime*.

Penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dan *motion tween*.

4.5.1.12. *Scene* 12



Gambar 4.19. *Screenshot scene* 12 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Terbangun

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,23 detik

Setting : Kamar Selli

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini Selli terlihat sedang berada di atas kasur tidurnya. Terdapat juga bantal dan selimut. Disini Selli mengenakan baju tidurnya. Mula-mula Selli memejamnkan matanya namun kemudian ia terbangun terbelalak kaget, mulutnya terbuka kecil. *Background* yang digunakan berupa gambar ranjang Selli.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan keadaan Selli yang terbangun kaget karena mimpi yang baru saja ia alami. *Scene* ini menyampaikan pesan tentang Selli yang baru bangun dari mimpi buruknya. Aspek pesan yang terkandung dalam *scene* ini adalah agar penonton tersadar akan bahaya yang pemanasan global yang mengancam planet bumi.

Scene ini mengambil ukuran *medium shot zoom* ke *close up shot* dengan pengambilan *high angle*. *Medium shot* dipilih untuk *scene* ini karena pemandangan sekitar Selli ingin ditampilkan, yakni ranjang yang Selli gunakan untuk tidur. Kemudian *zooming* hingga *close up shot* digunakan untuk menampilkan wajah Selli yang kaget.

Skala yang digunakan masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama seperti *scene-scene* sebelumnya.

Distorsi pada *scene* ini digunakan pada penggambaran karakter Selli. Garis digunakan pada karakter Selli dan juga selimut yang sedang dipakai Selli sebagai *outline*. Kemudian warna yang digunakan pada *scene* ini adalah cokelat muda untuk kulit Selli, kuning untuk baju tidur Selli, ungu kecokelatan untuk selimut. Kemudian *volume* diterapkan dari pemberian bayangan (*shadow*) pada Selli dan juga selimut.

Prinsip *staging* dilakukan dengan pembuatan *background* ranjang untuk membentuk persepsi bahwa Selli tertidur di sebuah kamar. Kemudian *appeal*. *Appeal* dimunculkan pada penggambaran Selli.

Proses penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.1.13. *Scene* 13

Gambar 4.20. *Screenshot scene* 13 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Teks 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,01 detik

Setting : Kamar Selli

b. Deskripsi karya

Scene ini memunculkan teks "JANGAN BIARKAN MIMPI TERSEBUT JADI NYATA". Teks ini datang dari sudut kanan dan kiri lalu ukuran teks tersebut mengecil menuju ke tengah *frame*. Teks ini merupakan teks persuasi yang ditujukan untuk penonton. Gambar pada *frame* sebelumnya berubah menjadi gelap bersamaan dengan teks yang mengecil.

c. Analisis karya

Aspek pesan dalam *scene* ini adalah untuk mengingatkan penonton agar mimpi buruk Selli tentang kerusakan lingkungan tidak akan menjelma jadi nyata.

Teks 1 merupakan teks persuasi untuk penonton, berbunyi "JANGAN BIARKAN MIMPI TERSEBUT JADI NYATA". Mimpi yang dimaksud adalah mimpi yang dialami oleh Selli. Teks ini muncul bersamaan warna hitam yang menutup gambar pada *frame* sebelumnya (*fade to*). Warna yang dipilih untuk teks berwarna kuning. Warna ini dipilih agar teks dapat dilihat jelas. Begitu juga dengan pemilihan jenis *font arial*. Teks ini dirasa sangat jelas untuk dibaca.

Penganimasian teks pada *scene* ini menggunakan teknik *motion tween*.

4.5.1.14. *Scene* 14

Gambar 4.21. *Screenshot scene* 14 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Teks 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2,04 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini tampak muncul teks “SELAMATKAN BUMI!” di atas dan teks “*GO GREEN*!” di bawahnya. Teks “SELAMATKAN BUMI!” berukuran lebih kecil dari teks “GO GREEN!”. Teks ini muncul bertahap dimulai dari teks “SELAMATKAN BUMI!” lalu “GO GREEN!”. Background berwarna hitam.

c. Analisis karya

Aspek pesan dalam *scene* ini agar penonton senantiasa berpartisipasi untuk menyelamatkan bumi dengan melakukan aktivitas *Go Green*.

Teks ke dua ini merupakan teks *tagline* dari Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* ini. Jenis *font* yang dipakai menggunakan *arial.* Sama seperti *scene* sebelumnya, *font* ini dipilih karena jelas. Warna teks “SELAMATKAN BUMI!” berwarna kuning dan “GO GREEN!” berwarna hijau. Warna hijau dipilih untuk variasi warna teks agar teks.

4.5.1.15. *Scene* 15

Gambar 4.22. *Screenshot scene* 15 karya 1
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Logo

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,01 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini tampak muncul secara langsung, tulisan berwana hitam di atas berbunyi “IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH:”. Di tengah terdapat logo DINAS KEHUTANAN DAN PERKEBUNAN KABUPATEN PEKALONGAN beserta teks keterangan logo di bagian bawahnya.

c. Analisis karya

Scene ini menyampaikan tentang instansi yang berkontribusi dalam pembuatan iklan.

Scene ini hanya menampilkan logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan, selaku *klien*. Di atas logo tersebut terdapat teks “IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH: ” *Font* yang digunakan adalah *Arial* kapital. Teks ini menjelaskan bahwa yang ikut mendukung iklan ini adalah instansi tersebut.

Untuk *background* menggunakan warna putih polos. Hal ini dimaksudkan agar logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan dan teks yang ada dapat terlihat tampak jelas.

4.5.2. Karya 2

4.5.2.1. *Scene* 1

Gambar 4.23. *Screenshot scene* 1 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Planet bumi

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,27 detik

Setting : Angkasa

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini terdapat objek berupa bumi. Bumi tersebut diselimuti oleh awan tipis di sekelilingnya. Bumi tersebut bergerak dari arah kanan menuju ke arah kiri. *Scene* ini menggunakan *background* berwarna hitam disertai dengan beberapa titik putih.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan pemandangan luar angkasa. Bumi yang sedang bergerak menggambarkan bumi yang sedang beredar. Titik-titik putih pada *background* yang berwarna hitam digambarkan sebagai bintang-bintang yang ada di angkasa. Aspek pesan dalam

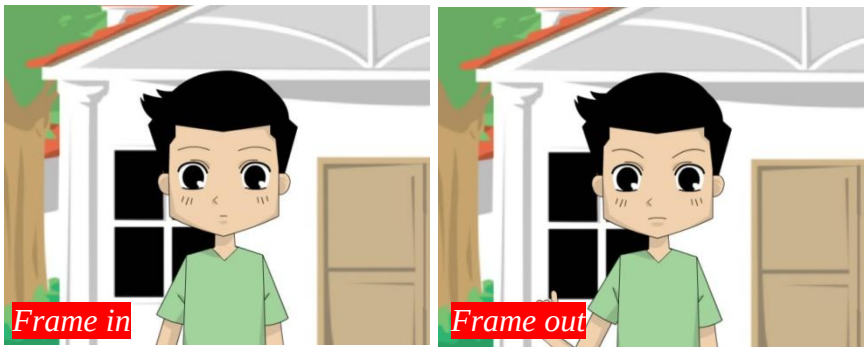
scene adalah menyampaiakan tentang gambaran bumi sebagai tempat tinggal umat manusia.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *long shot*. *Long shot* dipilih agar kesan luar angkasa dapat tergambar pada *scene* ini. Sehingga kesan besar dan luas dari luar angkasa dapat dimunculkan. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan warna dan *volume*. Warna yang digunakan pada *scene* ini adalah biru, sebagai warna dasar yang digunakan untuk warna bumi. Kemudian warna hijau digunakan untuk mewarnai warna daratan atau benua yang ada di bumi tersebut. Selain warna hijau, warna cokalat juga dipakai untuk warna benua tersebut. Untuk warna awan, digunakan warna putih dengan *opacity* yang lebih rendah/tipis untuk menampilkan kesan transparan. Warna putih juga digunakan pada titik-titik yang terdapat pada *background* digunakan sebagai warna penampakkan bintang yang ada pada angkasa. *Volume* digunakan pada objek bumi melalui warna gelap agar bumi tidak terlihat datar (*flat*).

Objek bumi dianimasikan menggunakan *motion tween* dengan memberikan perpindahan pergerakkan pada *keyframe*-nya.

4.5.2.2. *Scene* 2



Gambar 4.24. *Screenshot scene* 2 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Andi bicara

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 2,13 detik

Setting : Halaman rumah

b. Deskripsi karya

Objek utama yang terdapat pada *scene* 2 ini adalah Andi. Andi berada di tengah. Tangan kanan Andi kemudian bergerak membentuk siku dan menggerakkan jari telunjuknya. *Background* pada *scene* menggunakan gamabr sebuah rumah. Rumah tersebut adalah rumah Andi.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang menjalaskan keadaan bumi kepada penonton. Aspek pesan dalam *scene* ini menyampaikan tentang keadaan bumi yang dirasa Andi sudah tidak nyaman lagi.

Untuk ukuran pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan ukuran *close up shot*. *Close up shot* dipilih untuk menampilkan wajah Andi, sebagai *opening* pengenalan karakter Andi. *Close up shot* juga dipilih agar pemandangan yang ada di belakang Andi masih bisa dilihat. Untuk sudut pengambilan digunakan sudut *normal eye*. *Normal eye* dipilih untuk kenyamanan visual dari Andi yang sedang menyampaikan dialognya. Dari segi penglihatan sudut ini merupakan sudut yang sesuai untuk menggambarkan karakter yang sedang berbicara pada penontonnya. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan garis, warna, dan *volume*. Garis digunakan pada karakter Andi mulai dari kepala sampai dengan badan. Garis digunakan sebagai *outline*. Warna yang digunakan pada *scene* ini mencakup warna hijau, yang digunakan untuk warna baju Andi, daun pada pepohonan, dan gunung. Coklat muda digunakan untuk warna kulit Andi. Hitam pada rambut dan mata Andi. Coklat tua untuk batang pepohonan, kemudian coklat kekuningan untuk warna tanah. Biru, putih, dan abu-abu menjadi warna langit dan awan. *Depth of field* digunakan pada *background* penampakan warna *background* yang dibuat lebih *soft*.

Prinsip yang digunakan pada *scene* ini menggunakan prinsip *anticipation* yang diterapkan pada gerakan tangan Andi. *Appeal* juga digunakan dari penggambaran karakter Andi. Langit pada *scene* ini

digerakkan menggunakan teknik *motion tween* dengan menaruh perpindahan pergerakan pada *keyframe*-nya. Sedangkan gerakkan Andi menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggambar satu per satu pada setiap *frame*-nya sesuai gerakkan. Pada *scene* ini bagian tubuh Andi yang bergerak adalah tangan dengan gerakkan menyiku serta jarinya, mulut yang berbicara, dan mata yang berkedip.

4.5.2.3. *Scene* 3

Gambar 4.25. *Screenshot scene* 3 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Kepulauan Indonesia

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,26 detik

Setting : Bumi

b. Deskripsi karya

Scene 3 ini menampilkan kepulauan Indonesia sebagai objek utamanya. Dalam pulau Indonesia tersebut terdapat objek-objek pohon yang berdiri di atasnya. Pohon tersebut kemudian satu demi satu berkurang. Dari berkurangnya pohon tersebut, muncul bangunan-

bangunan gedung yang kemudian mendominasi objek kepulauan Indonesia.

c. Analisis karya

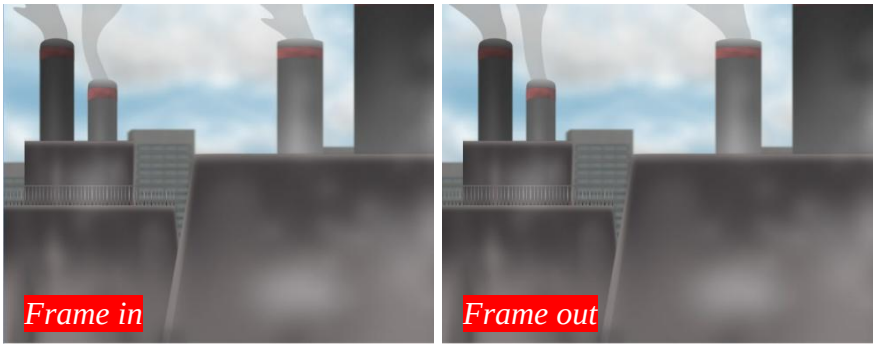
Scene ini menggambarkan tentang keadaan hutan di Indonesia dimana hutan yang ada di dalamnya mengalami kepunahan digantikan oleh pembangunan gedung-gedung. Apek pesan dalam *scene* ini adalah untuk menyadarkan penonton dengan keadaan hutan yang semakin lama semakin berkurang.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini meliputi *very long shot* yang digunakan sebagai ukuran pengambilan gambar. Ukuran ini dipilih untuk menampilkan ukuran gambar secara luas sehingga jika diterapkan pada *scene* 3 ini yang menampilkan kepulauan Indonesia, maka akan terlihat semua pulau yang ada Indonesia. Sudut pengambilan gambar menggunakan *eagle eye*. Skala yang digunakan pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan *naturalis* untuk objek kepulauan Indonesia yang digambar sesuai sesuai bentuknya. Warna yang diterapkan pada *scene* ini mencakup biru untuk warna laut, hijau untuk warna kepulauan Indonesia dan juga daun pada pohon, coklat pada batang pohon, abu-abu untuk warna gedung. *Volume* diterapkan dengan memberikan bayangan atau warna yang lebih gelap. Penganimasian gedung pada *scene* ini menggunakan *motion tween* dengan mengubah ukuran gedung dari pendek menjadi

tinggi pada setiap *keyframe*-nya. Sedangkan untuk pohon dihilangkan satu per satu setiap *frame*-nya.

4.5.2.4. *Scene* 4



Gambar 4.26. *Screenshot scene* 4 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Pabrik

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,04 detik

Setting : Pabrik

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan bangunan yang mempunyai cerobong. Cerobong tersebut mengeluarkan asap. *Background* pada *scene* ini berupa gedung dan langit.

c. Analisis karya

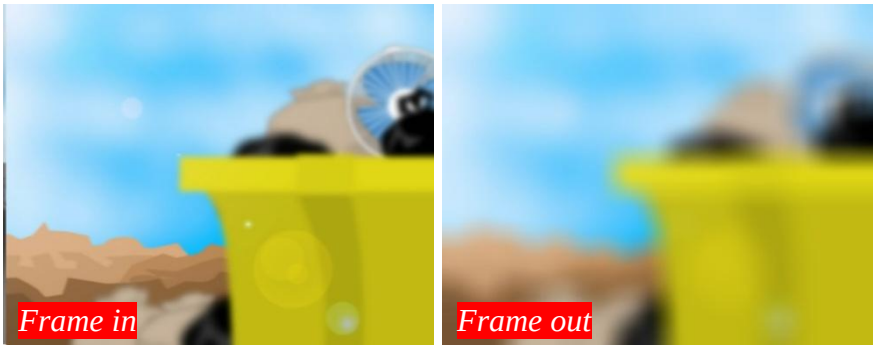
Scene ini menggambarkan bangunan yang diidentikkan dengan bangunan pabrik, gedung beton, cerobong, dan asap. *Scene* ini menyampaikan tentang pencemaran udara akibat asap dari cerobong

asap pabrik. Aspek pesan dalam *scene* ini agar penonton tidak melakukan pencemaran udara ataupun limbah secara sembarang.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *long shot* dengan sudut *eye level*. *Long shot* digunakan untuk menampilkan bangunan pabrik dan cerobongnya. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran *scene* ini menggunakan warna dan *volume*. Warna yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan warna abu-abu, hitam merah, dan biru. Warna abu-abu dan hitam digunakan pada bangunan pabrik, merah pada ujung cerobong. Warna hitam juga dibunakan untuk memberikan kesan volume pada bangunan pabrik. Selain pada bangunan pabrik, warna abu-abu juga digunakan untuk mewarnai bangunan gedung yang terdapat dubelakang bangunan pabrik. Biru dan putih digunakan untuk warna langit. Bangunan gedung yang ada di belakang bangunan pabrik dibuat kabur (*blur*) untuk menyatakan kesan *depth of field*.

4.5.2.5. *Scene* 5



Gambar 4.27. *Screenshot scene* 5 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : TPA

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,22 detik

Setting : TPA

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sebuah bak yang ada di Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Di dalam bak tersebut terdapat sekumpulan sampah yang terbungkus oleh tas plastik dan karung. Di belakang bak tersebut juga terpampang pemandangan sampah yang berserakkan.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan tentang sampah-sampah yang menggunung sehingga dapat mencemari dan mengotori lingkungan. *Scene* ini menyampaikan tentang sampah-sampah yang menumpuk dan mencemari lingkungan. *Scene* ini menyampaikan tentang pencemaran lingkungan yang diakibatkan oleh tumpukan-tumpukan sampah. Aspek pesan pada *scene* ini adalah agar penonton tidak membiarkan sampah menjadi menggunung dan mengingatkan penonton agar tidak membuang sampah sembarangan.

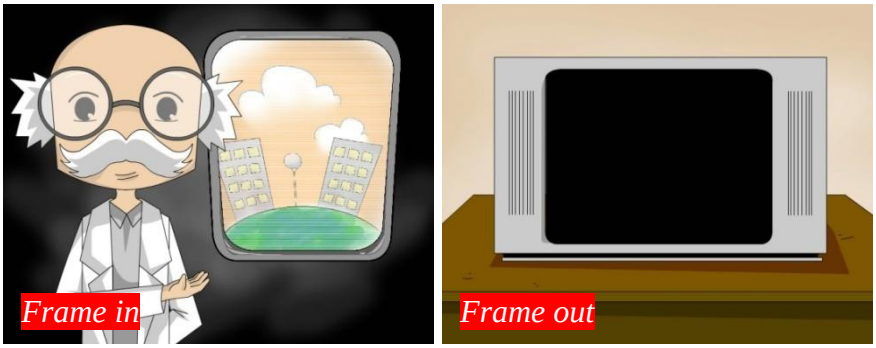
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot*. *Medium shot* dipilih agar pemandangan dari belakang bak sampah yang menjadi *foreground* ini

masih bisa terlihat. Sudut pengambilan pada *scene* ini menggunakan *eye level*. Skala yang digunakan untuk *scene* menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan warna dan *volume*. Warna yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan warna coklat, putih, biru, kuning, dan hitam. *Volume* diterapkan melalui bayangan (*shadow*) yang disertai pada objek yang ada pada *scene* ini.

Scene ini hanya merupakan gambar yang diam (*still image*) yang diberi efek *lens flare* menggunakan *software Ulead VideoStudio*, begitu juga dengan efek kabur (*blur*) pada *frame out scene* ini.

4.5.2.6. *Scene* 6



Gambar 4.28. *Screenshot scene* 6 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Professor

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 6,18 detik

Setting : Studio penyiaran

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan profesor sebagai karakter utamanya. Profesor tersebut sedang menerangkan tentang keadaan bumi 50 tahun ke depan. Di belakang profesor tersebut terdapat sebuah layar yang di dalamnya terdapat objek bumi, gedung, lampu jalan, serta langit. Setelah profesor tersebut menjelaskan, kemudian profesor tersebut masuk ke dalam bingkai televisi yang berada di atas meja.

c. Analisis karya

Scene ini menampilkan seorang profesor yang ada di dalam televisi yang sedang menjelaskan kepada penonton tentang keadaan bumi. *Scene* ini menyampaikan tentang bumi yang diprediksi akan mengalami kenaikan air 20 cm dalam kurun waktu 50 tahun ke depan. Aspek pesan dalam *scene* ini adalah untuk mngingatkan penonton tentang keadaan bumi 50 tahun ke depan.

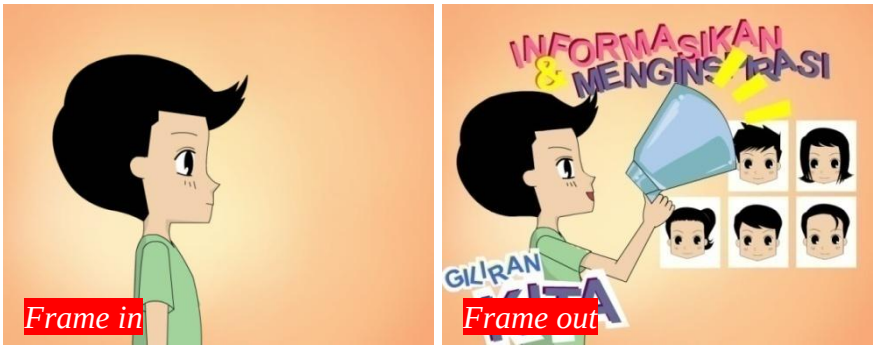
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dengan mengambil bagian dada sampai dengan kepala profesor. Profesor diletakkan di bagian pojok kanan agar menyisakan ruang sebagai tempat untuk objek layar yang ada di belakangnya. Sudut pengambilan pada *scene* ini menggunakan *eye level* atau *normal shot*. Skala digunakan untuk Skala yang digunakan menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran *scene* ini menggunakan garis yang diterapkan pada karakter profesor sebagai *outline*. Kemudian warna, warna yang

digunakan untuk *scene* ini mencakup warna putih, abu-abu, krem, hitam, dan hijau. Kemudian *volume* diterapkan dengan cara memberikan bayangan (*shadow*) pada karakter profesor menggunakan warna yang lebih gelap, begitu juga dengan objek televisi dan meja.

Prinsip animasi yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dan *appeal*. Untuk penganimasian *scene* ini, teknik yang digunakan yakni *frame by frame* yang diterapkan pada pergerakkan profesor, *motion tween* yang diterapkan pada gerakkan teks dan juga pada gerakkan televisi beserta mejanya.

4.5.2.7. *Scene* 7



Gambar 4.29. *Screenshot scene* 7 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Sebarkan

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 6,01 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini terdapat karakter Andi yang ada di sebelah kanan *frame* kemudian Andi kemudian Andi mengangkat tangan kanannya bersamaan dengan datangnya *microphone* yang terbang menghampirinya dan muncul juga teks "GILIRAN KITA". Kemudian tangan kanan Andi menagkap *microphone* tersebut dan mengangkatnya sembari ia membuka mulutnya, berbicara. Dibelakang Andi muncul teks "INFORMASIKAN & MENGINSPIRASI". Terakhir, muncul gambar kepala orang-orang sebaya Andi berbingkai putih satu demi satu. *Background* pada *scene* ini menggunakan warna oranye yang bergradasi.

c. Analisis karya

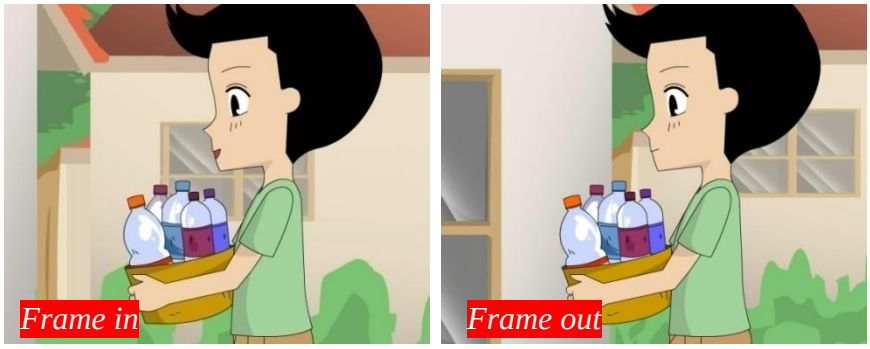
Scene ini menggambarkan Andi yang seolah-olah sedang menyebarkan informasi tentang keadaan bumi dan ia berusaha untuk menginspirasi teman-teman terdekatnya untuk mulai hidup *Go Green*. *Scene* ini menyampaikan tentang Andi yang memberikan informasi dan berbagi kegiatan *Go Green* kepada teman-temannya. Aspek pesan dalam *scene* ini adalah agar penonton selalu berbagi informasi dan berbagi pengalaman tentang kegiatan *Go Green*.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dengan mengambil badan sampai dengan kepala Andi. Skala yang digunakan masih meggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran menggunakan *distorsi*, garis, warna, dan *volume*. *Distorsi* digunakan untuk penggambaran karakter Andi. Garis digunakan pada karakter Andi dan teman-teman Andi. Semuanya garis digunakan menjadi *outline*. Kemudian warna juga digunakan pada karakter Andi dan teman-teman. Warna yang ada pada *scene* ini meliputi hitam, hijau, cokelat, ungu, putih, biru, kuning, merah, oranye, serta merah muda. *Volume* digunakan dengan cara memberikan bayangan pada setiap objek sehingga tidak terlihat datar. Garis tambahan berwarna kuning muncul pada ujung *microphone* untuk menggambarkan suara dari Andi.

Scene ini menggunakan prinsip *anticipation* yang diterapkan pada tangan Andi. Kedua adalah *straight ahead action*, *scene* ini digambar oleh satu animator. Untuk penganimasian pada *scene* ini menggunakan dua cara, yakni menggunakan dua teknik, *motion tween* dan *frame by frame*. Teknik *motion tween* diterapkan pada kemunculan objek teks dan juga pergerakkan pada objek *microphone*. Kemudian teknik *frame by frame* diterapkan pada pergerakkan tangan Andi dan kedipan mata Andi.

4.5.2.8. *Scene* 8



Gambar 4.30. *Screenshot scene* 8 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Milah sampah 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 2,26 detik

Setting : Halaman rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilakan karakter Andi yang sedang membawa wadah yang di dalamnya terdapat beberapa botol. Sambil membawa wadah tersebut, Andi berjalan kea rah depan hendak menuju ke sebuah bangunan (gudang).

c. Analisis karya

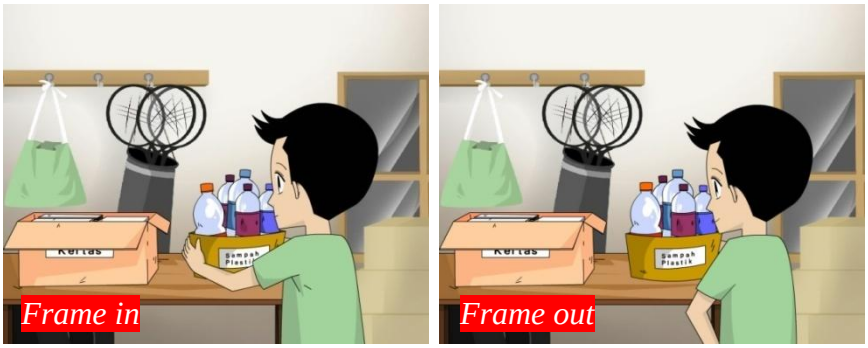
Scene ini menggambarkan Andi yang sedang membawa sampah dari bahan plastik. *Background scene* ini adalah gambar halaman rumah Andi. *Scene* ini menyampaikan tentang kegiatan memilah-milah sampah. Aspek pesan dalam *scene* ini adalah untuk mendorong penonton agar selalu mendaur ulang sampah yang masih bisa dimanfaatkan.

Bahasa rupa yang digunakan dalam *scene* menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* untuk memperlihatkan Andi yang berkesan sedang berjalan dan membawa sebuah wadah. Untuk sudut pengambilan dipakai sudut *eye level* yang memposisikan kamera sama tinggi dengan mata Andi. Pada *scene* Andi digambar dari sudut samping.

Penggambaran *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan untuk menggambar karakter Andi. Kemudian warna, warna yang digunakan untuk *scene* ini meliputi coklat, hijau, merah, hitam, putih biru, ungu, oranye, dan abu-abu. *Volume* diterapkan melalui bayangan (*shadow*) yang diterapkan pada Andi, wadah, dan *background*.

Prinsip digunakan pada *scene* ini menggunakan prinsip *follow through* yang diterapkan pada rambut Andi yang bergerak karena Andi sedang berjalan. Selain *follow trough*, prinsip yang digunakan untuk *scene* ini adalah *straight ahead action*. Penganimasian pada *scene* ini menggunakan dua cara, yakni *motion tween* yang digunakan untuk pergerakkan *background* dan *frame by frame* yang digunakan pada karakter Andi.

4.5.2.9. *Scene* 9



Gambar 4.31. *Screenshot scene* 9 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Milah sampah 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2,06 detik

Setting : Gudang

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini Andi berada di sebuah ruang gudang. Di dalam gudang tersebut terdapat tas yang bergantungan, ban, dan kotak kardus bertumpukan. Andi menaruh wadah berisi botol tersebut ke sebuah meja yang ada di depannya. Di meja tersebut terdapat sebuah kardus yang di dalamnya terdapat tumpukan kertas.

c. Analisis karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya, yakni adegan Andi yang sedang berjalan menuju ke sebuah bangunan, gudang. Andi digambarkan sedang memisahkan sampah. Sama seperti *scene* sebelumnya, aspek pesan dalam *scene* ini adalah untuk

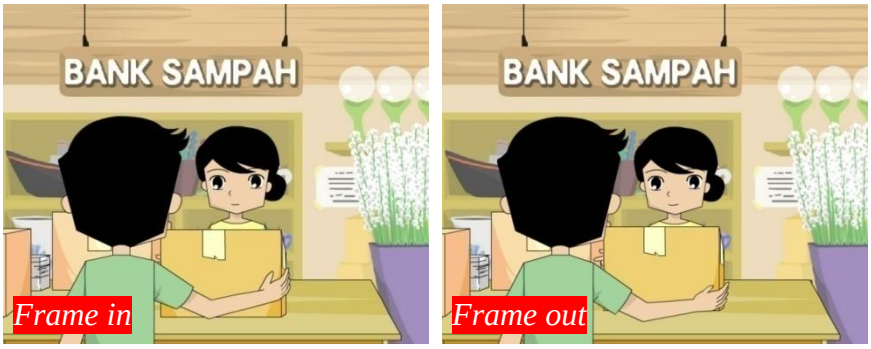
mendorong penonton agar selalu mendaur ulang sampah yang masih bisa dimanfaatkan.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini adalah *medium shot* dengan mengambil separuh bagian tubuh dari Andi. Sudut pengambilan *scene* ini menggunakan *eye level*.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini adalah *distorsi*, garis, warna, dan *volume*. *Distorsi* digunakan untuk penggambaran karakter Andi. Garis digunakan untuk *outline* dari karakter Andi. Kemudian warna yang digunakan untuk *scene* ini mencakup coklat, hitam, putih, hijau, biru, ungu, abu-abu, oranye, merah, dan kuning. Kemudian *volume* diciptakan melalui bayangan (*shadow*). *Depth of field* diterapkan pada *background*.

Prinsip animasi yang digunakan untuk *scene* ini adalah *straight ahead action*, *appeal*, dan *follow through*. Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* yang digunakan pada pergerakkan Andi dan juga wadah beserta botol-botol yang ada di dalamnya.

4.5.2.10. *Scene* 10



Gambar 4.32. *Screenshot scene* 10 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Bank sampah

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3,19 detik

Setting : Bank Sampah

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini Andi berkunjung ke Bank Sampah. Ia membawa satu kardus yang ia berikan pada seorang perempuan yang sedang menjaga di Bank sampah tersebut. *Background* yang digunakan menggunakan gambar khas toko kerajinan yang berisi benda-benda kriya.

c. Analisis karya

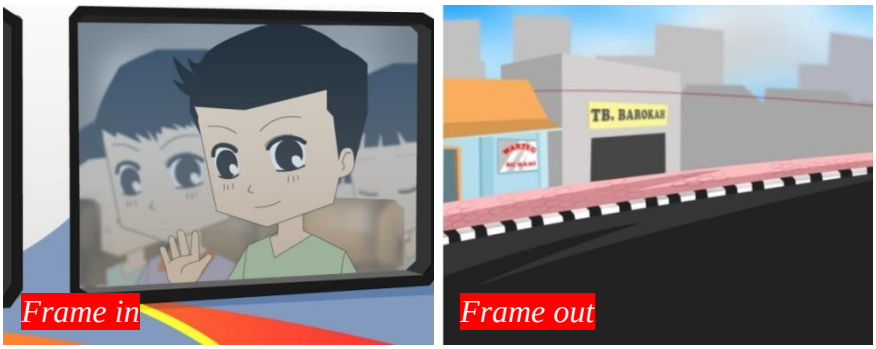
Scene ini menggambarkan Andi sedang memberikan barang yang tidak ia gunakan yang sudah dikemasnya ke dalam kardus. Andi memberikannya kepada perempuan yang sedang menjaga di Bank Sampah tersebut. Aspek pesan pada *scene* ini adalah memberitahukan

tentang adanya bank sampah yang bisa dijadikan sebagai media distribusi sampah.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *medium shot* dengan sudut pengambilan *eye level*. Kamera diposisikan di belakang Andi untuk menampilkan adegan transaksi.

Distorsi dan garis pada *scene* ini digunakan pada penggambaran karakter Andi dan juga karakter perempuan yang menjaga di Bank Sampah tersebut. Kemudian warna yang digunakan untuk *scene* ini meliputi hitam, coklat, putih, kuning, coklat, hijau, oranye, merah muda dan biru. *Volume* dihadirkan dari bayangan yang disertakan pada objek-objek yang ada dalam *scene* ini. Selanjutnya, *depth of field* dimunculkan dari pewarnaan *background* yang dibuat lebih *soft* dari objek utama. Penganimasian *scene* ini sepenuhnya menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.2.11. *Scene* 11



Gambar 4.33. *Screenshot scene* 11 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Naik bus

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 6,15 detik

Setting : Jalan raya

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Andi yang sedang berada di dalam sebuah bus. Di balik kaca bus tersebut Andi melambaikan tangan kanannya sambil tersenyum. Lalu bus tersebut melaju ke depan. Di belakang bus tersebut tampak dua buah mobil melaju.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang selalu menggunakan angkutan umum untuk berangkat ke sekolahnya. *Scene* ini menyampaikan tentang penghematan bahan bakar. Aspek pesan pada *scene* ini adalah untuk mendorong penonton agar naik kendaraan umum daripada naik kendaraan pribadi.

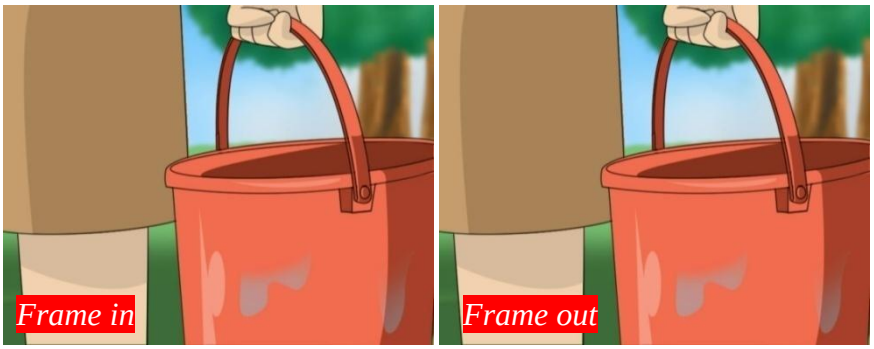
Bahasa rupa yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan sudut pengambilan *eye level* dengan ukuran pengambilan *medium shot*. Skala yang digunakan menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *distorsi* diterapkan pada karakter Andi. Kemudian warna yang dipakai untuk *scene* ini mencakup hitam, coklat muda, hijau, biru, ungu, merah, kuning, coklat, oranye, merah muda, putih, dan abu-abu. Garis masih digunakan pada *scene* ini melalui *outline* dari karakter Andi serta pada objek mobil. Kemudian

untuk menyatakan kesan *volume*, objek yang ada pada *scene* ini disertai dengan bayangan *(shadow)*. *Depth of field* dipakai pada *background* yang dibuat sedikit kabur *(blur)* agar fokus penonton tertuju pada Andi, bus, dan mobil yang ada dibelakangnya.

Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* yang diterapkan untuk gerakan bus dan mobil yang melaju serta pada gerakan tangan Andi.

4.5.2.12. *Scene* 12



Gambar 4.34. *Screenshot scene* 12 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Cuci 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1,05 detik

Setting : Belakang rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan tangan Andi yang sedang memegang sebuah ember. *Background* yang digunakan dalm *scene* ini adalah gambar halaman yang hijau dan terdapat pohon di depannya.

c. Analisis karya

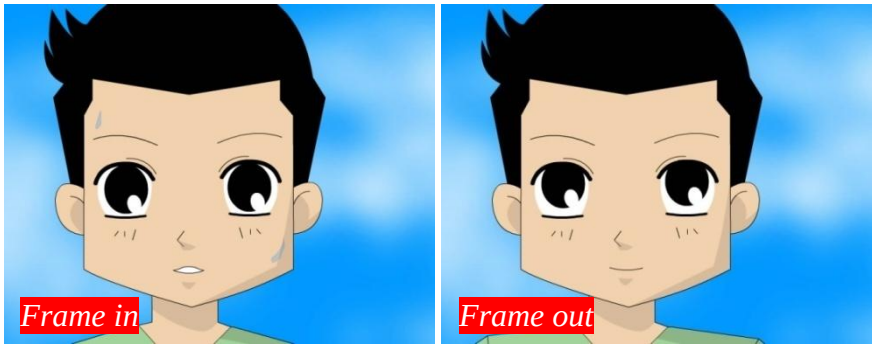
Scene ini menggambarkan andi yang sedang mencuci. Tangan kanan Andi terlihat sedang memegang ember. *Scene* ini menyampaikan tentang usaha penghematan energi. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mendorong penonton agar mau menghemat energi.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan sudut pengambilan *low angle* dengan ukuran pengambilan *big close up*. *Big close up* dipilih untuk menampilkan suatu gambar yang penting. Pada *scene* ini ember yang sedang dipegang Andi dijadikan fokusnya. Sehingga gambar yang ditonjolkan dalam *scene* ini adalah gambar tersebut.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan garis, warna, dan *volume*. Garis ditunjukkan dari *outline* yang ada pada objek Andi dan juga ember. Kemudian warna yang dihadirkan dalam *scene* ini menggunakan warna hitam, coklat, hijau, biru, putih, dan merah. Untuk mengahadirkan kesan *volume*, pada objek-objek tersebut disertakan bayangan (*shadow*).

Scene ini hanya berupa gambar diam (*still image*) dan sama sekali tidak dianimasikan.

4.5.2.13. *Scene* 13



Gambar 4.35. *Screenshot scene* 13 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Cuci 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 2,14 detik

Setting : Belakang rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan wajah dari karakter Andi. Mata Andi memandang ke arah atas. Mulutnya terbuka kecil. Bahu Andi kemudian diangkat. Mulut Andi kemudian berubah tersenyum bersamaan dengan matanya yang berkedip. Dari kepalanya muncul keringant yang mengalir. *Background* yang digunakan untuk *scene* ini adalah gambar langit.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang menghela nafas setelah mencuci pakaiannya, terlihat dari gerakan bahu Andi yang diangkatnya kemudian air keringat yang terlihat di kepalanya. Aspek

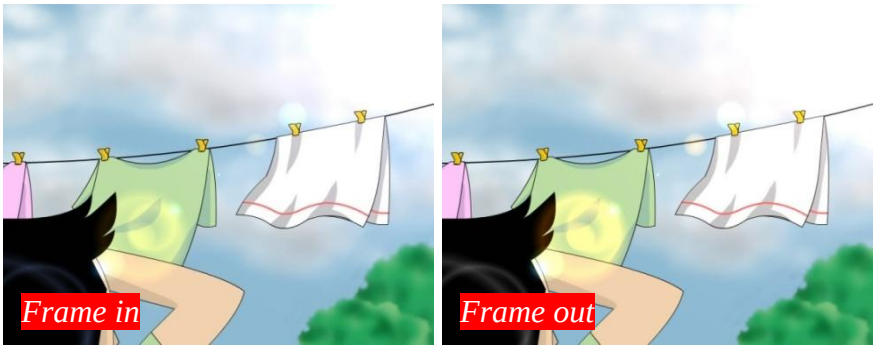
pesan dalam *scene* ini masih sama dengan sebelumnya, yakni mendorong penonton untuk menghemat energi.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *close up shot* dengan mengambil bagian kepala Andi. Bagian ini merupakan bagian yang ingin ditonjolkan untuk menampilkan ekspresi dari karakter Andi. Sudut pengambilan menggunakan *eye level* dengan pengambilan *frontal*. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skalan lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan distorsi yang digunakan untk karakter Andi. Kemudian adalah warna. Warna yang digunakan dalam scene ini meliputi warna hitam, coklat, hijau, putih, dan biru. Ditam dipakai untuk warna rambut dan mata Andi, coklat dipakai untuk warna kulit Andi, hijau untuk naju yang dikenakan Andi, dan biru-putih untuk warna langit yang digunakan sebagai *background*. *Scene* ini juga menggunakan *volume* yang terlihat dari bayangan (*shadow*) pada Andi.

Prinsip animasi yang digunakan pada *scene* masih menggunakan *straight ahead action* dan *appeal*. *Appeal* digunakan dalam menggambarkan karakter Andi. Teknik penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu pada setiap *frame* untuk menghasilkan sebuah gerakan.

4.5.2.14. *Scene* 14



Gambar 4.36. *Screenshot scene* 14 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Cuci 3

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,12 detik

Setting : Belakang rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan baju yang sudah Andi jemur. Baju tersebut dijemur dengan tali jemuran dan bergerak-gerak tertiup oleh angin. Tangan Andi diletakkan di depan dahinya, menyeka keringat. *Background* yang digunakan *scene* ini mrnggunakan gambar langit. Dari langit tersebut tampak sinar matahari.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang melihat jemuran yang sedang ia jemur. Ia mengusap keringat dahinya dengan tangan kanannya. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton

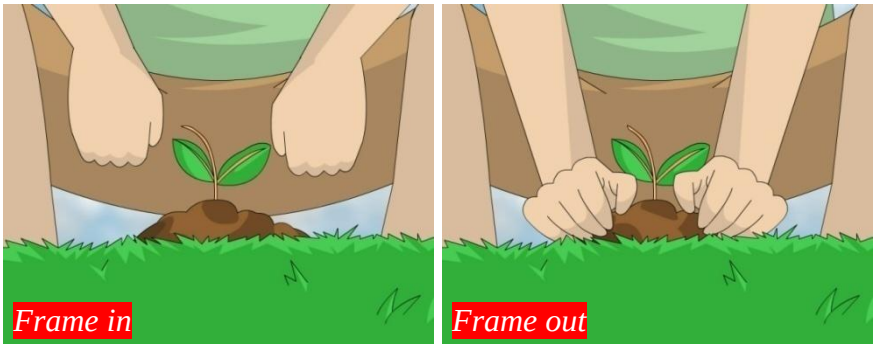
untuk mau menjemur pakaian menggunakan terik matahari dibanding menggunakan pengering mesin cuci untuk menghemat energi.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini adalah *over soulder* yang diambil dari belakang karakter utama, Andi. Sehingga jemuran yang berada di atas Andi Andi dapat terlihat. Skala yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan dalam penggambaran karakter Andi. Garis diterapkan pada objek Andi, tali jemuran, jemuran, dan jepit jemuran. Warna yang digunakan untuk *scene* ini mencakup warna hitam, coklat, hijau, merah muda, merah, biru, dan putih. Sedangkan bayangan yang ada pada objek dalam *scene* ini diterapkan untuk menghadirkan kesan *volume*. *Depth of field* dihadirkan dari gambar *background* yang sengaja dibuat kabur (*blur*), tidak lebih mencolok dari objek utama dalam *scene* ini.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dan *appeal*. Penganimasian pada *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.2.15. *Scene* 15



Gambar 4.37. *Screenshot scene* 15 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tanam

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3,06 detik

Setting : Belakang rumah

b. Deskripsi karya

Pada *scene* in terlihat Andi yang sedang dalam posisi jongkok. Kemudian tangan Andi bergerak ke arah bawah menyentuh tanah yang sudah tertanami bibit pohon. Tangannya menekan-nekan tanah tersebut.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang menanam bibit pohon. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton agar mau menanam bibit pohon untuk masa depan.

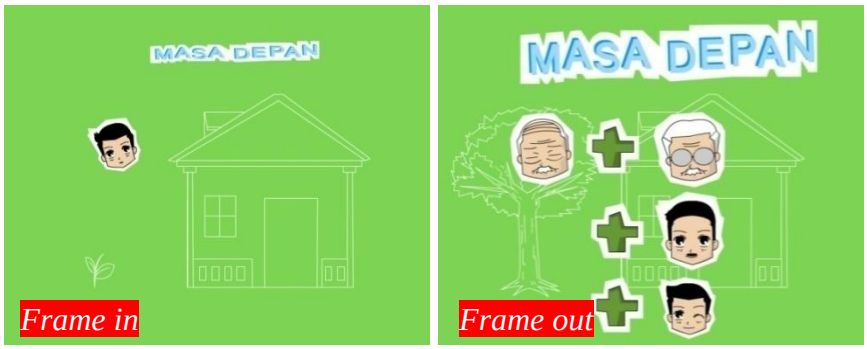
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *frog eye* sebagai sudut pengambilannya dan *big close up* untuk ukuran

pengambilannya. *Big close up* dipilih untuk menampilkan tangan Andi yang sedang melakukan kegiatan menanam bibit pohon tersebut.

Untuk penggambarannya, *scene* ini menggunakan *distorsi*, garis, warna, dan *volume*. *Distorsi* digunakan untuk menggambar bentuk karakter Andi. Garis digunakan untuk *outline* dari Andi dan tanah. Warna yang digunakan dalam *scene* ini meliputi coklat, hijau, dan biru.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dan *follow through* yang diterapkan pada tanah yang ditekan oleh tangan Andi.

4.5.2.16. *Scene* 16



Gambar 4.38. *Screenshot scene* 16 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : *Future*

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4,05 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Dalam *scene* ini dari sisi atas muncul teks “MASA DEPAN”, kemudian muncul gambar wajah Andi, tanda *plus*, dan gambar wajah anak. Gambar Andi pun digantikan dengan gambar wajah yang lebih dewasa. Secara berkala wajah Andi berubah semakin lebih tua, dan tua. Sedangkan tanda *plus* dalam *scene* ini muncul sebanyak tiga kali dan wajah yang tampil secara berkala juga digantikan dengan wajah yang lebih tua.

Background untuk *scene* ini menggunakan warna hijau dan terdapat gambar berupa *outline* sebuah pohon dan rumah di sampingnya.

c. Analisis karya

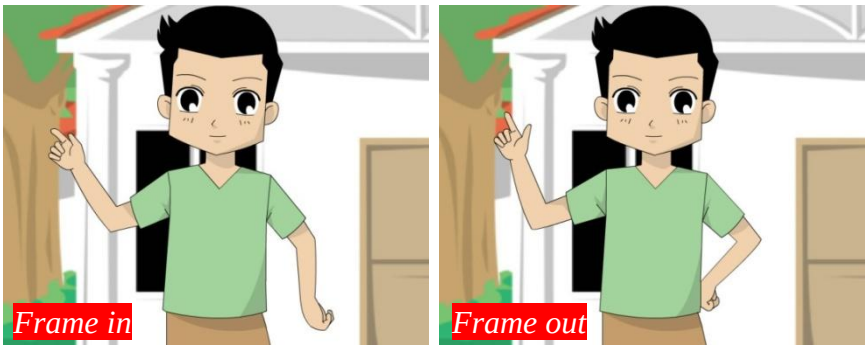
Scene ini memvisualkan masa depan Andi yang secara alami akan mempunyai generasi penerus, dan diharapkan aktivitas *Go Green* yang dilakukannya bisa bermanfaat untuk generasinya tersebut. Aspek pesan pada *scene* ini adalah memberitahukan kepada penonton tentang manfaat pohon yang ditanam untuk masa depan.

Bahasa rupa dalam *scene* ini tidak begitu digunakan untuk objek utamanya, kecuali pada gambar *background* yang menggunakan ukuran *long shot* dengan sudut *eye level* yang menyajikan gambar sebuah bangunan rumah yang disampingnya terdapat sebuah pohon. skala yang dugunakan masih menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan dalam menggambar karakter dari wajah-wajah yang hadir pada *scene* ini. Kemudian garis digunakan sebagai *outline* dari gambar wajah-wajah tersebut. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna hitam, coklat, kuning, hijau, oranye, dan putih.

Penganimasian yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan teknik *motion tween*, dari kemunculan teks, kemunculan gambar wajah, dan tanda *plus*.

4.5.2.17. *Scene* 17



Gambar 4.39. *Screenshot scene* 17 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Ajakan

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 5,17 detik

Setting : Halaman rumah

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini terlihat Andi menggerakkan tangan kirinya menyiku ke badan. Sedangkan tangan kanannya diangkat menyiku ke atas sembari mengacungkan jari telunjuk dan jempolnya. *Background* pada *scene* ini menggunakan gambar rumah Andi.

c. Analisis karya

Scene ini Andi digambarkan sedang memberikan dorongan kepada penonton agar penonton mau melakukan kegiatan *Go Green*. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk mau melakukan aktivitas *Go Green*.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *medium shot* dengan sudut pandang *level eye* atau *normal eye*. *Medium shot* digunakan agar gerakan tangan Andi dapat terlihat, begitu juga dengan gambar *background* pada *scene* ini. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton agar mau melakukan kegiatan *Go Green*.

Skala pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya. Penggambaran yang digunakan pada *scene* ini menggunakan *distorsi*, yang diterapkan pada penggambaran karakter Andi. Kemudian garis, digunakan untuk membentuk *outline* Andi. Warna, yang digunakan mencakup warna hitam, coklat, hijau, kining, biru, dan putih. Kemudian *volume*, dihadirkan dari bayangan (*shadow*) yang menyertai Andi. *Depth of field* diterapkan dari penggambaran

background yang sengaja dibuat berwarna lebih *soft* agar fokus penonton tertuju pada Andi yang sedang berbicara.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini meggunakan prinsip *straight ahead action* dan *appeal*. Untuk penganimasiannya, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggambar Andi satu demi satu setiap *frame*-nya.

4.5.2.18. *Scene* 18

Gambar 4.40. *Screenshot scene* 18 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : *Tagline*

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 2,14 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini muncul teks SELAMATKAN yang diikuti BUMI! di bagian kiri atas *frame*. Kemudian muncul teks GO dan GREEN bertempat di tengah *frame* lalu diikuti teks REDUCE, REUSE, RECYCLE, dan REPLACE yang muncul dibawahnya.

Background menggunakan warna hijau tua yang di-*gradasi*-kan ke hijau muda.

c. Analisis karya

Scene ini menyampaikan pesan kepada penonton agar penonton senantiasa berpartisipasi menyelamatkan bumi dengan usaha *Go Green*.

Scene ini merupakan *tagline* dari iklan *Go Green* ini yang berisikan seruan: SELAMATKAN BUMI! *GO GREEN*!. Penganimasian teks dalam *scene* ini digunakan agar *scene* ini mempunyai sifat yang dinamis. Warna yang mendominasi pada *scene* ini adalah hijau. Warna hijau dipilih karena warna tersebut bersifat sejuk. Warna teks SELAMATKAN BUMI! dipilih warna kuning agar teks ini terlihat dan jelas untuk dibaca penonton. Selain itu warna kuning dipilih karena warna ini merupakan warna analogus dari warna hijau. Kemudian untuk teks *GO GREEN* dipilih warna hijau yang sama dengan warna untuk *background*. Pada teks GO GREEN, diberikan bayangan (*shadow*) berwarna hijau yang lebih *mentereng*. Selanjutnya agar teks GO GREEN dapat dilihat dengan jelas dan sekaligus menjadi fokus penonton, maka pada teks tersebut diberikan tambahan *stroke* yang agak tebal berwarna putih. Untuk teks REDUCE, REUSE, RECYCLE, dan REPLACE juga menggunakan warna putih. Warna putih dipilih karena warna tersebut bersifat netral dan warna tersebut akan lebih jelas terlihat pada *scene* ini.

Font untuk teks pada *scene* ini adalah *font* jenis *Yahoo!*. *Fonts Yahoo!* dipilih karena *fonts* tersebut bersifat sederhana, tidak dekoratif, dan mempunyai ketebalan yang dirasa pas sehingga mudah tertangkap oleh mata dan mudah untuk dibaca oleh penonton.

Penganimasian teks yang ada pada *scene* ini seluruhnya menggunakan teknik *motion tween*.

4.5.2.19. *Scene* 19

Gambar 4.41. *Screenshot scene* 19 karya 2
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Logo

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2,03 detik

Setting : Alam terbuka

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini tampak muncul secara langsung, tulisan berwana hitam di atas berbunyi “IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH”. Di tengah terdapat logo DINAS

KEHUTANAN DAN PERKEBUNAN KABUPATEN PEKALONGAN beserta teks keterangan logo di bagian bawahnya.

c. Analisis karya

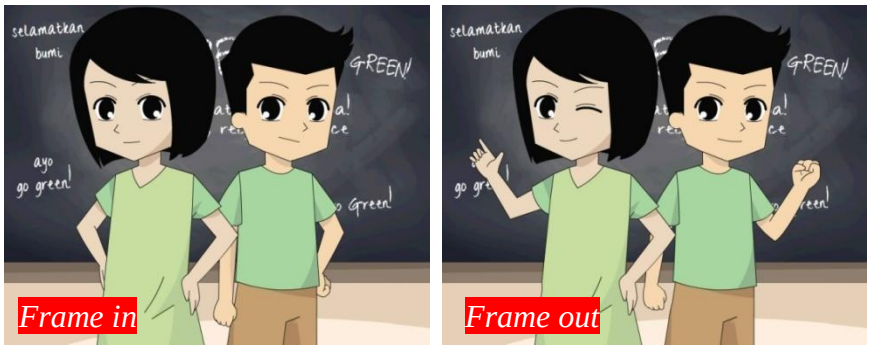
Scene menyampaikan tentang instansi yang berkontribusi dalam pembuatan iklan.

Scene ini hanya menampilkan logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan, selaku *klien*. Di atas logo tersebut terdapat teks "IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH" *Font* yang digunakan adalah *Arial* kapital. Teks ini menjelaskan bahwa yang ikut mendukung iklan ini adalah instansi tersebut.

Untuk *background* menggunakan warna putih polos. Hal ini dimaksudkan agar logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan dan teks yang ada dapat terlihat tampak jelas.

4.5.3. Karya 3

4.5.3.1. *Scene* 1



Gambar 4.42. *Screenshot scene* 1 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Opening

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 22 detik

Setting : Ruang kelas

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan karakter Andi dan Selli yang sedang berdiri berdampingan di depan sebuah papan tulis. Tampak pada papan tulis tersebut goresan kapur yang meyerukan tentang seruan *Go Green*. Kedua tangan Selli meyiku pada pahanya, sedangkan Andi menyikukan tangan kirinya pada paha dan tangan kanannya terlihat seperti menggenggam. Kemudian tangan kanan Selli bergerak menyiku ke atas sambil membuka jari telunjuk dan jempolnya sembari bebicara pada penonton yang dilanjutkan oleh Andi sambil menggerakkan tangan kirinya mengepal dan tangan kanannya bergerak ke belakang. Setelah itu Andi tersenyum dan Selli mengedipkan mata kirinya sambil bibirnya tersungging.

c. Analisis karya

Pada *scene* ini Andi dan Selli akan memberikan tips bagaimana cara mudah untuk hidup *Go Green*. *Scene* ini menyampaiakan tentang Andi dan Selli yang akan memberikan beberapa aksi *Go Green* yang mereka lakukan dalam kehidupan. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk melakukan aktivitas *Go Green*.

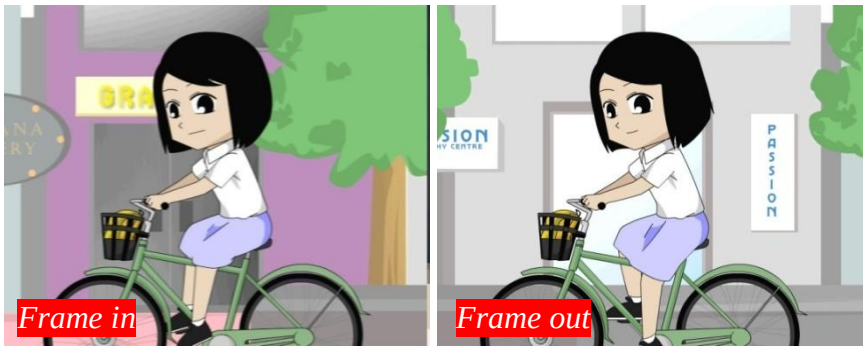
Bahasa rupa dalam *scene* ini menggunakan *medium shot* dengan mengambil seperempat bagian tubuh dari Andi dan Selli. *Medium shot* pada *scene* ini diguakan agar gerakan dan suasana semangat dari gerakan dinamis yang diciptakan dari tangan Andi dan Selli dapat terlihat seluruhnya. Untuk sudut pengambilan digunakan *eye level/normal eye*. Sudut ini digunakan agar interaksi Andi dan Selli kepada penonton dapat dilihat dengan jelas. Skala yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan *distorsi*, garis, warna dan *volume*. *Distorsi* pada *scene* ini diterapkan untuk penggambaran karakter dari Andi dan Selli. Garis juga diterapkan menjadi *outline* kedua karakter tersebut. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna coklat, hitam, putih, hijau, biru, abu-abu, dan biru-hitam. Kemudian untuk menampilkan kesan *volume*, kedua karakter tersebut diberi efek bayangan agar tidak terlihat datar (*flat*). *Depth of field* dimunculkan melalui penggambaran *background* yang tidak beri garis (*line*), sehingga mata penonton akan lebih tertuju pada objek utama dalam *scene* ini.

Prinsip animasi yang digunakan dalam *scene* ini adalah *anticipation*, yang diterapkan untuk gerakan tangan Andi dan Selli, *appeal* yang diterapkan melalui penggambaran karakter Andi dan Selli, serta *staging* dengan menggambar sebuah papan tulis sehingga Andi dan Selli berkesan seddang dalam ruang kelas. Terakhir, *straight*

ahead action. Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggambar gerakan tangan dari kedua karakter tersebut satu per satu.

4.5.3.2. *Scene* 2



Gambar 4.43. *Screenshot scene* 2 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Bersepeda

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4, 20 detik

Setting : Jalan raya

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli yang tengah menaiki sepedanya. Kai Selli terus bergerak memutar ke depan dan ke belakang mengayuh pedal sepedanya Rambut Selli juga ikut bergerak dari depan ke belakang. Selli mengenakan seragam sekolahnya, putih abu-abu, seragam SMA. Di dalam keranjang sepedangya nampak sebuah tas sekolah milik Selli. Wajah Selli menghadap ke arah kamera sembari berbicara kepada penonton. *Background* yang digunakan untuk *scene*

ini berupa bangunan pertokoan yang ada di pinggir jalan serta pohon-pohon.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli yang berangkat sekolah selalu naik sepeda sebagai salah satu aktivitas *Go Green*-nya sehari-hari. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk melakukan penghematan bahan bakar dan mengurangi polusi.

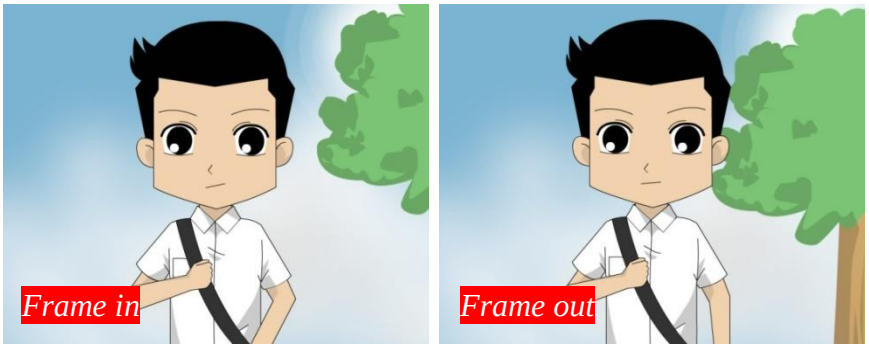
Bahasa rupa pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *long shot*. Ukuran *long shot* ini dimaksudkan agar karakter Selli yang sedang mengayuh sepedanya terlihat, begitu juga dengan background pertokoan yang dilalui oleh Selli. Untuk sudut pengambilan, digunakan *eye level* atau *normal eye.* Sudut ini cocok digunakan pada *scene* agar penonton menjadi fokus dengan Selli yang mengayuh sepedanya dan *background*. Skala pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan pada karakter Selli. Kedua, garis, digunakan sebagai outline karakter Selli, sepeda, dan tas. Warna yang digunakan pada *scene* ini mencakup warna coklat, hitam, merah muda, hijau, biru, kuning, abu-abu, ungu, oranye, dan merah. Kemudian penggambaran *volume* diterapkan melalui bayangan yang dihadirkan pada Selli dan juga sepedanya. *Depth of field* kembali dimunculkan dari penggambaran *background* yang tidak diberi garis (*line*),

sehingga mata penonton akan lebih tertuju pada objek utama dalam *scene* ini.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *slow in and slow slow out* dan *overlapping action* yang diterapkan pada pergerakan kaki Selli yang sedang mengayuh. Kemudian prinsip yang digunakan adalah staging yang diterapkan melalui penggambaran seting jalan yang dilalui oleh Selli, dan terakhir prinsip *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* yang dikerjakan dengan menggambar gerakan satu demi satu pada setiap *frame*-nya.

4.5.3.3. *Scene* 3



Gambar 4.44. *Screenshot scene* 3 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Jalan kaki

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 15 detik

Setting : Jalan raya

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Andi yang sedang mengenakan baju putih (baju sekolah) dan tas yang menyelempang di pundaknya. Andi terlihat sedang berjalan sambil menerangkan berbicara kepada penonton. Dibelakang andi nampak sebuah objek pohon.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang berjalan kaki hendak berangkat ke sekolah. Pohon yang hadir di belakang Andi digunakan untuk menekankan Andi yang sedang berjalan. Aspek pesan pada *scene* ini masih sama seperti *scene* sebelumnya, yakni mengajak penonton untuk melakukan penghematan bahan bakar dan mengurangi polusi.

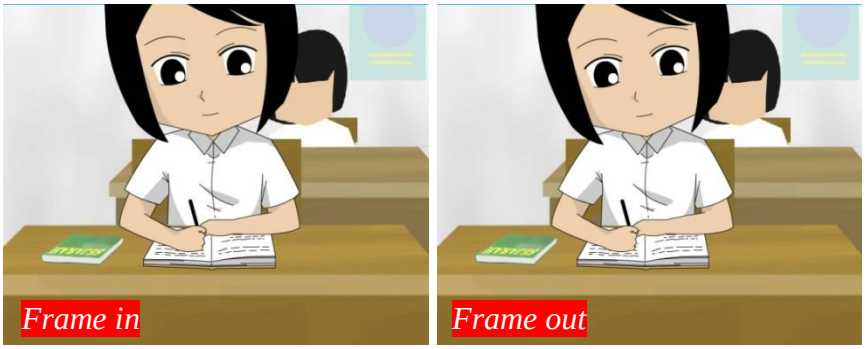
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot*. *Medium shot* ini dipilih agar Andi yang sedang berbicara dengan ekspresi senang dapat terlihat dengan. Untuk sudut pengambilan, *scene* ini menggunakan sudut *eye level* agar penonton nyaman melihatnya. Skala pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan untuk karakter Andi. Kemudian garis, yang dipakai untuk menjadi *outline* dari karakter Andi pada *scene* ini. Warna yang dipakai untuk *scene* ini mencakup warna coklat, hitam, putih, abu-abu, dan biru. Selanjutnya, *volume* dihadirkan dari bayangan (*shadow*) yang ditambahkan pada karakter Andi. *Depth of field* dimunculkan

dari penggambaran *background* yang tidak diberi garis (*line*), sehingga mata penonton akan lebih tertuju pada karakter Andi.

Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*. Untuk menampilkan kesan berjalan pada *scene* ini, tangan Andi digerakkan menyerupai gerakan maju dan mundur, begitu juga dengan tubuhnya yang digerakkan ke atas dan ke bawah, dan kehadiran pohon yang tampak dibelakang Andi.

4.5.3.4. *Scene* 4



Gambar 4.45. *Screenshot scene* 4 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Menulis

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 16 detik

Setting : Ruang kelas

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli yang sedang duduk di bangku di ruang kelasnya. Tangan Selli menggenggam sebuah alat tulis dan di bawahnya tangan Selli nampak sebuah buku. Selli sedang menulis

pada buku tulis tersebut. Tangannya bergerak menulisdi atas buku tulis tersebut. Kepalanya Selli pun ikut bergerak mengikuti gerakan tulisannya. Di belakang Selli terdapat sebuah meja lagi yang sedang di duduki oleh teman sekelasnya.

c. Analisis karya

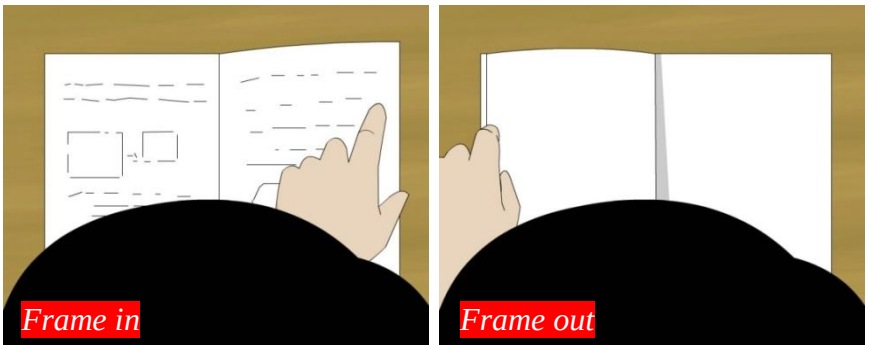
Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk melakukan penghematan kertas.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot*. Ukuran ini untuk memperlihatkan bahwa Selli berada di sebuah ruang kelas yang terdapat meja dan kursinya. Untuk sudut pengambilan, digunakan sudut *eye level* atau *normal eye*. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya. Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan *distorsi*, yang dipakai untuk menggambarkan karakter Selli. Garis, yang digunakan menjadi *outline* dari karakter Selli. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna coklat, hitam, putih, hijau, biru dan ungu.

Terkait prinsip animasi, *scene* menggunakan prinsip *staging*, yakni dengan menggambarkan setting ruang kelas Selli yang terdapat meja tulis, poster di dinding, dan teman Selli yang hadir di belakang bangku Selli. Kemudian *scene* ini juga menggunakan prinsip *appeal* dan *straight ahead action*. Penganimasian *scene* ini menggunakan

teknik *frame by frame* dengan menggerakkan gerakkan tangan pada *scene* ini satu per satu.

4.5.3.5. *Scene* 5



Gambar 4.46. *Screenshot scene* 5 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Membalik sisi buku

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1, 25 detik

Setting : Ruang kelas

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini terlihat tangan Selli sedang membalikkan lembaran buku yang ada di depannya. Tangan Selli membuka buku tersebut dari kiri ke kanan.

c. Analisis karya

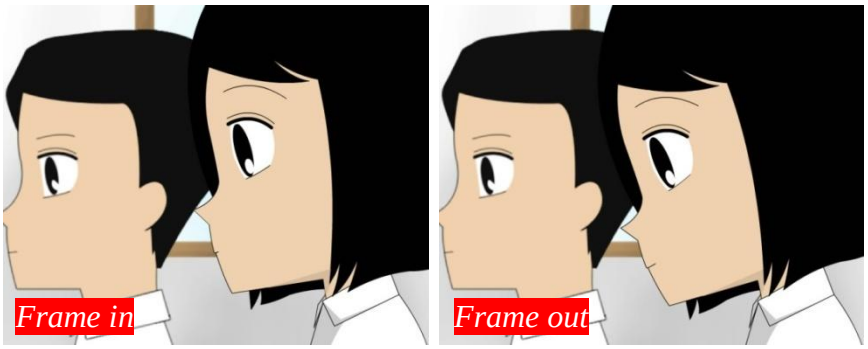
Scene ini menggambarkan Selli yang sedang membalik bukunya untuk digunakan sisi belakangnya agar menghemat kertas. Masih sama dengan *scene* sebelumnya, aspek pesan pada *scene* ini adalah

mengajak penonton untuk melakukan penghematan kertas dengan menggunakan kedua sisi dari kertas yang digunakan.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan sudut *high angle*. Pengambilan *close up shot* dipilih agar saat Selli membuka lembaran bukunya, tangan Selli terlihat secara detail dan jelas sehingga penonton bisa memahami penjelasan dari narator. Sudut *high angle* dipilih untuk mendukung penggambaran dalam *scene* dan menampilkan gerakkan tangan Selli yang sedang membuka lembaran bukunya.

Penggambaaran yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan garis yang menjadi *outline* untuk rambut, tangan, serta buku Selli. Kemudian warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna hitam, putih, dan coklat. *Volume* dihadirkan dari penambahan bayangan (*shadow*) yang menyertai tangan dan buku. Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggerakkan gerakkan tangan pada *scene* ini satu per satu.

4.5.3.6. *Scene* 6



Gambar 4.47. *Screenshot scene* 7 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Menulis

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 10 detik

Setting : Ruang kelas

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli yang masih berada di ruang kelasnya. *Scene* ini mengambil Selli dari sudut samping. Pandangan Selli tertuju ke arah bawah, kemudian Selli membuka mulutnya tersemyum sembari berkedip lalu menggerakkan kepalanya ke arah bawah. Setelah itu mulutnya kembali menutup, dan tersenyum kecil.

c. Analisis karya

Scene ini masih merupakan kelanjutkan dari *scene* sebelumnya yakni scene setelah Selli menulis dan membuka lembaran bukunya. Pada *scene* ini Selli merasa senang ketika ia malakukan penghematan kertas pada bukunya. *Scene* ini masih merupakan kelanjutan dari

scene sebelumnya yang mengandung pesan tentang penghematan kertas.

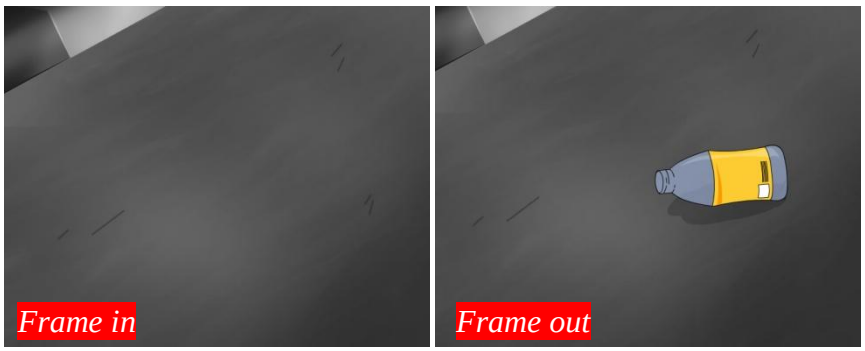
Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *big close up* dengan mengambil bagian wajah Selli. Selli diambil dari sudut samping, sehingga tampak juga teman Selli yang ada di bangku sebelahnya. Pengambilan *big close up* wajah selli ini untuk menekankan ekspresi yang tersirat pada Selli. untuk sudut pengambilan digunakan sudut *eye level atau normal eye*. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan *distorsi*, yang digunakan untuk menggambar karakter yang ada dalam *scene* ini. Kemudian garis, digunakan sebagai *outline*. Selanjutnya warna yang digunakan untuk dalam *scene* ini mencakup warna coklat, hitam, putih, abu-abu, dan biru. Terakhir, adalah *volume* yang diterapkan melalui pemberian bayangan (*shadow*) pada Selli. untuk *depth of field*, diterapkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Prinsip animasi yang diterapkan pada *scene* ini menggunakan prinsip *appeal* yang diterapkan melalui penciptaan karakter Selli, *staging* melalui gambar *background* yang memberikan kesan bahwa Selli sedang berada di ruang kelas, dan terakhir adalah *straight ahead*

action. Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.3.7. *Scene* 7



Gambar 4.48. *Screenshot scene* 7 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Botol jatuh

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 4, 02 detik

Setting : Jalan raya

b. Deskripsi karya

Scene ini diawali dengan pemandangan aspal jalan. Kemudian kamera bergerak ke arah sebuah objek botol. Botol itu bergerak jatuh ke arah jalan beraspal tersebut dan terpental beberapa kali.

c. Analisis karya

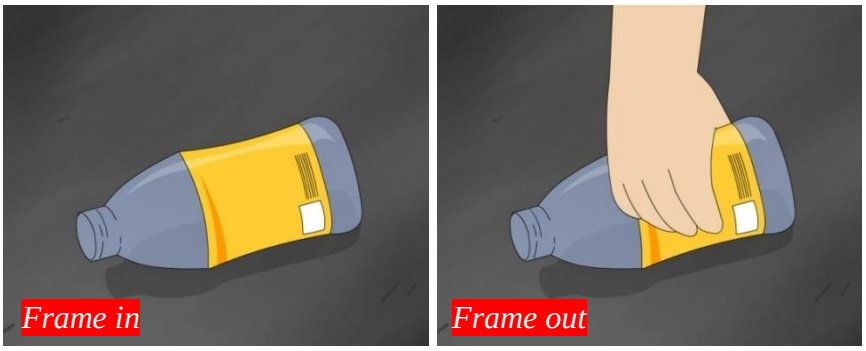
Scene ini menggambarkan tentang sampah plastik yang dibuang secara sembarangan. Aspek pesan pada *scene* ini adalah agar tidak membuang sampah sembarangan.

Bahasa rupa yang digunakan dalam *scene* ini mengambil ukuran *medium shot* saat objek botol terjatuh di jalan. Kemudian kemera berubah menjadi *big close up* dan menampilkan botol dari jarak dekat. *Big close up* ini digunakan agar tangan yang sedang memegang botol terlihat secara jelas.

Penggambaran yang digunakan pada *scene* ini menggunakan *distorsi*, garis, warna, dan *volume*. Distorsi digunakan sebagai penggambaran tangan (tangan Andi) yang menggemggam botol pada *scene* ini. Garis digunakan untuk *outline* dari objek botol dan juga tangan. Kemudian warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna putih, coklat, hitam, abu-abu, biru, dan oranye. *Volume* dihadirkan melalui bayangan (*shadow*) yang disertakan pada *scene* ini. *Depth of field* dihadirkan dari perbedaan antara objek utama dengan *background*. Objek utama pada *scene* ini, botol dan tangan, diberi *outline* agar penonton lebih fokus padaobjek tersebut.

Prinsip animasi yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan prinsip *slow in and slow out* yang diterapkan dalam penganimasian objek botol yang jatuh. Kemudian *staging* diterapkan dalam penggambaran seting aspal jalan pada *scene* ini sehingga penonton tahu botol tersebut jatuh di jalan. Prinsip selanjutnya adalah *straight ahead action*. Penganimasian scene ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.3.8. *Scene* 8



Gambar 4.49. *Screenshot scene* 8 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Ambil botol

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 06 detik

Setting : Jalan

b. Deskripsi karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Pada *scene* ini gambar objek botol diambil dari jarak dekat. Kemudian muncul subuah tangan. Tangan tersebut lalu menggenggam botol tersebut.

c. Analisis karya

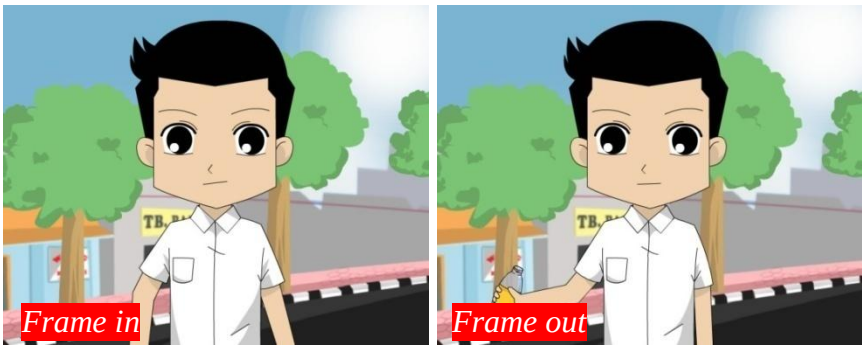
Bahasa rupa yang digunakan dalam *scene* ini mengambil ukuran pengambilan *big close up* dengan mengambil gambar botol dari jarak yang dekat. Untuk sudut pengambilan gambar, *scene* ini menggunakan *frog eye* untuk memperjelas posisi botol yang berada di aspal (bawah).

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan penggambaran *distorsi* yang di terapkan pada penggambaran tangan Andi. Kemudian garis yang dipakai menjadi *outline*. Selanjutnya warna yang mencakup warna coklat, hitam, putih, hijau, merah, abu-abu, kuning, oranye, merah muda, dan ungu untuk *scene* ini dan *volume*, yang dihadirkan melalui bayangan (*shadow*) yang ditambahkan pada objek botol maupun pada tangan Andi. *Depth of field* ditampilkan dari penggambaran *background* yang dibuat berbeda dari objek utamanya. Namun objek utama tetap menjadi fokus utama untuk penonton.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *appeal* untuk karakter Andi, *staging* yang digambarkan pada *background* yang menyatakan pemandangan jalan raya, dan terakhir *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggerakkan tangan dan mulut Andi.

Prinsip animasi yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *staging* yang diterapkan dalam penggambaran aspal khas jalan raya pada *scene* ini sehingga penonton tahu botol tersebut jatuh di jalan. Prinsip selanjutnya adalah *straight ahead action*. Penganimasian scene ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.3.9. *Scene* 9



Gambar 4.50. *Screenshot scene* 9 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Andi memegang botol

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 06 detik

Setting : Jalan raya

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilakan Andi yang sedang berdiri. Scen ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Tangan kanan Andi bergerak menyiku ke atas, nampak botol plastik yang telah diambilnya sambil berkata kepada penonton.

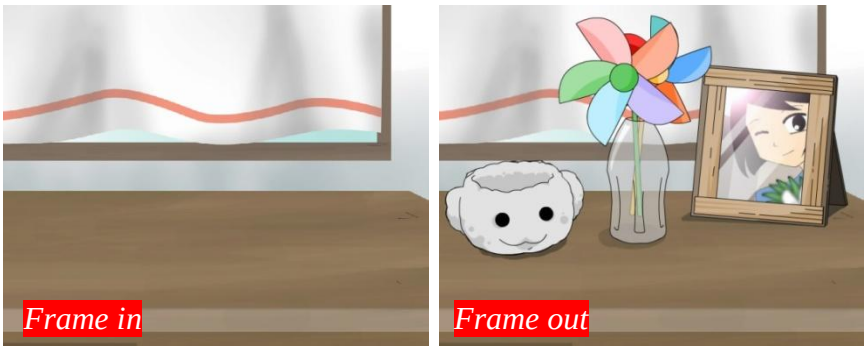
c. Analisis karya

Bahasa rupa yang digunakan dalam *scene* ini mengambil ukuran pengambilan *medium shot* dengan mengambil badan sampai dengan kepala Andi. Sudut pengambilan yang digunakn untuk *scene* ini menggunakan sudut pengambilan *eye level* atau *normal eye*, memposisikan kamera sama tinggi dengan mata objek.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunkan penggambaran *distorsi* yang diterapkan dalam penggambaran karakter Andi, garis yang dipakai untuk *outline*, kemudian warna, yang mencakup warna coklat, hitam, putih, hijau, merah, abu-abu, kuning, oranye, merah muda, dan ungu. Selanjutnya *volume*, yang dijadirkan melalui bayangan (*shadow*). *Depth of field* ditampilkan dari pewarnaan dari *background* yang lebih halus lembut dan sengaja dibuat sedikit kabur.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *appeal* untuk karakter Andi, *staging* yang digambarkan pada *background* yang menyatakan pemandangan jalan raya, dan terakhir *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggerakkan tangan dan mulut Andi.

4.5.3.10. *Scene* 10



Gambar 4.51. *Screenshot scene* 10 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Kriya

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 3, 14 detik

Setting : Kamar

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sebuah meja dan jendela lengkap dengan gordennnya. Diatas meja tersebut satu per satu muncul *frame foto* yang di dalamnya terdapat foto Selli, kemudian muncul botol yang dijadikan vas dan di dalamnya terdapat kerajinan kincir angin, terakhir muncul sebuah asbak berbentuk kepala koala dari bubur kertas.

c. Analisis karya

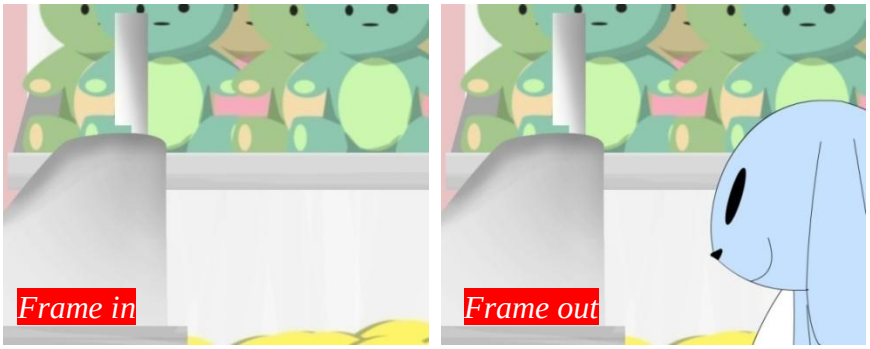
Scene ini menggambarkan tentang penggunaan barang-barang yang sudah tidak terpakai yang dijadikan sebagai barang kerajinan. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk mau mendaur ulang sampah yang masih bisa digunakan untuk barang kreasi.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *close up shot* dengan mengambil objek meja dari jarak yang dekat sehingga barang kerajinan yang akan ditampilkan di atas meja tersebut dapat terlihat dan menarik dilihat oleh penonton. Sudut pengambilan menggunakan sudut *eye level* atau *normal eye*.

Penggambaran yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan penggambaran *natural*, sesuai dengan bentuk aslinya, yang diterapkan pada objek kriya *scene* ini. Selanjutnya garis, yang dipakai sebagai *outline* dari objek kriya. Warna yang dipakai untuk *scene* ini mencakup warna putih, abu-abu, coklat, hitam, biru, hijau, merah,

merah muda, ungu, dan oranye. Untuk *volume*, dihadirkan melalui bayangan (*shadow*) yang disertakan dalam objek. Kemudian *depth of field* dimunculkan dari gambar *background* yang dibuat dengan warna yang lebih halus dan tidak ber-*outline* sehingga penonton akan lebih tertuju pada objek kriya.

4.5.3.11. *Scene* 11



Gambar 4.52. *Screenshot scene* 11 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Beli boneka 1

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1, 03 detik

Setting : Toko boneka

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini nampak sebuah gambar *background* yang terdapat boneka-boneka beruang berwarna-warni. Selain itu terdapat juga sebuah mesin yang menyerupai mesin hitung kasir khas sebuah toko. Dari arah kiri muncul sebuah boneka kelinci dengan telinganya yang panjang bergerak maju ke depan lalu berhenti.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan suasana khas dari toko boneka yanga di dalamnya terdapat barisan-barisan boneka berjajar dan terdapat mesin kasir.

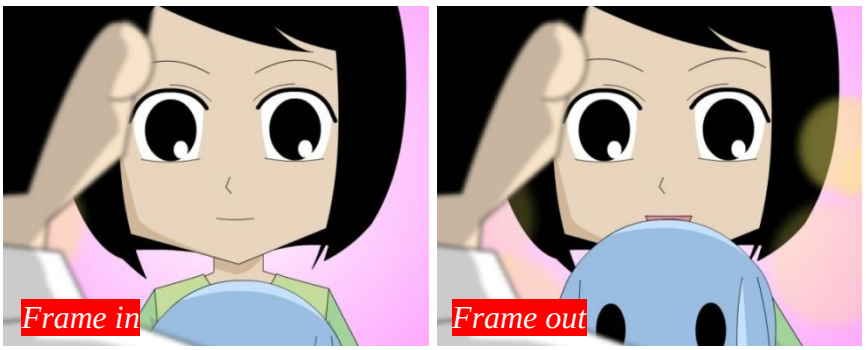
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan sudut pengambilan *eye level* atau *normal eye*. *Close up shot* digunakan untuk memperlihatkan objek utama, boneka kelinci, dari jarak dekat. Boneka kelinci tersebut muncul dari arah kiri dan hanya sebagian saja yang masuk ke dalam *frame*. Kemunculan ini sengaja dibuat menampilkan kesan *surprise*.

Penggambaran yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan penggambaran *natural* yang diterapkan untuk menggambar boneka yang ada dalam *scene* ini. Garis digunakan sebagai *outline* dari objek kelinci. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna abu-abu, biru, hitam, hijau, coklat, dan kuning. Kemudian *volume* dihadirkan dari bayangan yang disertakan pada objek yang ada dalam *scene* ini. *Depth of field* dimunculkan dari *background* yang digambar menggunakan warna yang lebih halus (*soft*) dan sengaja dibuat agak sedikit kabur.

Terkait prinsip animasi, *scene* ini menggunakan prinsip *staging* yang dimunculkan dari boneka serta mesin kasir yang ada sehingga kesan toko dapat terlihat dalam *scene* ini. Selanjutnya adalah prinsip *follow through* yang diterapkan pada pergerakan telinga boneka

kelinci. Terakhir adalah prinsip *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggerakkan pergerakkan dari boneka kelinci yang muncul.

4.5.3.12. *Scene* 12



Gambar 4.53. *Screenshot scene* 12 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Beli boneka 2

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 06 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli dan seorang sosok laki-laki yang ada di depannya. Mata Selli nampak tersenyum. Kemudian Selli mengedipkan matanya dan boneka kelinci yang sedari tadi ada di depan Selli bergerak ke atas. Lalu Selli membuka mata dan mulutnya, terlihat gembira. Dari kedua sisi Selli nampak bulatan-bulatan kuning dan perlahan menghilang.

c. Analisis karya

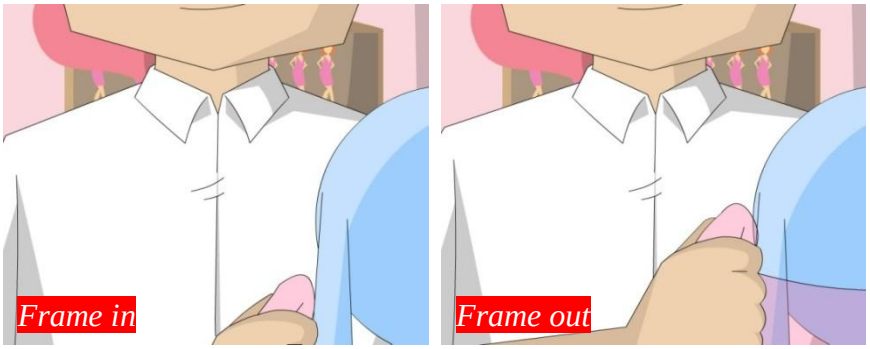
Scene ini menggambarkan Selli yang terlihat senang ketika ia menunjukkan boneka yang sudah dipilihnya kepada kasir yang ada di depannya. *Background* pada *scene* ini hanya menggunakan warna merah muda. Selain *background*, pada *scene* ini muncul bulatan-bulatan kuning di sekitar Selli. *Background* dan bulatan tersebut digunakan untuk memperkuat ekspresi Selli.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up shot* dengan sudut pengambilan *eye level*. Pengambilan *close up shot* dalam *scene* mengutamakan pada wajah agar ekspresi Selli terlihat. Untuk teknik kamera, *scene* ini menggunakan teknik *over shoulder*, gambar diambil dari belakang bahu seseorang. Dalam *scene* ini *over shoulder* digunakan agar penonton tahu bahwa di hadapan Selli ada seseorang.

Penggambaran yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan *distorsi* yang diterapkan pada penggmbaran Selli dan juga kasir. Kemudian *scene* ini juga menggunakan garis yang diterapkan untuk *outline* objek. Setelah garis, *scene* ini menggunakan warna. Warna yang digunakan pada *scene* ini mencakup warna cokelat, putih, merah muda, hijau, biru, hitam dan putih.

Prinsip yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* menggambar satu per satu setiap gerakan objeknya.

4.5.3.13. *Scene* 13



Gambar 4.54. *Screenshot scene* 12 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Beli boneka 3

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1, 24 detik

Setting : Toko boneka

b. Deskripsi karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Terlihat tangan dari kasir dari toko boneka tersebut sedang menggerak-gerakkan kantong plastik untuk menbungkusi boneka yang ada di depannya (boneka yang dibeli Selli).

c. Analisis karya

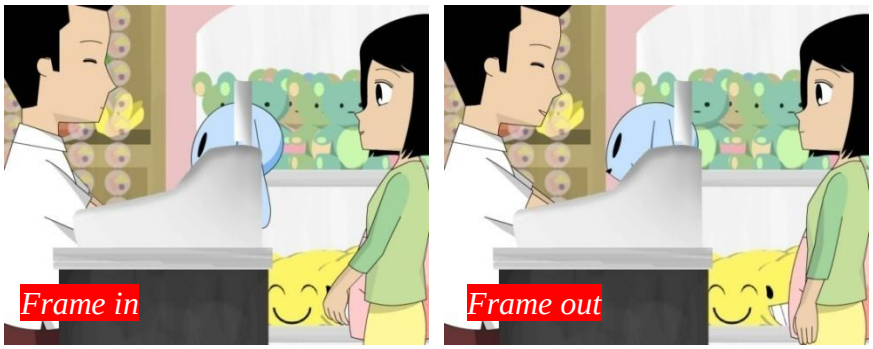
Scene ini masih merupakan kelanjutkan dari *scene* sebelumnya, yakni *scene* Selli yang masih berada di toko boneka. *Scene* ini menggambarkan kasir di toko boneka tersebut hendak membungkus boneka Selli.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *big close up* dengan mengambil bagian dagu sampai dengan dada kasir saja. Pengambilan ini agar saat tangan kasir bergerak hendak membungkus boneka dapat terlihat dalam *frame*. Untuk sudut pengambilan, digunakan sudut *eye level/normal eye* yang diposisikan dari mata Selli. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan *distorsi*, yang digunakan untuk penggambaran kasir toko boneka. Kemudian garis, digunakan sebagai outline. Selanjutnya adalah warna, yang mencakup warna coklat, putih, merah muda, ungu, dan biru. Terakhir adalah *volume* yang diterapkan melalui pemberian bayangan (*shadow*) pada Selli. Untuk *depth of field*, diterapkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Prinsip animasi yang diterapkan pada scene ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dan *staging*. Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggambara satu per satu gerakan pada objeknya.

4.5.3.14. *Scene* 14



Gambar 4.55. *Screenshot scene* 14 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Membungkus boneka

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 0, 27 detik

Setting : Jalan

b. Deskripsi karya

Scene ini juga masih menjadi kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Terlihat Selli berdiri di depan meja kasir dan kasir tersebut masih melanjutkan untuk membungkus boneka yang Selli beli. Pada *background,* tampak pemandangan *display* boneka yang khas dengan toko boneka.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Kasir toko boneka yang masih melanjutkan membungkus boneka yang telah Selli pilih.

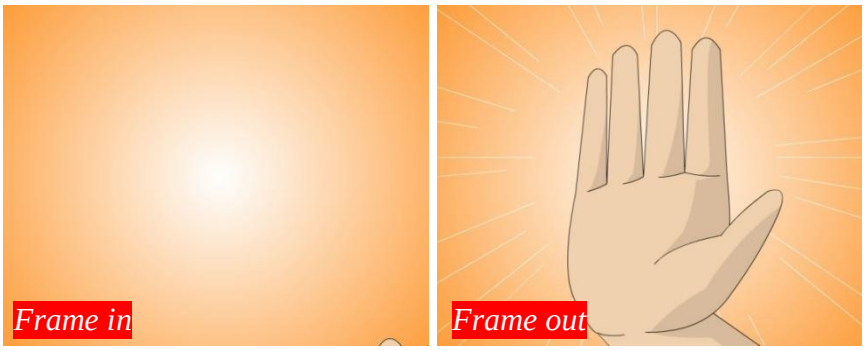
Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dengan sudut pengambilan *eye*

level. Pengambilan *medium shot* digunakan agar suasana toko boneka menjadi terlihat dan juga untuk menunjukkan Selli yang tengah berada di depan kasir sedang menunggu kasir tersebut membungkus boneka yang dibelinya. Skala yang digunakan menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Selanjutnya, penggambaran yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan penggambaran garis, *distorsi*, warna, dan *volume*. Garis digunakan untuk menggambar karakter tokoh kasir dan Selli. garis digunakan menjadi *outline* untuk kedua karakter tersebut dalam *scene* ini. *Distorsi* digunakan sebagai penggambaran kedua karakter. Warna yang digunakan dalam *scene* ini menggunakan warna-warna khas toko boneka yang ceria, diantaranya warna merah muda, kuning, biru, toska, dan hijau. *Volume* diterapkan melalui pemberian bayangan (*shadow*) pada karakter. Untuk *depth of field*, diterapkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Prinsip yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan *straight ahead action*. Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan menggambar satu per satu gerakan dari karakter yang ada dalam *scene* ini.

4.5.3.15. *Scene* 15



Gambar 4.56. *Screenshot scene* 15 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tolak!

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 1, 06 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan objek tangan dengan telapak tangan yang terbuka (tangan Selli). *Background* pada *scene* ini menggunakan warna oranye yang digradasikan *radial* ke warna yang lebih terang. Dalam *scene* ini dimunculkan garis-garis tambahan yang di letakkan di pinggiran *frame* dan mengelilingi *frame* tersebut.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli yang menolak tas plastik dari toko boneka.

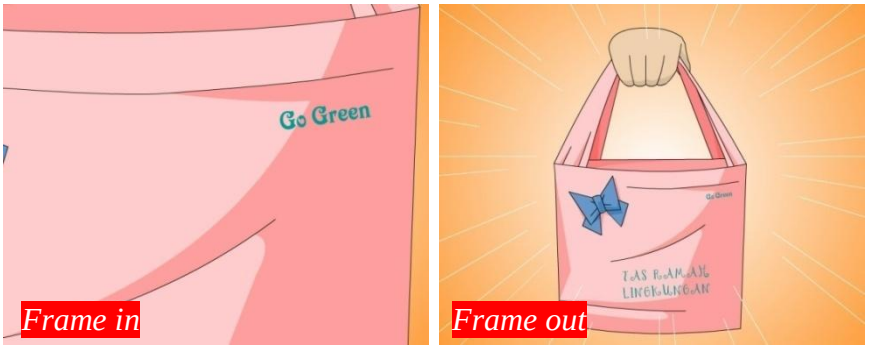
Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *big close up* dengan mengambil bagian telapak

tangan Selli saja. Pengambilan *big close up* ini untuk memberikan penekanan Selli yang sedang menolak meskipun wajah Selli tidak ditampilkan. Untuk menambahkan kesan penolakan tersebut, pada *scene* ini disertakan pula garis tambahan. Skala yang digunakan menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan penggambaran garis, warna dan *volume*. Garis pada *scene* ini digunakan menjadi *outline* dari tangan Selli. Warna yang digunakan untuk *scene* ini adalah warna cokelat sebagai warna dari tangan Selli dan warna oranye bergradasi ke warna putih sebagai warna dari *background*. Kesan *volume* pada ini dihadirkan dari bayangan yang disertakan pada objek tangan Selli.

Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* dengan memindahkan letak objek tangan untuk menghasilkan perpindahan pergerakan.

4.5.3.16. *Scene* 16



Gambar 4.57. *Screenshot scene* 16 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tas ramah lingkungan

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sebuah tangan yang sedang menggenggam tas (tangan Selli). Tas tersebut diasosiasikan sebagai tas *go green*/ tas ramah lingkungan. Sama seperti *scene* sebelumnya, *background* pada *scene* ini menggunakan warna yang bergradasi radial ke warna yang lebih terang serta dimunculkan juga garis-garis tambahan yang diletakkan di pinggir dan mengelilingi *frame*.

c. Analisis karya

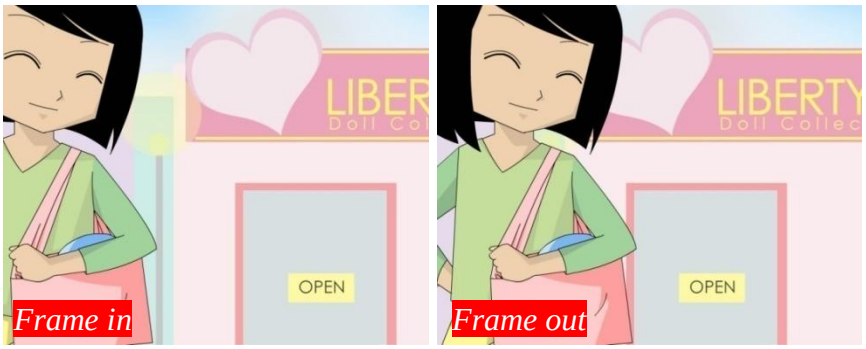
Scene ini menggambarkan Selli yang sedang membawa tas ramah lingkungan (tas *Go Green*). *Scene* in menyampaiakan pesan tentang usaha mengurangi sampah plastik dengan menggantinya menggunakan tas yang ramah lingkungan.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *big close up* dengan memfokuskan pada tas ramah lingkungan. Dalam *scene* ini juga disertakan garis tambahan yang mengelilingi tas tersebut agar penonton terfokus pada titik tengah frame ini, tas ramah lingkungan.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan penggambaran garis, warna dan *volume*. Garis pada *scene* ini digunakan menjadi *outline* dari tangan Selli dan juga tas yang digenggam. Warna yang digunakan untuk *scene* ini adalah warna cokelat sebagai warna dari tangan Selli dan warna merah muda serta biru sebagai warna dari tas. Kesan *volume* pada ini dihadirkan dari tangan dan juga tas tersebut.

Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* dengan memindahkan letak objek untuk menghasilkan perpindahan pergerakan.

4.5.3.17. *Scene* 17



Gambar 4.58. *Screenshot scene* 17 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Selli puas

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Depan toko boneka

b. Deskripsi karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Pada *scene* ini, Selli telah keluar dari toko boneka yang baru saja dibelinya. Selli tersenyum gembira, matanya terpejam. Tangan Selli terlihat sedang menjinjing tas ramah lingkungan yang ia bawa yang di dalamnya terdapat boneka yang baru saja dibelinya. Di belakang Selli terlihat sebuah toko. Toko tersebut adalah toko boneka yang baru dimasuki oleh Selli untuk membeli boneka.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli yang telah keluar dari toko boneka. Selli tersenyum di depan toko tersebut.

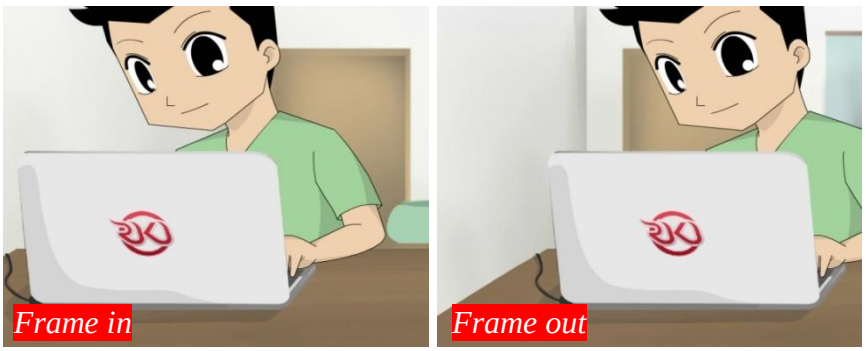
Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dengan sudut pengambilan *eye level*. Pengambilan *medium shot* digunakan agar *background* pada *scene* ini dapat terlihat secara jelas. *Background* pada *scene* ini merupakan gambar toko (toko boneka), sehingga penonton akan dapat mengartikan bahwa Selli sudah keluar dari toko tersebut dengan membawa tas dan boneka yang ada di dalamnya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan penggambaran garis, distorsi, warna dan *volume*. Garis digunakan menjadi *outline* dari objek utama, Selli. Warna yang yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna cokelat, hitam, hijau, putih, biru, kuning, dan merah muda. Volume diterapkan dengan menambahkan bayangan (*shadow*)

pada objek Selli. *Depth of field* diterapkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Untuk penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* dengan memindahkan letak objek tangan untuk menghasilkan perpindahan pergerakan.

4.5.3.18. *Scene* 18



Gambar 4.59. *Screenshot scene* 18 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Bermain laptop

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Kamar

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Andi yang sedang duduk di depan meja dan menghadap laptop yang ada di atas mejanya tersebut. Andi

tampak tersenyum, jari-jari tangannya bergerak seperti sedang mengetik.

c. Analisis karya

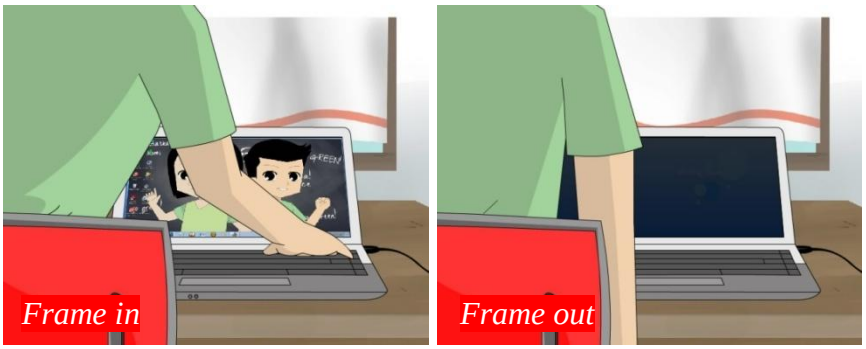
Scene menggambarkan Andi yang sedang asik bermain laptop di kamarnya. Terlihat Andi tersenyum dan tangannya bergerak menyentuh *keyboard* laptop yang ada di depannya.

Bahasa rupa dalam *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dengan sudut pengambilan *eye level*. Pengambilan *medium shot* digunakan dengan mengambil Andi yang sedang duduk di depan meja yang sedang menghadap laptopnya. Skala yang digunakan pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran *scene* ini menggunakan garis, distorsi, warna dan *volume*. Garis digunakan sebagai *outline* untuk objek utama, Andi. Kemudian *distorsi* digunakan untuk penggambaran karakter Ansi. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna cokelat, hitam, hijau, putih, abu-abu, dan merah.

Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dan *motion tween. Frame by frame* digunakan untuk gerakan tangan Andi, dan *motion tween* digunakan untuk pergerakan *panning* Andi dan juga *background*.

4.5.3.19. *Scene* 19



Gambar 4.60. *Screenshot scene* 19 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Matikan laptop

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Kamar

b. Deskripsi karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. Laptop berada di atas meja. Di belakang laptop, pada dinding, tampak sebuah jendela dengan tirainya. Andi berada di depan laptop dan dibelakang Andi terdapat sebuah tempat duduk. Dalam *scene* ini posisi awal Andi sedang membungkuk, jarinya menyentuh laptop, hendak mematikan laptop. Kemudian posisi Andi menjadi tegak diiringi gerakan tangan Andi yang bergerak ke samping tubuhnya. Pada layar laptop tersebut kemudian muncul tulisan "*shuting down*".

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Andi yang sedang mematikan laptopnya. Aspek pesan dalam *scene* ini adalah melakukan penghematan energi dengan cara mematikan peralatan yang sudah tidak digunakan.

Scene ini menggunakan bahasa rupa dengan ukuran pengambilan *medium shot* dan sudut pengambilan *eye level*. Pada *scene* ini, kamera diposisikan berada di belakang Andi. Pengambilan ini dimaksudkan agar objek laptop yang sedang dimatikan oleh Andi dapat terlihat oleh penonton. Skala yang digunakan pada *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

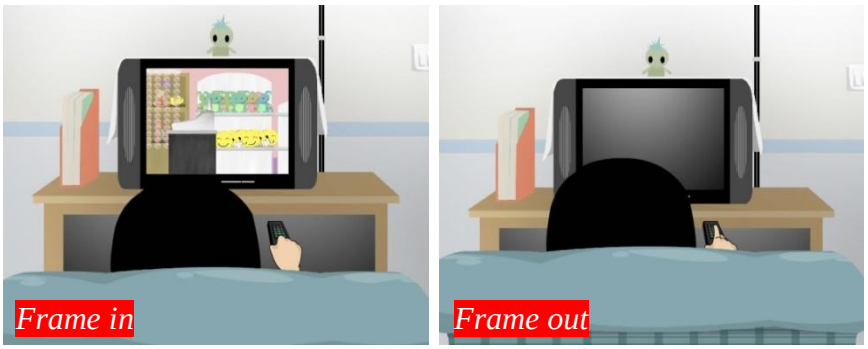
Penggambaran untuk *scene* ini menggunakan penggambaran garis, *distorsi*, warna dan *volume*. Dalam *scene* ini, garis digunakan menjadi *outline* untuk objek Andi dan kursi yang ada di belakangnya. *Distorsi* digunakan untuk penggambaran Andi. Warna yang digunakan pada *scene* ini mencakup warna cokelat, hijau, hitam, putih, abu-abu, biru dan merah. Untuk kesan *volume*, pada *scene* ini disertakan bayangan (*shadow*) untuk beberapa objek.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan penggambaran garis, distorsi, warna dan *volume*. Garis digunakan sebagai *outline* untuk objek utama, Andi. Kemudian *distorsi* digunakan untuk penggambaran karakter Ansi. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna cokelat, hitam, hijau, putih, abu-abu, dan merah.

Kesan *Depth of field* dimunculkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dan *motion tween*.

4.5.3.20. *Scene* 20



Gambar 4.61. *Screenshot scene* 20 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Matikan TV

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Ruang TV

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli yang duduk di sofa sedang menonton televisi yang ada di depannya. TV tersebut diletakkan di atas meja yang menyerupai almari kecil. Disamping TV tersebut terdapat buku. Sedangkan di atasnya terdapat sebuah boneka kecil. Tangan Selli yang sedang memegang remot kemudian di angkat ke

atas dan mengarahkan remot tersebut ke arah TV, mematikan TV. TV pun mati.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan Selli yang sedang menonton lalu mematikan TV tersebut. Sama seperti *scene* sebelumnya, aspek pesan pada *scene* ini adalah melakukan penghematan energi dengan cara mematikan peralatan yang sudah tidak digunakan.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *medium shot* dan sudut pengambilan *eye level*. Sama seperti *scene* sebelumnya, kamera diposisikan di belakang objek Selli yang sedang duduk di sofa. Pengambilan ini dimaksudkan agar penonton melihat TV mati saat Selli menekan tombol dari remot yang sedang dipegangnya. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Untuk penggambaran, *scene* ini menggunakan penggambaran garis dan warna. Penggambaran garis digunakan pada karakter Selli sebagai *outline*. Warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna hitam, cokelat, biru, oranye, hijau, dan lain-lain.

Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* dan teknik *motion tween.*

4.5.3.21. *Scene* 21

Gambar 4.62. *Screenshot scene* 21 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Matikan lampu

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Kamar

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan objek saklar yang menempel di dinding dengan posisi saklar lampu yang menyala. Kemudian hadir objek tangan dari arah bawah menuju ke saklar tersebut dengan jari telunjuk yang terbuka lalu menekan saklar tersebut ke posisi *off*/mematikan daya (lampu). Seketika itu juga gambar yang tadinya terang menjadi redup.

c. Analisis karya

Scene ini menggambarkan tentang tindakan hemat energi listrik. Sama seperti *scene* sebelumnya, aspek pesan pada *scene* ini adalah

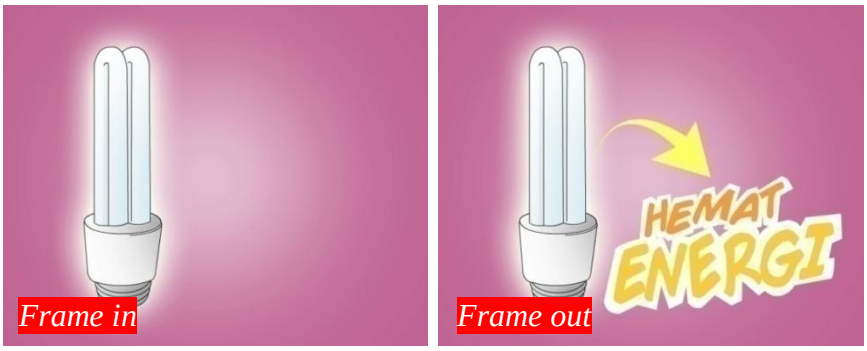
melakukan penghematan energi dengan cara mematikan peralatan yang sudah tidak digunakan.

Scene ini menggunakan bahasa rupa *big close up* dengan mengambil gambar tangan yang sedang menekan saklar yang berada di sebuah dinding. Pengambilan *big close up* sengaja digunakan untuk memperlihatkan adegan tangan yang sedang menekan saklar. Sudut pengambilan untuk *scene* ini menggunakan *eye level*. Skala yang digunakan adalah skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran dalam *scene* ini menggunakan garis, *distorsi*, warna dan *volume*. Garis digunakan sebagai *outline* dari objek tangan dan juga saklar. Warna yang digunakan dalam *scene* menggunakan warna cokelat, putih dan oranye.

Penganimasian *scene* ini menggunakan teknik *motion tween* yang digunakan untuk gerakan tangan yang menuju ke arah saklar.

4.5.3.22. *Scene* 22



Gambar 4.63. *Screenshot scene* 22 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Lampu hemat energi

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan sebuah objek lampu yang berada di sebelah kanan *frame*. Kemuadian muncul tanda panah menuju kea rah bawah. Setelah itu, muncul teks HEMAT yang kemudian dilanjutkan dengan teks ENERGI. *Background* dari *scene* ini menggunakan warna ungu yang bergradasi *radial* ke warna ungu muda.

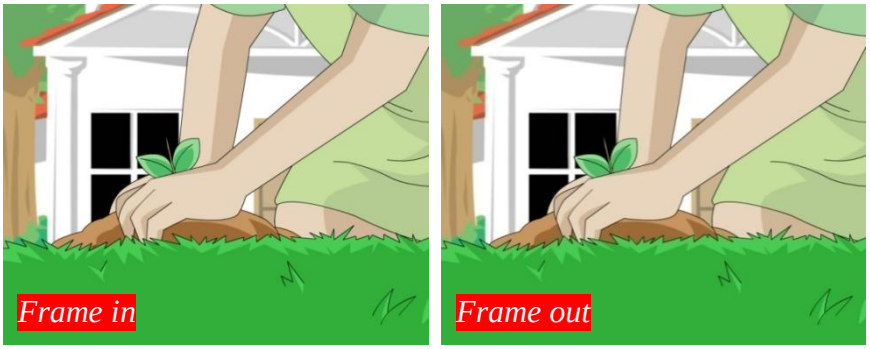
c. Analisis karya

Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk menggunakan lampu yang hemat energi.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan garis dan warna. Garis digunakan sebagai *outline* dari objek lampu. Warna yang digunakan berupa warna putih, biru dan abu-abu. Untuk *background*, warna yang digunakan adalah warna ungu bergradasi.

Teks HEMAT ENERGI muncul untuk memberikan penjelasan kepada penonton agar penonton selalu ingat. Penganimasian untuk scene ini menggunakan teknik *motion tween* yang digunakan pada pergerakkan teks HEMAT ENERGI.

4.5.3.23. *Scene* 23



Gambar 4.64. *Screenshot scene* 23 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tanam pohon

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Halaman rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan hamalan rumah Selli. Terlihat rumput hijau yang menumbuhi halaman tersebut. Selli bertumpu pada kedua lututnya sedang melakukan aktivitas menanam bibit pohon di depan halaman rumahnya. Kedua tangan Selli tampak sedang meratakan gundukan tanah yang ia gunakan untuk menanam bibit pohonnya.

c. Analisis karya

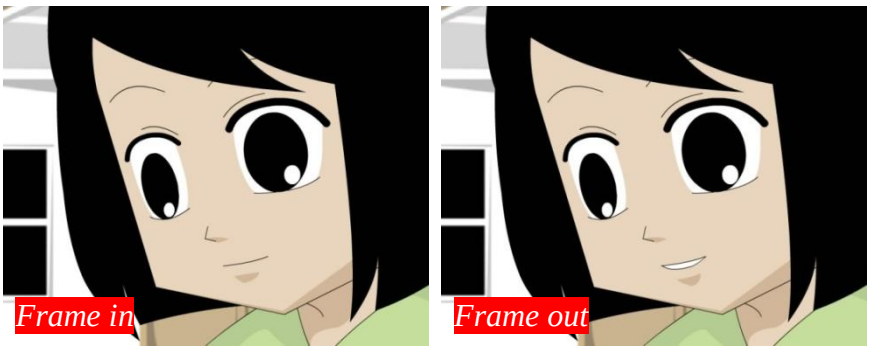
Scene ini menggambarkan Selli yang sedang menanam bibit pohon di depan rumahnya. *Scene* ini memberikan pesan agar penonton mau menam bibit pohon untuk masa depan.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up* dengan memfokuskan gambar tangan Selli yang sedang menekan-nekan tanah yang ia tanami bibit pohon. sudut pengambilan menggunakan *frog eye*, kamera mengambil adegan di posisi bawah karena objek berada di bawah. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan garis, *distorsi*, warna dan *volume*. Garis digunakan menjadi *outline* dari karakter Selli, tanah, dan rerumputan halaman Selli. warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna cokelat, hijau, putih dan merah. Penggambaran *volume* dihadirkan lewat penambahan bayangan pada karakter Selli, bibit pohon, tanah dan juga rerumputan.

Prinsip animasi yang diterapkan pada *scene* ini menggunakan prinsip *straight ahead action* dan *staging*. Untuk teknik penganimasian, *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame* yang diterapkan untuk pergerakkan dari tangan Selli.

4.5.3.24. *Scene* 24



Gambar 4.65. *Screenshot scene* 24 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Senyum

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Halaman rumah

b. Deskripsi karya

Scene ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya. *Scene* ini menampilkan bagian wajah Selli. Mata Selli melihat ke arah bawah, Kemuadian Selli membuka mulutnya dan tersenyum.

c. Analisis karya

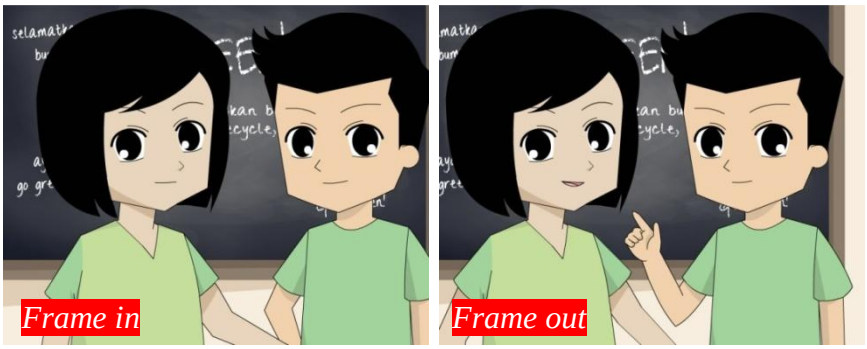
Scene ini masih merupakan kelanjutkan dari *scene* sebelumnya yakni *scene* Selli yang sedang menanam bibit pohon di depan rumahnya. Pada *scene* ini Selli terlihat senang, mulutnya tersenyun. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mendorong penonton agar mau menanam bibit pohon untuk masa depan.

Bahasa rupa yang digunakan pada *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *big close up* dengan mengutamakan bagian wajah Selli. Selli diambil dari sudut serong. Pengambilan *big close up* digunakan untuk menangkap ekspresi dari wajah Selli sehingga penonton dapat merasakan ekspresi ceria Selli. Untuk sudut pengambilan, digunakan sudut *eye level* atau *normal eye*. Skala yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan *distorsi*, yang digunakan untuk penggambaran Selli. Kemudian garis digunakan sebagai *outline*. Selanjutnya adalah warna, yang dalam scene ini menggunakan warna cokelat, hijau, merah muda, hitam dan putih. Terakhir, adalah *volume* yang diterapkan melalui pemberian bayangan (*shadow*) pada Selli. untuk *depth of field*, diterapkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Prinsip animasi yang diterapkan pada *scene* ini menggunakan prinsip *staging* melalui penggambar *background* yang memberikan kesan bahwa Selli sedang berada di depan rumahnya, dan terakhir adalah *straight ahead action*. Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.3.25. *Scene* 25



Gambar 4.66. *Screenshot scene* 25 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Ajakan Andi dan Selli

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : Ruang kelas

b. Deskripsi karya

Scene ini menampilkan Selli dan Andi yang sedang berdiri di depan sebuah papan tulis. Selli berada di sebelah kanan dan andi berada di sebelah kiri. Percakapan dimulai dari Selli diiringi dengan gerakan tangannya untuk mengajak penonton. Setelah itu tangan Selli kembali seperti semula. Setelah Selli mengakhiri percakapannya, Andi meneruskan percakapan dari Selli sambil menggerakkan tangan kanannya menyiku dengan membuka jari telunjuknya.

c. Analisis karya

Scene menggambarkan Andi dan Selli yang sedang berbicara kepada penonton agar penonton mau melakukan aktivitas *Go Green*. Aspek pesan pada *scene* ini adalah mengajak penonton untuk mau melakukan aktivitas *Go Green*.

Bahasa rupa yang digunakan untuk *scene* ini menggunakan ukuran pengambilan *close up* dari Selli dan Andi yang sedang berdiri berdampingan di depan papan tulis. Pengambilan *close up* digunakan agar gerakan tangan Andi dan selli dapat masuk dalam *frame* pada *scene* ini karena gerakan tangan dari Selli dan Andi tersebut merupakan gerakan ajakan. Skala yang digunakan *scene* ini menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

Penggambaran pada *scene* ini menggunakan penggambaran garis, *distorsi*, warna dan *volume*. Garis pada *scene* ini digunakan untuk *outline* dari karakter Andi dan Selli. *Distorsi* digunakan untuk penggambaran tokoh Andi dan Selli. Selanjutnya, warna yang digunakan dalam *scene* ini mencakup warna cokelat, hitam, hijau, dan putih. *Volume*, dihadirkan dari penambahan bayangan pada karakter Andi dan Selli. Untuk kesan *depth of field*, dimunculkan melalui gambar *background* yang diwarna dengan warna yang lebih halus (*soft*) dan sedikit dikaburkan daripada objek utama agar objek utama tetap menjadi fokus penonton.

Prinsip animasi yang diterapkan pada *scene* ini menggunakan prinsip *staging* melalui gambar background, yakni papan tulis yang mengesankan bahwa Andi dan Selli tengah berada di sebuah ruang kelas. Prinsip ke dua adalah *straight ahead action*. Penganimasian untuk *scene* ini menggunakan teknik *frame by frame*.

4.5.3.26. *Scene* 26

Gambar 4.67. *Screenshot scene* 26 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Tas ramah lingkungan

Ukuran *frame* : 720 x 576 (*PAL DV*)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini muncul teks SELAMATKAN yang diikuti BUMI! di bagian kiri atas *frame*. Kemudian muncul teks GO dan GREEN bertempat di tengah *frame* lalu diikuti teks REDUCE, REUSE, RECYCLE, dan REPLACE yang muncul dibawahnya. *Background* menggunakan warna hijau tua yang di-*gradasi*-kan ke hijau muda.

c. Analisis karya

Scene ini menyampaikan pesan kepada penonton agar penonton senantiasa berpartisipasi menyelamatkan bumi dengan usaha *Go Green.*

Scene ini merupakan *tagline* dari iklan *Go Green* ini yang berisikan seruan: SELAMATKAN BUMI! *GO GREEN*!. Penganimasian teks dalam *scene* ini digunakan agar *scene* ini mempunyai sifat yang dinamis. Warna yang mendominasi pada *scene* ini adalah hijau. Warna hijau dipilih karena warna tersebut bersifat sejuk. Warna teks SELAMATKAN BUMI! dipilih warna kuning agar teks ini terlihat dan jelas untuk dibaca penonton. Selain itu warna

kuning dipilih karena warna ini merupakan warna analogus dari warna hijau. Kemudian untuk teks *GO GREEN* dipilih warna hijau yang sama dengan warna untuk *background*. Pada teks GO GREEN, diberikan bayangan (*shadow*) berwarna hijau yang lebih *mentereng*. Selanjutnya agar teks GO GREEN dapat dilihat dengan jelas dan sekaligus menjadi fokus penonton, maka pada teks tersebut diberikan tambahan *stroke* yang agak tebal berwarna putih. Untuk teks REDUCE, REUSE, RECYCLE, dan REPLACE juga menggunakan warna putih. Warna putih dipilih karena warna tersebut bersifat netral dan warna tersebut akan lebih jelas terlihat pada *scene* ini.

Font untuk teks pada scene ini adalah *font* jenis *Yahoo!*. *Fonts Yahoo!* dipilih karena *fonts* tersebut bersifat sederhana, tidak dekoratif, dan mempunyai ketebalan yang dirasa pas sehingga mudah tertangkap oleh mata dan mudah untuk dibaca oleh penonton.

Penganimasian teks yang ada pada *scene* ini seluruhnya menggunakan teknik *motion tween*.

4.5.3.27. *Scene* 27

Gambar 4.68. *Screenshot scene* 27 karya 3
(Sumber: Penulis, 2012)

a. Spesifikasi karya

Judul *scene* : Logo instansi

Ukuran *frame* : 720 x 576 (PAL DV)

Durasi : 2, 20 detik

Setting : -

b. Deskripsi karya

Pada *scene* ini tampak muncul secara langsung, tulisan berwana hitam di atas berbunyi "IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH". Di tengah terdapat logo DINAS KEHUTANAN DAN PERKEBUNAN KABUPATEN PEKALONGAN beserta teks keterangan logo di bagian bawahnya.

c. Analisis karya

Scene menyampaikan tentang instansi yang berkontribusi dalam pembuatan iklan.

Scene ini hanya menampilkan logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan, selaku *klien*. Di atas logo tersebut

terdapat teks “IKLAN LAYANAN MASYARAKAT INI DIPERSEMBAHKAN OLEH” *Font* yang digunakan adalah *Arial* kapital. Teks ini menjelaskan bahwa yang ikut mendukung iklan ini adalah instansi tersebut.

Untuk *background* menggunakan warna putih polos. Hal ini dimaksudkan agar logo Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Pekalongan dan teks yang ada pada *frame* ini dapat terlihat dengan jelas.

BAB 5
PENUTUP

5.1. Simpulan

Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi ini merupakan sebuah pengaplikasian pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari perkuliahan maupun dari luar perkuliahan. Pada mata kuliah Nirmana, penulis mendapatkan pengetahuan mengenai sebuah komposisi dan penataan unsur-unsur *visual*, sehingga karya memiliki keunggulan dari sisi visual dan mampu menarik khalayak sasaran. Pada mata kuliah Desain Komunikasi Visual, penulis menerapkan prinsip dan daya tarik pesan kedalam karya animasi Iklan Layanan Masyarakat ini. Kemudian, pada mata kuliah Komputer Grafis, penulis mendapatkan pengetahuan mengenai bahasa rupa dan sinematografi dalam animasi sehingga mampu diterapkan pada penentuan *angle* kamera pada karya animasi Iklan Layanan Masyarakat ini.

Dari penciptaan animasi Iklan Layanan Masyarakat ini, penulis telah mendapatkan pendalaman keahlian dalam pembuatan animasi dua dimensi (2D). Setelah menjalani proses produksi animasi dua dimensi (2D), penulis telah menambah keahlian di bidang *animating* yang sebelumnya penulis belum begitu paham mengenai pergerakan pada objek animasi. Selain itu penulis menjadi lebih mendalami bagaimana proses produksi animasi dua dimensi (2D) dengan alur produksi yang tersusun rapi.

Animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D) merupakan salah satu alternatif penyampaian pesan sosial melalui media audio visual. Bentuk animasi dua dimensi (2D) memberikan sebuah tampilan visual yang menarik bagi penonton. Bentuk visual yang unik dan menarik tersebut mampu menarik perhatian khalayak sasaran. Pada pembuatan proyek studi akhir ini, telah berhasil diciptakan sebuah animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D) bertema *Go Green*, dengan jumlah tiga karya iklan, berdurasi satu karya 30 detik dan dua karya 60 detik. Total durasi animasi Iklan Layanan Masyarakat ini adalah 150 detik. Sedangkan jumlah *scene* pada karya I adalah 15 *scene*, karya II adalah 19 *scene*, dan karya III adalah 27 *scene*. Sehingga total scene adalah 61 *scene*. Penggunaan dimensi video 720 x 576, menggunakan standar *DVD PAL* (*Phase Alternating Line*) yang digunakan sebagai standar televisi Indonesia.

5.2. Saran

Bagi masyarakat umum, untuk dapat menikmati karya animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi disarankan untuk menonton dan memperhatikan secara langsung pada pameran yang telah penulis buat. Dengan menonton dan memperhatikan pameran secara seksama, masyarakat umum mampu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan umum mengenai proses produksi animasi tiga dimensi dikarenakan dalam pameran akan dipamerkan juga bagaimana proses produksinya.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada umumnya dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Unnes pada

khususnya, dengan membaca laporan ini dan menyaksikan pameran, mampu mendapatkan referensi dan literatur baru dalam hal produksi animasi dua dimensi. Penulis berharap mahasiswa Desain Komunikasi Visual, dikemudian hari mampu menciptakan kembali animasi tiga dimensi dan mengembangkannya hingga memiliki kualitas yang lebih baik dan mampu bersaing dengan dunia industri.

Bagi *klien*, dalam hal ini DPPK, diharapkan dapat menjadikan animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi ini sebagai media penyampaian pesan serta ajakan kepada masyarakat untuk lebih memperhatikan kelangsungan bumi dengan melakukan aktivitas *Go Green*.

Bagi jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, karya animasi dua dimensi dan pemaparannya ini mampu membuka mata akan perlunya pengembangan pembelajaran tentang animasi yang terus menerus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Selain itu, dapat dijadikan bahan pertimbangan terkait produksi animasi yang mana dalam penggarapannya, sebuah produksi animasi memerlukan satu tim dan manajemen waktu yang tidak sedikit.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: ANDI.

Bayu, V. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Gumelar , M.S. 2004. *Memproduksi Animasi TV solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Harto, Dwi Budi. 2009. *Hand Out: Animasi Kartun*. Semarang: Unnes Semarang

Hurlock, E.B. 1991. *Psikolgi Perkembangan Suatu Pendekatan* Sepanjang *Rentang Kehidupan* (Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta : Penerbit Erlangga.

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Manik, Karden E. S. 2004. *Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Jakarta: Djambatan.

Monks, F. J. , Knoers, A. M. P. , & Haditono, S. R. 2000. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nugroho, W. 2011. *Modul Training Produksi Film Animasi*. Yogyakarta: Dreamlight World Media.

Okky. 2008. *Concept vol.04, edisi 22*. Jakarta: Concept.

Piliang, Yasraf Amir. 2006. *Jurnal Ilmu Desain Vol.1 No.1*. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.

Santrok, J. W. 2003. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Penehrbit Erlangga.

Suyanto, M dan Yuniawan, A. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi.

Suyanto, M. 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi.

Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Thomas, F. 1981. *The Illusion of Life*. New York. Walt Disney Production.

Triyanto, dan Rahina Nugrahani. 2008. *Handout: Teori Komunikasi I*. Semarang: Unnes.

http://www.anneahira.com (diakses pada 10/09/2012, 14:34 WIB).

http://www.gogreenindonesiaku.com/green_opinion1.php (diakses pada 02/11/2012, 13:30 WIB).

*http://www.halloriau.com/read-lingkungan-8264-2011-03-17-mari-bergo-green-dengan-4r.html (diak*ses pada tanggal 02/11/2012, 16:27 WIB).

http://id.wikipedia.org/wiki/Iklan_layanan_masyarakat, (diakses pada 16/07/2012 17:55 WIB).

http://www.ksdasulsel.org/konservasi/176-go-green (diakses pada tanggal 02/11/2012, 15:10 WIB).

http://www.satriamultimedia.com/artikel_mengenal_teori_animasi.html, (diakses pada 28/02/2013, 15:55 WIB).

http://www.tebarnasi.com./showthread.php?674-Kontribus-sampah-Terhadap-Pemanasan-global (diakses pada 15/09/2012, 19:24 WIB).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SK Pembimbing Skripsi

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG **FAKULTAS BAHASA DAN SENI** Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp.(024)8508010		
	SK PEMBIMBING SKRIPSI		
No.Dok. FM-03-AKD-24	No. Revisi : 00	Tgl Berlaku :01 Maret 2010	Halaman: 1 dari 1

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
No.: 968/FBS/2011
tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2010/2011

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Sripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata 1 (S1) UNNES ;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang Penyelenggaraan Pendidikan UNNES ;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No. 4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan : Usul Ketua Jurusan/ Prodi : Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual Tanggal 3 Mei 2011

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

1. Nama : Drs.Dwi Budi Harto, M.Sn.
   NIP : 196704251992031003
   Pangkat/Golongan : Penata/IIIc
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Rahina Nugrahani, S.Sn.
   NIP : 198302272006042001
   Pangkat/Golongan : Penata Muda/IIIa
   Jabatan Akademik : Asisten Ahli
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun Skripsi/Tugas Akhir:

Nama	:	**LUQMAN HAKIM**
NIM	:	2450407034
Jurusan/Prod	:	Seni Rupa/Desain Komunikasi Visual
Topik/Judul	:	FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA BERKAMPANYE GO GREEN

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Semarang
Tanggal : 3 Mei 2011
Dekan,

Prof. Dr. Rustono
NIP. 195801271983031003

Tembusan:
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketjur Seni Rupa
3. Dosen Pembimbing
4. Yang Bersangkutan

LAMPIRAN 2

Surat Rekomendasi

PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jl. Sumbing No.1 Telp. (0285) 381456, 381789 Fax. (0285) 381789 KAJEN – 51161
e-mail : bappeda_kabpkl@yahoo.com

SURAT REKOMENDASI
Nomor : Bp. 072/S/864/I/2012

Memperhatikan Surat Dekan Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Semarang, Nomor: 4387/UN37.1.2/PP/2011 tanggal 14 Desember 2011 Perihal Permohonan Ijin Observasi kami yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kabupaten Pekalongan, Menyatakan tidak berkeberatan atas penggunaan lokasi untuk melakukan Penelitian/Riset/Survey/Observasi data dalam wilayah Kabupaten Pekalongan yang dilaksanakan oleh :

1. Nama : **LUQMAN HAKIM**
2. NIM : 2450407034
3. Alamat : Kampus Sekaran Gunungpati Semarang
4. Penanggungjawab : Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
5. Maksud Tujuan : Mengadakan Ijin Observasi awal untuk menyusun Skripsi .
6. Lokasi : Kabupaten Pekalongan
7. P e s e r t a : 1 (Satu) Orang.

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan penelitian/survey/praktek/orientasi data tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
b. Sebelum melaksanakan penelitian/survey/praktek/orientasi data di lokasi yang telah ditentukan, harus terlebih dahulu melaporkan kepada Penguasa Daerah setempat.
c. Setelah penelitian/riset/survey/praktek/orientasi data selesai supaya langsung melaporkan hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Pekalongan.

Surat Rekomendasi ini berlaku dari : 14 Desember 2011 s/d 14 Maret 2012.

Dikeluarkan di : K a j e n
Pada Tanggal : 18 Januari 2012

An. KEPALA BAPPEDA
KABUPATEN PEKALONGAN
Kepala Bidang Statistik dan Litbang
Ub. Kasubid Statistik:

R. MOH. EFENDI, SE.
NIP. 19580731 198303 1 005

Tembusan disampaikan kepada :

1. *Kepala Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan Kab Pekalongan:*
2. *Kepala Kantor Kesbangpol Kab Pekalongan.*
3. .....
4. *Yang Bersangkutan.*

LAMPIRAN 3

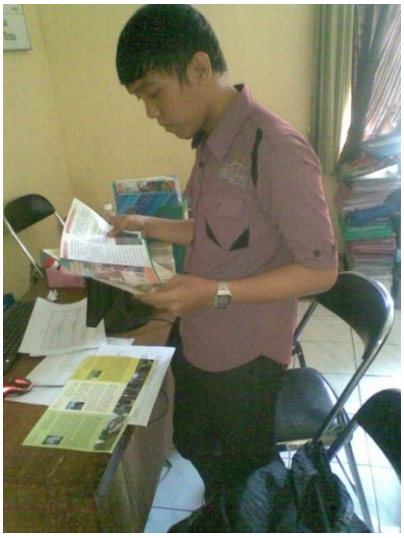
Foto Kegiatan Penelitian

Proese pengambilan data

Proses wawancara hari pertama dengan Staf Tata Guna Hutan,
Ibu Evi Nofianti, AMd

Proses wawancara hari pertama dengan Staf Tata Guna Hutan,

Proses wawancara hari kedua dengan Staf Tata Guna Hutan



Penulis melihat contoh brosur dan *leaflet* dari DPPK

LAMPIRAN 4

Kuesioner

PENGANTAR

Dalam rangka menyelesaikan perkuliahan yang telah ditempuh, setiap mahasiswa jurusan Seni Rupa Kosentrasi Desain Komunikasi Visual S1 diwajibkan membuat Proyek Studi sesuai dengan jurusan yang terkaitan. Tema "Iklan Layanan Masyarakat *Go Green* dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi" adalah yang dipilih oleh penulis. Untuk keperluan data yang akan diolah oleh penulis, maka penulis membutuhkan partisipasi saudara untuk mengisi kuesioner yang telah penulis buat.

Dibawah ini merupakan kuesioner yang telah penulis buat sebagai data pendukung untuk pembuatan Proyek Studi penulis. Silahkan mengisi pilihan jawaban dari kuesioner ini sesuai dengan perasaan dan selera saudara. Atas waktunya penulis ucapkan terima kasih.

Luqman Hakim
2450407034
Seni Rupa Konst. DKV, S1

1. Menurut anda, jenis karakter apa yang cocok digunakan dalam Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. Karakter Melayu/Indonesia (mis: Unyil, Upin & Ipin)
   b. Karakter Jepang/Anime (mis: Dragon Ball, Sailor Moon, dll.)
   c. Karakter Barat (mis: Spiderman, Teen Titans, dll)
   d. Karakter Eropa (mis: Tintin)
2. Menurut anda, golongan usia berapakah yang sesuai digunakan sebagai tokoh utama dalam Iklan layanan masyarakat *go green* ini?

a. Anak-anak
b. Remaja
c. Dewasa
d. Tua

3. Menurut anda, perlukah adanya ikon dalam Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. Sangat perlu
   b. Perlu
   c. Tidak terlalu perlu
   d. Tidak Perlu
4. Menurut anda, jenis iklan yang bagaimanakah yang cocok digunakan untuk Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. Iklan Informatif (Iklan yang memberikan informasi kepada audiens)
   b. Iklan Persuasif (Iklan sifatnya mengajak audiens untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki oleh pembuat iklan)
   c. Iklan Pengingat (Iklan yang hanya digunakan untuk mengingatkan suatu produk)
   d. Iklan Penambah Nilai (Iklan yang digunakan dengan tujuan menambah nilai dari produk dengan melakukan sebuah inovasi)
5. Menurut anda, daya tarik pesan seperti apa yang sesuai digunakan dalam Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. Daya tarik rasa takut (daya tarik ini digunakan untuk memotivasi audiens untuk mengambil tindakan)
   b. Daya tarik kesalahn (daya tarik ini merupakan daya tarik yang memaparkan sisi negatif dari suatu tindakan)
   c. Daya tarik emosional (daya tarik ini menekankan pada psikologis audiens untuk mengikuti pesan dalam iklan)
   d. Daya tarik kombinasi (daya tarik ini merupakan perpaduan dari berbagai daya tarik)
6. Menurut anda, gaya eksekusi pesan seperti apa yang sesuai digunakan dalam Iklan layanan masyarakat *go green* ini?

a. Potongan kehidupan/*slice of life* (gaya eksekusi ini umumnya didasarkan pada pendekatan pemecahan masalah sehari-hari)
b. Bukti Ilmiah/*Scientific Evidence* (gaya ini menggunakan pendekatan dengan menyajikan bukti ilmiah atau laboratorium)
c. Dramatisasi (dramatisasi serupa dengan potongan kehidupan, tetapi menggunakan tekanan dan sesuatu yang luar biasa dalam membawakan cerita)
d. Kombinasi

7. Menurut anda, bagaimana suasana (*mood*) yang sesuai untuk Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. Santai
   b. Ceria
   c. Tegang
   d. Horror
8. Bagaimanakah kriteria iklan layanan masyarakat yang anda sukai?
   a. Memeparkan semua informasi yang dibutuhkan audiens
   b. Dibuat dengan merangkaikan sebuah cerita
   c. Memberikan ajakan dan motivasi kepada audiens
   d. Tidak bertele-tele
9. Berapakah durasi yang sesuai dengan Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
   a. 15 detik
   b. 30 detik
   c. > 30 detik
   d. ≥ 1 menit
10. Menurut anda, manakah waktu yang sesuai untuk menayangkan Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
    a. Pagi
    b. Siang
    c. Sore

d. Malam

11. Menurut anda, slogan manakah yang cocok untuk Iklan layanan masyarakat *go green* ini?
    a. Selamatkan Bumi, Go Green!
    b. Selamatkan Masa Depan, Go Green!
    c. Ayo Hijaukan Bumi!
    d. Mari Buat Bumi Menjadi Nyaman, Go Green!

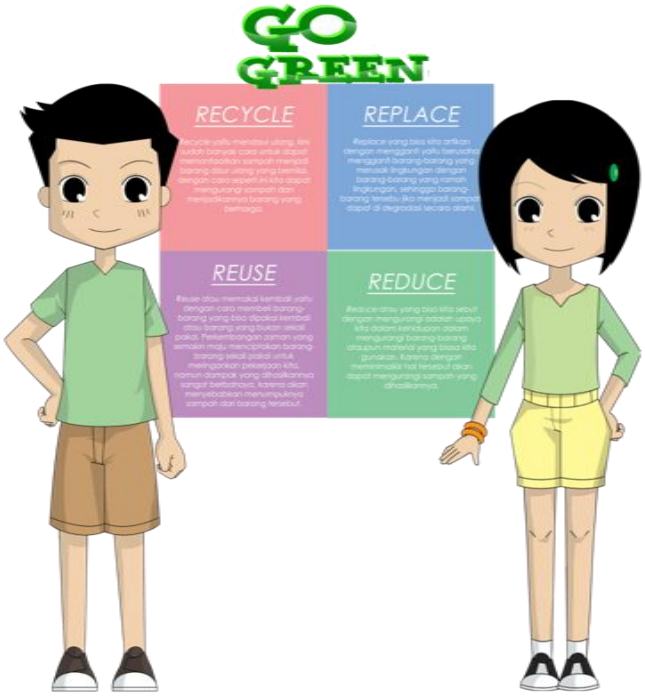
- Terima Kasih ☺ -

LAMPIRAN 5

Atribut Pameran

Poster pameran

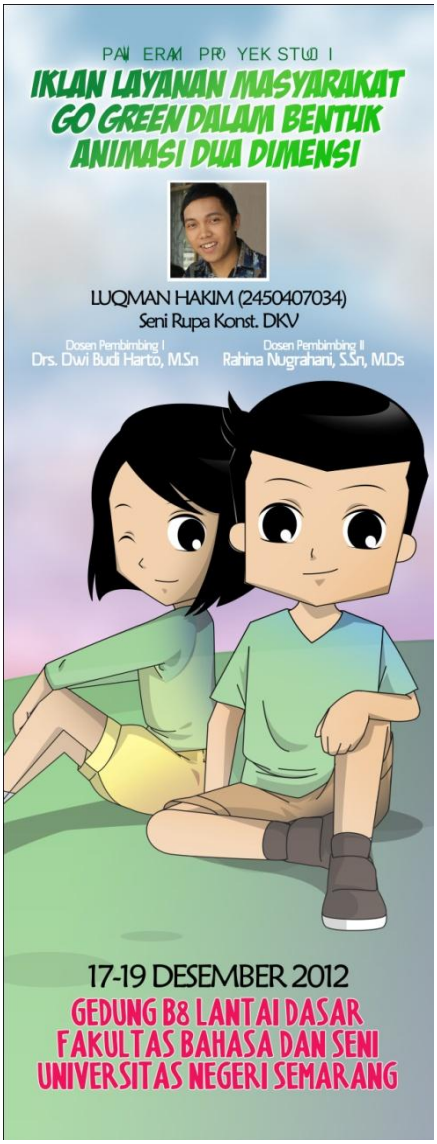
Undangan pameran



Standee pameran

Katalog pameran (luar)

Katalog pameran (dalam)



X-banner pameran

LAMPIRAN 6

Dokumentasi Kegiatan Pameran

Suasana pembukaan pameran

Sambutan oleh Ketua Jurusan Seni Rupa

Suasana pemutaran hari pertama

Suasana pemutaran hari pertama

Foto bersama Dosen Pembimbing

Suasana pameran hari kedua

Audiens sedang menyaksikan pemutaran karya

Audiens melihat isi *booklet*

Audiens memperhatikan karya poster

LAMPIRAN 7

CD :

- **Laporan Proyek Studi**
- ***Flipbook* Pelengkap**
- **Karya Proyek Studi**
- **Presentasi Ujian**

Identitas Penulis

Nama	: Luqman Hakim
NIM	: 2450407034
Fakultas/Jurusan/Prodi	: FBS/Seni Rupa/ Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekalongan, 3 Desember 1988
Alamat Rumah	: Jln. Tondano, Poncol Gg.13 No.10 Pekalongan, Jawa Tengah
Mobile Phone	: 0856 427 90 471
E-mail	: rukulux@ymail.com
Riwayat Pendidikan	: SD Islam V Pekalongan (2001) MTs. Ribatul Muta'allimin Pekalongan (2004) SMA Negeri 4 Pekalongan (2007)