

**PENCIPTAAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
"NARKOBA BERBAHAYA"**



Jurnal Karya Seni

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Magister
Dalam bidang seni, minat utama videografi

**Oleh :
I Wayan Nain Febri
142 0835 411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Penciptaan Video Iklan Layanan Masyarakat “Narkoba berbahaya”

Oleh :
I Wayan Nain Febri
NIM : 1420835411

ABSTRAK

Penciptaan Video Iklan Layanan Masyarakat “Narkoba berbahaya” adalah karya seni yang dibuat melalui pemikiran sistematis dari sebuah proses penciptaan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan minat utama videografi. Karya ini mengandung muatan iklan layanan masyarakat yang disampaikan melalui bentuk seni video. Video berdurasi 2 – 4 menit, dengan tema visualisasi korban narkoba *crocodile* yang sedang di rehabilitasi. Karya ini mengandung ungkapan kegelisahan terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat, terutama pada generasi muda yang berjuang menghadapi pengaruh buruk narkoba. Penggunaan sepesial *make up* efek dalam menciptakan bentuk luka, merupakan sebuah konsep penting yang berfungsi sebagai peringatan tegas mengenai dampak terburuk narkoba jenis ini.

Video Iklan Layanan Masyarakat “Narkoba berbahaya” ini, mengajak setiap orang untuk selalu merasa peduli terhadap para korban narkoba, dan selalu waspada dalam lingkungan pergaulan. Video ini juga menunjukkan masalah besar yang sedang mengepung masa depan generasi muda di Indonesia.

Kata kunci :Video, iklan layanan masyarakat, narkoba berbahaya.



The Creation of Public Service Announcement Video “Narkoba berbahaya”

By :
I Wayan Nain Febri
NIM : 1420835411

ABSTRACT

The creation of public service announcement video “Narkoba berbahaya” is an art work made through systematic thinking in a creation process in Postgraduate Indonesia Institute of Art Yogyakarta, with videography as a main interest. This art work contains public service announcement that is delivered in an art video form. The duration of video is 2 – 4 minutes, the theme is a visualization of crocodile drugs victim in rehabilitation. This art work contains of the anxieties toward phenomena that happened in society, especially in young generation that is fighting against bad influenced of drugs. The use of makeup effect to create a wound is an important concept as a warning of the worst effect of this kind of drugs.

This creation of public service announcement video “Narkoba berbahaya” is asking everyone to care about drug victims, and always aware of the community. This video shows a big problem that is surrounded the future of young generation in Indonesia.

Keywords: Video, public service announcement, narkoba berbahaya.



1. Latar Belakang

Belajar memahami seni, tentunya harus mengerti tentang batasan keindahan pada seni. Menurut Soedarso Sp, seni adalah sarana komunikasi bagi emosi seorang seniman atau kreator dengan komunikannya yaitu masyarakat. Menurut KI Hajar Dewantara, perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi dan dapat menimbulkan perasaan indah itu seni, maka kedua pendapat tokoh besar di atas dapat diambil satu pengertian bahwa seni adalah media komunikasi, dan media ekspresi bagi kreatornya untuk meluapkan dan atau mengekspresikan segala perasaannya ke dalam sebuah karya seni, sehingga tercipta karya yang indah dan mengandung makna atau informasi untuk dinikmati oleh masyarakat yang menjadi penikmat karya seni.

Seiring perkembangan jaman, seni mulai berkembang begitu pesat hingga muncul aliran-aliran seni “baru” seperti seni kontemporer. Secara umum seni kontemporer dipahami sebagai seni yang “kekinian” dan terlepas dari aturan-aturan “pakem” dan “kuno”. Pada tahun 1960-an Nam June Paik seorang laki-laki berkebangsaan Korea-Amerika, mulai menciptakan karya seni media baru dengan medium video. Paik terkenal dengan karya modifikasinya dengan perangkat-perangkat televisi (TV) yang berkomentar tentang makna media tersebut dan bagaimana manusia melihat dunia melalui televisi. Sejak saat itu, seni video mulai dikenal sebagai seni dengan media baru “*new media art*” dan Paik dikenal sebagai bapak seni video dunia. Beberapa waktu kemudian mulai muncul nama-nama seniman besar Indonesia yang berkarya dengan medium Video, antara lain Krisna Murti, Heri Dono dan Teguh Ostenrik, maka sejak saat itu Indonesia mulai mengenal medium video sebagai sebuah bentuk karya seni, dan membuat pengertian seni video semakin luas, karena tidak hanya mencakup pada format Film atau pada program televisi saja. Menurut Krisna Murti yang dijelaskan didalam bukunya “*essay on video art and new media*”, seni video juga sering di sebut sebagai seni media baru, yaitu seni yang menggunakan perlengkapan teknologi sebagai medianya. Sebagai salah satu cabang seni, penciptaan seni video juga dapat dilakukan oleh siapapun guna merespon sebuah peristiwa yang terjadi di kehidupan pribadi si kreatornya. Seperti yang diungkapkan oleh Hary Sulastianto (2007) seni merupakan sarana komunikasi perasaan dan pengalaman batin seseorang kepada kelompok masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadinya. Memahami sebuah prinsip penciptaan dari seni video di atas, yang dapat di buat oleh siapa saja, tentu hal ini lebih menarik minat serta peran masyarakat untuk ikut mengembangkan seni video yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Salah satu fenomena sosial yang menarik untuk direspon melalui seni video adalah permasalahan narkoba yang sedang terjadi di Indonesia.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di Asia yang turut serta menjadi negara yang berusaha memberantas peredaran narkoba jaringan nasional maupun internasional, tetapi Indonesia masih sering *kecolongan* dengan kelihaihan para penyelundup yang memasarkan narkoba di Indonesia. Berdasarkan Laporan Akhir Survei Nasional Perkembangan Penyalahgunaan Narkoba tahun anggaran 2011, jumlah penyalahguna narkoba di Indonesia, diperkirakan ada sebanyak 3,8 juta sampai 4,1 juta orang yang pernah memakai narkoba dalam setahun terakhir (*current users*) pada kelompok usia 10-59 tahun di tahun 2011, Jadi ada sekitar 1 dari 44 sampai 48 orang berusia 10-59 tahun, masih atau pernah pakai narkoba. Angka tersebut terus meningkat dengan merujuk hasil penelitian yang dilakukan Badan Narkotika Nasional (BNN) dengan Pusat Penelitian Kesehatan Universitas Indonesia, diperkirakan jumlah pengguna narkoba akan mencapai 5,8 juta jiwa pada tahun 2017. Data tersebut juga menyatakan sebanyak 70 % pengguna narkoba di Indonesia adalah usia produktif, angka itu menunjukkan presentase pengguna narkoba dikalangan usia sekolah mencapai 5 % dari seluruh pelajar di Indonesia. Berdasarkan

tingkat pendidikan, kelompok yang paling banyak mengonsumsi narkoba adalah kalangan mahasiswa (9,9 %), SMA (4,8 %), dan SMP (14 %). (BNN; 2015).

Pengertian narkotika dalam undang-undang Nomer 35 Tahun 2009, narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan. Berdasarkan laporan dari Balai Laboratorium Uji Narkotika Badan Narkotika Nasional (BNN) tahun 2014, menemukan 36 *New Psychoactive Substances* (NPS) atau narkotika jenis baru, 18 di antaranya telah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 13 Tahun 2014. Selain merusak mental pengguna, ada narkoba modifikasi baru yang dapat merusak pengguna secara fisik, jenis ini sering disebut “*crocodile drugs*”. Nama *crocodile* diambil dari *reptile* besar yang dalam bahasa Inggris bernama *crocodile* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan buaya, jadi pengertian *crocodile drug* adalah narkoba buaya, dinamakan *crocodile drug* karena para pecandu yang menyuntik pada kulitnya, akan ditemukan bagian-bagian tubuh yang bersisik dan akan membusuk. (BNN Riau Kepri; 2015). Melihat fenomena di atas, peran serta pemerintah dan masyarakat sangat diperlukan untuk turut memberantas peredaran narkoba melalui berbagai cara, salah satu hal yang sejak lama sudah dilakukan oleh pemerintah adalah dengan adanya pembangunan pusat rehabilitasi narkoba dengan nama Wisma Parmadi Siwi pada tanggal 31 Oktober 1974, yang pada awalnya wisma tersebut bertujuan untuk mendidik tahanan anak nakal dan pekerja seks komersil (PSK), kemudian pada tahun 2014 namanya berubah menjadi Balai Besar Rehabilitasi Badan Narkotika Nasional, disingkat Babesrehab BNN, dengan tujuan utama berfokus sebagai pusat rehabilitasi narkoba. Cara untuk melawan peredaran narkoba yang lain adalah dengan diproduksinya Iklan layanan masyarakat buatan pemerintah dan BNN. Iklan Layanan Masyarakat (ILM) adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh pemerintah, atau suatu organisasi komersial atau pun non-komersial untuk mencapai tujuan sosial atau sosio-ekonomis terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. (Prodi DKV ISI. 2007). Iklan ini diproduksi secara berkala oleh BNN, dengan pesan yang berisi ajakan atau anjuran untuk menjauhi narkoba.

Sebagai masyarakat Indonesia yang belajar dalam lingkup seni video, guna mendukung usaha pemerintah untuk memberantas narkoba, adalah dengan diciptakannya karya seni video yang bermuatan iklan layanan masyarakat, berisikan peringatan tegas tentang bahaya narkoba yang telah memakan korban generasi muda di usia produktif. Karya video “ILM” yang dibuat, merupakan hasil pengembangan dari proses berfikir kreatif yang timbul setelah mempelajari fenomena yang terjadi di masyarakat.

2. Ide Penciptaan

Dalam seruan kampanye pemerintah tahun lalu, “Indonesia Bebas narkoba 2015”, memiliki tujuan memberantas peredaran narkoba. Namun fakta yang terjadi dilapangan, variasi narkoba yang bertambah banyak, menegaskan kampanye tersebut berjalan secara tidak maksimal. Narkoba olahan yang menghasilkan narkoba *crocodile* merupakan varian yang sangat perlu di waspandai, karena varian ini merupakan temuan baru yang membawa reaksi kimia berbeda di dalam tubuh manusia. Varian ini membawa fakta baru, bahwa selain merusak mental dan moral, narkoba jenis ini juga merusak fisik si pengguna, karena dapat menggerogoti daging pemakainya. Kerusakan yang dimaksudkan bukan hanya membuat kurus si pemakai, melainkan dapat *mengerogoti* kulit pengguna dengan melalui proses pembusukan dalam jangka waktu tertentu.

Karya ini juga mengacu pada aturan Undang-undang narkoba pasal 127, yang mengatakan setiap pengguna narkoba wajib di rehabilitasi. Kata “rehabilitasi”, menegaskan bahwa pengguna narkoba bukan seorang penjahat, karena mereka merupakan korban narkoba yang senantiasa harus dirawat untuk dilatih menjauhi ketergantungan memakai narkoba. Dari penjelasan di atas, menginspirasi untuk menciptakan sebuah karya video dengan objek remaja yang di rehabilitasi karena menjadi korban narkoba *crocodile* dalam bentuk karya video ILM yang memvisualisasi penderitaan korban, dan bagian tubuh pengguna yang telah membusuk serta memperlihatkan luka akibat narkoba *crocodile*, dengan demikian penonton diajak untuk ikut berfikir mengenai cara-cara lain untuk memberantas narkoba.

3. Orisinalitas

Karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, memiliki makna keindahan seperti dengan pemikiran menurut Soedarso Sp yang di ulasnya di dalam buku trilogi seni. Dengan pemahaman, suatu karya seni tidak identik dengan indahnya objek yang dipaparkan, namun keindahan bisa muncul karena makna yang terkandung didalam karya seni tersebut. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Plato (Seorang filsuf Yunani kuno) berkeyakinan bahwa keindahan itu berkilas jelas dalam kebenaran-kebenaran yang ditemukan melalui logika. Bagi Plato, pengalaman keindahan tidak tergantung pada senang atau tidak senangnya seseorang pribadi pada subjek artistik, melainkan terletak pada pemahaman intelektual terhadap subjek artistik tersebut. Dengan melihat dan memahami karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, penonton dibebaskan menginterpretasikan makna “keindahan” yang mereka pahami secara pengalaman empiris masing-masing, karena nilai kebaruan dalam memahami sebuah karya seni, bisa dirasakan dengan melihat bentuk yang tidak identik, namun mempunyai persamaan-persamaan umum. (Sutomo,2003;166). Keaslian karya video ILM “Narkoba berbahaya” mengacu pada karya-karya yang sudah ada sebelumnya, yang dinilai layak untuk dijadikan sebagai sumber referensi dalam penciptaan karya ILM ini. Karya-karya acuan tersebut adalah karya yang dicantumkan di tulisan ini, pada bagian referensi karya seni. Selanjutnya karya referensi tersebut akan dijadikan titik tolak untuk menciptakan karya video ini, agar karya ini menjadi berbeda dengan karya-karya referensi.

3. a. Deskripsi Karya

“Narkoba berbahaya” adalah karya seni yang berbentuk video ILM dengan teknik penayangan video *multi kanal*, berdurasi 2 – 4 menit, dengan tema visualisasi sebab serta akibat dari korban narkoba *crocodile* yang di rehabilitasi. Karya ini mengandung ungkapan kegelisahan yang terjadi dimasyarakat terutama pada generasi muda yang berjuang menghadapi pengaruh buruk narkoba di lingkungan pergaulan. Dihadirkan dengan bentuk ruang gelap berwarna hitam persegi empat, dengan ukuran ruangan sekitar 7 x 7 meter dengan tinggi 4 meter, di dalamnya terdapat tiga buah LCD proyektor yang diproyeksikan pada tiga sisi dinding ruangan. Video menampilkan visualisasi sebab serta akibat dari peredaran narkoba, hingga menimbulkan korban narkoba *crocodile* yang harus di rehabilitasi, video ini juga memberikan peringatan tegas mengenai adanya peredarannya narkoba jenis baru yang muncul di Indonesia. Terciptanya karya ini, merupakan sebuah respon kreatif untuk melawan peredaran narkoba, serta mengajak masyarakat untuk ingat kembali tentang bahaya narkoba yang sedang mengepung kehidupan sosial para remaja. Penonton diajak untuk selalu waspada dan peduli terhadap lingkungan masyarakat disekitar mereka, karena bahaya narkoba dapat terjadi pada siapa saja dan bisa timbul dimana saja. Posisi penonton yang berada di dalam ruangan gelap, dan dikepung oleh tiga buah layar dengan ukuran yang besar, dan diperdengarkan suara rintihan yang bersahut-sahutan pada ketiga sisi ruang pameran, akan

menghadirkan suasana psikologis yang tidak nyaman bagi penonton. Kondisi seperti ini merupakan penggambaran yang dirasakan oleh Bangsa Indonesia dalam menangani kasus narkoba, aparat penegak hukum kewalahan dalam menangani kasus narkoba, karena setiap hari terjadi penangkapan kasus narkoba dari seluruh Indonesia, untuk itu peran serta masyarakat sangat dibutuhkan dalam pemberantasan narkoba dengan berbagai cara yang lebih kreatif dan berani. Melalui karya ini lah, seluruh ungkapan kegelisahan akan terkomunikasikan melalui sebuah karya video yang menghadirkan sebuah fenomena sosial yang terjadi di masyarakat

3. b. **Objek dan Subject Matter**

Objek dalam penciptaan karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, adalah para korban narkoba di usia produktif yang berstatus sebagai pelajar sekolah menengah atas (SMA). Dalam beberapa penanganan kasus narkoba yang terjadi di Indonesia, pelajar SMA merupakan target pemasaran utama. Hal ini terjadi karena dalam kasus penyalahgunaan dan peredaran narkoba di kalangan pelajar, merupakan fenomena berantai yang akan saling mempengaruhi satu sama lain. Jika seorang pelajar menjadi pecandu narkoba, maka kemungkinan besar ia akan menyeret teman sepergaulannya. Pola ini dimanfaatkan oleh sindikat pengedar narkoba untuk memperluas jaringan konsumen melalui pendekatan personal yang dilakukan secara intensif kepada setiap personal calon korban.

Para pelajar yang tertangkap sebagai konsumen narkoba, dapat mengajukan diri untuk segera direhabilitasi. Pada dasarnya proses rehabilitasi dilakukan karena kesadaran diri sendiri atau pun orang tua si pecandu narkoba, tetapi yang menjadi masalah bagi individu pengguna narkoba, karena mereka jarang terbuka dan tidak mau berkonsultasi dengan keluarga karena permasalahan narkoba yang sedang ia hadapi. Hal ini mengakibatkan proses rehabilitasi tidak dapat dilakukan dengan segera, sehingga berakibat pada dosis ketergantungan pada narkoba akan semakin tinggi. Bagi para pengguna narkoba, sebuah proses rehabilitasi adalah proses yang menyiksa fisik dan mental, karena di dalam proses ini, si pengguna akan dilatih melalui berbagai cara untuk menghilangkan ketergantungan terhadap zat adiktif narkoba. Semakin lama ia pernah menggunakan narkoba, maka rasa ketagihan yang dirasakan, akan semakin kuat dan menyiksa. Proses rehabilitasi yang menyiksa ini digambarkan dalam segmen ke dua pada Karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, terlihat para korban hanya dapat mengeluh kesakitan, sehingga menghadirkan suasana yang menyedihkan di dalam ruangan pameran karya.

Subject matter dalam karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, adalah narkoba jenis baru yang merusak tubuh penggunanya, yaitu narkoba *crocodile*. Semakin kreatifnya para pengedar dengan tujuan meraih keuntungan komersial, maka dibuatlah narkoba oplosan yang harganya relatif lebih murah, sehingga terjangkau oleh daya beli pelajar setingkat SMA. Narkoba *crocodile* merupakan narkoba jenis suntik dengan efek *teller* yang sama seperti narkoba konvensional. Adapun senyawa yang terkandung didalam narkoba *crocodile*, antara lain *Iodine*, *Codein*, Asam Klorida, Fosfor Merah dan Bensin (bahan bakar kendaraan bermotor). (Depkes.go.id) Campuran dari zat-zat tersebut, dapat membunuh sel darah merah dan merusak struktur kulit serta daging manusia, sehingga akan menimbulkan kematian pada bagian tertentu di tubuh manusia penggunanya. Jenis narkoba modifikasi yang bertambah di Indonesia, akan berpengaruh pada bertambahnya korban narkoba di kalangan remaja. Sebagai generasi penerus, remaja memiliki tanggungjawab membawa masa depan bangsa ke arah yang lebih baik, oleh sebab itu kesadaran dalam membawa diri di lingkungan pergaulan perlu di ditanamkan sejak dini. Di kutip dari pendapat seorang dokter di bidang psikologi remaja, yang ia tulis di buku “*Psikologi*

Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya” Siti Hadiyanto berpendapat, bahwa seorang remaja dengan pola pikir yang cenderung labil dan rasa keingin tahun yang tinggi, dapat dengan mudah dipengaruhi oleh orang lain dengan pola pikir yang lebih dewasa, sehingga ia dapat terjerumus kepergaulan yang salah seperti terlibat dalam perdagangan atau pun menjadi pengguna narkoba.

Bagi pengguna narkoba yang telah adiktif, kegiatan konsumsi narkoba akan selalu menjadi sebuah rutinitas yang tidak dapat ditinggalkan, untuk itu perlu tahap rehabilitasi guna menghilangkan kebiasaan tersebut. Kunci rehabilitasi narkoba adalah dilakukan secepat mungkin, sehingga diperlukan dokter spesialis ketergantungan narkoba dengan bantuan psikiater ataupun konselor khusus di bidang ini. Dalam tahap rehabilitasi, ada yang dikenal dengan istilah pengobatan medis, hal ini merupakan penanganan melalui obat-obatan yang akan dilakukan melalui pengawasan dokter spesialis, tergantung dari jenis narkoba yang digunakan. Pengguna narkoba jenis heroin atau morfin, akan diberikan terapi obat seperti *methadone* dan *buprenorfin*. Obat ini akan membantu mengurangi keinginan memakai narkoba, yang diharapkan dapat mencegah penyakit seperti hepatitis C dan HIV hingga kematian. (<http://www.alodokter.com>). Penanganan rehabilitasi pada narkoba *crocodile*, akan sangat berbeda bila dibandingkan dengan penanganan rehabilitasi narkoba konvensional, dengan status narkoba yang tergolong baru, maka penanganan dalam pengobatan medis sulit dilakukan oleh dokter di Indonesia, maka di segmen kedua dalam karya video ILM ini, diperlihatkan betapa sengsaranya para korban narkoba *crocodile* yang tidak terawat, karena faktor ketidak tahuan lembaga rehabilitasi dalam merawat para korban narkoba *crocodile*, mereka terkesan dibiarkan begitu saja tanpa perhatian yang serius.

4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, adalah Sebagai media peringatan dini tentang adanya narkoba jenis baru yang sangat berbahaya, maka menghadirkan *image* tentang korban narkoba dalam video ini, dikarenakan dapat menjadi perhatian akan akibat serta bahaya bagi remaja di usia produktif. Sedangkan manfaatnya adalah mendapatkan kesadaran diri terhadap pengaruh negatif orang yang mengkonsumsi narkoba *crocodile*, dan mendapatkan gambaran penderitaan orang yang di rehabilitasi.

5. Konsep Penciptaan

Penyutradaraan Iklan. Dalam mewujudkan karya video ILM “Narkoba berbahaya” ini, seorang kreator juga dapat disebut sebagai seorang sutradara, maka teori penyutradaraan Iklan sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya karya video ini. Menurut pendapat Naratama (2004) Sutradara adalah seseorang yang bertugas dibalik layar, dimana didalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik pada produksinya. Sebagai sutradara penggunaan *storyboard* mutlak dibutuhkan dalam kelancaran proses produksi, sebagai panduan bersama memaknai aspek visual dalam cerita. *Storyboard* merupakan panduan segala kru dari seluruh departemen yang terlibat produksi maupun pra produksi dan pasca produksi. Sutradara memiliki tugas dan tanggungjawab yang berat. Di lapangan, seorang sutradara berperan sebagai *creator*, dan sekaligus inspirator bagi anggota tim produksi dan para pemeran. Peran yang sedemikian besar mengharuskan sutradara memahami benar konsep cerita dan pesan yang akan disampaikan, memahami situasi maupun psikologis para pelibat produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan baik dengan semua pelibat produksi. Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya, dan yang lain adalah seluruh anggota badan. Otak memerlukan anggota badan untuk mewujudkan setiap gagasan.

(Heru Effendi, 2002;79). Seperti keterangan di atas, seorang sutradara adalah seorang pemikir, yang memimpin sebuah proses kreatif penciptaan sebuah karya video.

Strategi Perancangan Iklan. Strategi perancangan iklan sangat diperlukan untuk diterapkan dalam berbagai produksi iklan, baik iklan layanan masyarakat maupun iklan komersil, karena dengan adanya strategi tersebut, setiap *creator* dapat menciptakan sebuah iklan yang menarik bagi para penonton. Adapun teori yang digunakan adalah AIDA. AIDA adalah salah satu model hirarki respon yang cukup populer bagi pemasar sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pemasaran. Menurut model ini, alat promosi harus menarik perhatian, mendapatkan dan mendorong minat, membangkitkan keinginan, dan menghasilkan tindakan. (Kotler dan Keller,2009;179) adapun penjabaran dan penjelasan mengenai teori AIDA, antara lain: (a) *Attention/Attract/Awareness*, ini merupakan tahap awal dalam beriklan, setiap iklan yang mampu diperhatikan atau mendapat perhatian dari khalayak (*attention*) dalam waktu beberapa menit, merupakan sebuah awal yang baik dan harus didapatkan. Penonton yang menaruh konsentrasi pada iklan ini akan selalu memperhatikan dan menanti isi pesan berikutnya. Dalam penciptaan video ILM “Narkoba berbahaya” video awal yang ditayangkan merupakan daya tarik awal yang membuat penonton ingin melihat kelanjutan cerita di dalam videonya. (b) *Interest*, pada tahap ini si penonton bersedia memberikan waktunya untuk membaca, menonton dan memperhatikan isi pesan secara lebih *detail*. Karena pada tahapan ini kebanyakan dari penonton ingin mengetahui keuntungan dan manfaat yang akan mereka dapatkan dari sebuah produk atau isi pesan yang disampaikan. Pengaplikasian di dalam video ILM “Narkoba berbahaya” adalah setiap penonton akan menunggu kelanjutan video menuju ke segmen selanjutnya, pada tahapan ini dihadirkan 3 buah layar yang diputar secara bersamaan, dalam tahap ini pula, penonton diharapkan untuk berfikir, video mana yang seharusnya mereka tonton terlebih dulu. Hal ini sangat membingungkan penonton, karena hal ini menggambarkan konsep seperti realitas yang terjadi di Indonesia, bahwa narkoba ada dimana-mana di seluruh Indonesia. (c) *Desire*, Pada tahap ini penonton akan memberikan rasa/hasrat keinginan dari iklan yang ditawarkan, para penonton bisa tertarik secara emosional tapi kemudian mereka membenarkan dengan logika, sehingga cara yang efektif ialah dengan memberikan sesuatu fakta yang membuktikan hal itu. Dalam ILM “Narkoba berbahaya” hal ini hampir sama dengan tahapan *Interest*, namun dalam tahapan *desire* ini, penonton ber hak memutuskan sendiri maksud dari terciptanya video ILM ini, penonton akan berfikir secara logika tentang bahaya narkoba yang terjadi disekitar mereka. (d) *Action*, yang dimaksud *action* dalam hal ini adalah penonton segera melakukan tindakan setelah menonton iklan yang ditampilkan, dengan dibatasi oleh waktu (segera melakukannya karena jumlah terbatas, manfaat dari produk, mendapatkan bonus di saat tertentu, dan lain sebagainya). Pengaplikasian dalam karya video ILM “Narkoba berbahaya” adalah dengan memperlihatkan dampak narkoba yang sudah memakan korban, dengan harapan penonton bertindak semakin yakin akan bahaya narkoba dan turut berfikir mengenai cara menanggulangnya. Dengan menampilkan bahaya narkoba bagi remaja di usia produktif, maka target *audience* akan dipengaruhi secara “daya tarik rasa takut” yaitu memperlihatkan dampak negatif untuk merubah perilaku penonton kearah yang lebih positif (M. Suyanto,2005; 96)

Iklan Layanan Masyarakat. Periklanan yaitu mengoperkan pikiran dan gagasan kepada pihak lain, sama halnya komunikasi. (Rendra widyatama,2007;17) Komunikasi adalah mengoperkan pesan dari satu pihak ke pihak lain, baik melalui lisan, media cetak, radio, televisi, komputer, media luar ruang, dan sebagainya, sedangkan pengertian dari iklan layanan masyarakat sendiri adalah iklan yang digunakan untuk mencapai tujuan mempersuasi atau mendidik khalayak

dimana tujuan akhir untuk keuntungan sosial. Maksud dari keuntungan sosial disini berupa munculnya penambahan pengetahuan dan kualitas hidup masyarakat, kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang diiklankan, mendapatkan citra baik di mata masyarakat. (Rendra widyatama,2007;104) Beberapa ahli memaknai iklan dalam beberapa pengertian. Ada yang mengartikan dalam sudut pandang komunikasi, murni periklanan, pemasaran, dan ada pula yang memaknai dalam perspektif psikologi. Kesemua definisi tersebut membawa konsekuensi arah yang berbeda-beda. Bila dalam perspektif komunikasi cenderung menekankan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam perspektif iklan cenderung menekankan pada aspek penyampaian pesan yang kreatif dan persuasif yang disampaikan melalui media khusus. Perspektif pemasaran lebih menekankan pemaknaan iklan sebagai alat pemasaran, yaitu menjual produk. Sementara dalam perspektif psikologi lebih menekankan aspek persuasif pesan. (R. Widyatama,2007;106)

6. Referensi Karya Seni



Menurut Kementerian Kesehatan RI, Peraturan Pemerintah (PP) No. 109 Tahun 2012, tentang pengamanan bahan yang mengandung zat adiktif berupa produk tembakau bagi kesehatan, maka bungkus rokok akan disertai ilustrasi gambar mengerikan, gambar tersebut merupakan foto dari dampak bahaya merokok. Foto mengerikan tersebut dirasakan lebih efektif dalam menekan jumlah konsumen dari berbagai kalangan, terlebih lagi dari kalangan remaja di usia produktif karena secara visual gambar tersebut sudah mengurangi kenikmatan para konsumen rokok. Mendapatkan sebuah ide dari peraturan pemerintah tersebut, maka dibuat lah karya video “Narkoba berbahaya” yang ide visualnya mengacu pada sampul rokok diatas, yang akan menampilkan kerusakan mengerikan yang terjadi pada tubuh manusia, dengan keunggulan format video dengan audio yang dibawakan, maka penonton akan dibawa secara lebih nyata untuk melihat dan merasakan apa yang dirasakan oleh si aktor di dalam video.



Film dokumenter dari negara Rusia tersebut berdurasi 25.60 menit, yang diproduksi oleh rumah produksi “Vice” yang menceritakan fenomena munculnya narkoba jenis oplosan baru di negara Rusia yang mulai dikenal dikalangan remaja. Namun efek dari narkoba ini sangat berbahaya karena bisa merusak pengguna secara fisik. Narkoba jenis ini disebut *crocodile drug*. Dalam film dokumenter ini beberapa kali terlihat seseorang yang telah mengalami kehancuran fisik dalam taraf sedang, dan juga memperlihatkan pecandu terparah dan seakan-akan terlihat seperti mayat hidup. Fakta visual di negara Rusia mulai bermunculan dan mulai diangkat ke publik karena semakin banyak pemuda Rusia yang mulai mencoba narkoba jenis *crocodile* ini, artinya cepat atau lambat negara Rusia akan memiliki banyak pemuda yang seperti mayat hidup. Penciptaan video ILM “Narkoba berbahaya” ini diciptakan, berdasarkan referensi visual dari film dokumenter diatas, efek tubuh yang membusuk didapat dari referensi diatas dan diterapkan kedalam adegan yang terlihat lebih nyata dan dihadirkan ditengah-tengah para penonton.



Karya ini diciptakan oleh Kienholz, sebuah karya yang memperlihatkan sebuah gambaran parah disebuah rumah sakit jiwa yang tidak terurus. Terlihat dengan badan yang kurus dan alat kelamin yang menjulur minta perhatian, bukan karena menggairahkan namun karena menjijikan. Karya ini menjadi menarik menurut Soedarso Sp yang di ulasnya di dalam

buku berjudul trilogi seni. Hal ini memberikan pemahaman bahwa suatu karya seni tidak identik dengan indahnnya objek yang dipaparkan, namun keindahan bisa muncul karena makna yang terkandung didalam karya seni tersebut. Dari karya diatas makna keindahan akan diambil dan diterapkan ke dalam karya video ILM “Narkoba berbahaya” yang juga menggunakan bentuk keindahan dalam maknanya, tetapi bukan pada bentuk visualnya. Adapun konsep lain yang akan digunakan dalam penciptaan karya video ILM “Narkoba berbahaya” adalah konsep artistiknya. Sebuah properti yang menunjukkan sesuatu yang tidak terurus, dalam karya video ILM ini, konsep artistik yang akan diangkat dalam video juga akan menunjukkan sebuah keperihatinan bagi penonton. Properti ranjang besi bermanfaat untuk penguatan konsep penderitaan yang akan ditampilkan dalam penciptaan karya video ILM “Narkoba berbahaya”, Para pemain atau aktor akan memperlihatkan adegan kesakitan dan menderita karena narkoba, adegan disebuah ruangan hitam yang kosong dengan sebuah ranjang besi yang sudah berkarat, menunjukkan betapa tidak terurusnya mereka selama di ruang rehabilitasi.



Karya ini dibuat pada tahun 2005 oleh seorang seniman video, Krisna Murti. Video ini merupakan sebuah video terapi yang memunculkan sebuah keindahan pergerakan air dan kegiatan manusia bermain dengan air yang ditayangkan melalui media audiovisual. Video ini menjadi medium relaksasi dan pemanjaan melalui mata. Ketiga layar video berukuran masing-masing tiga x dua meter, digabung menjadi satu dan menampilkan keindahannya masing-masing, penonton dibebaskan untuk melihat ketiga sisi layar. Didalam ruangan gelap ketiga layar video berukuran besar ini sengaja dibuat mencolok agar mempengaruhi penonton secara psikologi, menurut keterangan Krisna Murti, video dengan layar yang lebih besar dari penontonnya, akan mempengaruhi si penonton, tergantung dari isi video yang ditayangkan. Bertolak belakang dari karya Krisna Murti, karya video ILM “Narkoba berbahaya” akan menampilkan sesuatu yang mengerikan dengan tujuan tegas mengenai bahaya narkoba bagi remaja.

7. Konsep Estetik

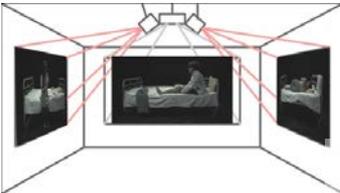
Judul: Penciptaan video ILM “Narkoba berbahaya”. Perwujudan sebuah karya seni tidak pernah terlepas dari pemberian judul. Judul berfungsi sebagai penegas dari konsep yang diwujudkan. Keindahan-keindahan yang dihadirkan dari karya ini adalah makna yang dibawakan sebagai sebuah hasil pemikiran kreatif untuk menghasilkan sebuah karya seni di bidang video yang dapat membawa perubahan pola pikir manusia menuju ke arah yang lebih baik. Dengan memperlihatkan sebuah fakta yang menakutkan, mengerikan, menjijikan, guna memberikan dampak positif yang jauh lebih indah. Video ini membawa keindahan dalam maknanya karena dapat membuat seseorang mengetahui secara pasti bahaya narkoba serta dampak buruknya bagi generasi muda. **Display karya dan Warna dalam video;** Dalam tahap pemutaran karya, akan dilakukan didalam sebuah ruangan gelap, dimana warna hitam akan mendominasi seluruh sudut dan sisi ruangan, yang membawa sebuah nuansa warna yang mewakili sisi psikologis dari para pengedar narkoba. Seakan-akan mereka tidak terlihat ditengah-tengah masyarakat dan keberadaannya yang bersembunyi dari keramaian, namun ketika ia beraksi, akan banyak menimbulkan korban jiwa, warna hitam didalam ruang pameran juga dimaksudkan sebagai bentuk isolasi karya dengan dunia luar, bagi mereka yang perduli, maka mereka akan masuk ruangan dan menonton karya ini. Warna hitam dalam ketiga karya video yang disuguhkan juga memiliki makna psikologis seorang korban narkoba, mereka serasa dikucilkan oleh masyarakat dan terasa hina

dilingkungan keluarga, sehingga banyak yang menyebut pengguna narkoba adalah salah satu sampah masyarakat. Warna video yang digunakan dalam karya ILM memiliki *hue saturation* yang rendah, karena bagi para korban narkoba, hidup itu tidak berwarna, dan keceriaan akan hilang tertelan oleh waktu.

8. Pembahasan Karya



Secara konten video, karya video ILM “Narkoba berbahaya” menggunakan nuansa gelap dan remang-remang, nuansa ini seperti yang sering digunakan pada film *horror* yang menunjukkan nuansa dimana puncak dari sebuah *teror* selalu terjadi. Secara *tone* warna digunakan *low saturation* yang hampir mengarah ke arah hitam putih, menunjukkan betapa tak berwarnanya hidup para korban narkoba, hidup mereka hampir *monoton* karena penderitaan yang hadir bertubi-tubi.



Konsep penayangan karya pada karya video ILM “Narkoba berbahaya” membutuhkan luas ruangan tujuh x tujuh meter dengan tinggi empat meter yang disesuaikan dengan tinggi ruang pameran. Pemilihan ruang pameran dirasakan cocok untuk penempatan posisi Proyektor gantung, dikarenakan didalam ruangan tersebut banyak tralis besi yang siap untuk dijadikan pijakan instalasi LCD proyektor. Jarak LCD layar ke pancaran monitor kurang lebih 4 meter, dan ber-posisi ditengah-tengah layar pada masing-masing proyektor. Peletakkan *sound system* dan komponen kabel juga sangat diperhatikan kerapiannya. Dinding warna hitam yang mengelilingi karya ini juga sangat mendukung karena dengan adanya ruang yang bersih dan gelap, penonton cenderung lebih fokus pada tiga sumber cahaya yaitu pancara proyektor yang berisi video.



Dalam Segmen satu ini, bisa disebut sebagai *Segment prolog*. Pada Segmen ini hanya akan ditampilkan pada layar di posisi tengah. Sedangkan layar kiri dan kanan terlihat *blank* hitam. Jalan naratif dalam segmen ini memperlihatkan sebuah proses awal tiga orang remaja yang membeli dan mengkonsumsi narkoba di lokasi dan waktu yang berbeda, namun pada akhirnya mereka terkena satu efek yang sama yaitu sebuah ilusi kesenangan sesaat yang mematikan. Segmen ini menghadirkan sebuah informasi kepada penonton mengenai kenakalan remaja dalam menggunakan narkoba, seperti apa yang ada dalam kehidupan nyata, seorang remaja yang membutuhkan narkoba akan mencari cara untuk menghubungi si pengedar, melalui komunikasi yang bersifat rahasia lalu didapat kesepakatan untuk bertemu di lokasi yang mereka sepakati. Musik ilustrasi yang digunakan dalam segmen ini bertempo cepat dengan mengikuti komposisi acak potongan gambar pembentuk naratif yang ditampilkan. Musik berirama cepat ini menggambarkan sebuah jiwa muda yang penuh energi dan selalu cepat dalam mengambil keputusan. Adapun penjelasan mengenai *shot* yang membangun naratifnya adalah sebagai berikut ini;



Ketiga gambar di samping ini, hanya di tampilkan di dalam layar tengah. Ketiga

shot ini, memperlihatkan si remaja menuju atau berada disebuah tempat untuk bertemu dengan seseorang dan melakukan sebuah transaksi barang misterius, ekspresi yang ditampilkan dalam adegan ini adalah ekspresi waspada, baik si pelajar maupun si penjual narkoba.



Ketiga gambar di samping ini, hanya di ditampilkan di dalam layar tengah. Dalam proses ini, memperlihatkan para remaja yang sedang mempersiapkan pemakaian narkoba suntik, dan diperlihatkan pula adegan menyuntik narkoba ke dalam tubuh masing-masing, ini memperlihatkan pengaruh pergaulan antara sesama remaja yang akan saling mempengaruhi perilaku dan pemikiran, jika seorang remaja terkena narkoba, tentu dia akan mempengaruhi teman sepermainannya untuk menggunakan narkoba.



Ketiga gambar di samping ini, hanya di ditampilkan di dalam layar tengah. Gambar tertawa ini, merupakan efek ilusi narkoba yang seakan-akan membawa dampak menyenangkan. Dalam *shot-shot* ini di gambarkan bahwa narkoba membawa kesenangan bagi generasi muda, padahal dalam kenyataannya kesenangan ini adalah jebakan awal yang akan membuat setiap remaja ketagihan secara psikis untuk menggunakan narkoba secara terus-menerus sampai efek kimiawi menghancurkan tubuh penggunanya. Warna yang akan ditampilkan dalam visual ini akan memerah mengiringi tertawa yang terdengar semakin keras. Efek warna merah ini merupakan transisi untuk menuju segmen selanjutnya.

Memasuki Segmen ke dua, ketiga dari ketiga sisi menampilkan visual dan suara secara bersamaan. Suara dan *sound* efek yang terdengar secara samar-samar akan menambah unsur menyeramkan dalam segmen ini. Dalam proses ini dihadirkan sebuah *shot* yang membosankan karena ditampilkan dengan durasi visual yang panjang, seakan-akan video ini tidak mengandung informasi apa-apa, penonton belum diperlihatkan secara jelas efek luka pada para pemain. Dengan kata lain, *shot* awal dalam segmen ini masih menyembunyikan sebuah informasi pokok. Faktor “membosankan” dalam *shot* ini bukan berarti tanpa resiko terhadap respon penonton, bila penonton benar-benar bosan, maka penonton tidak akan tau apa yang akan terjadi selanjutnya. Namun rasa penasaran ini juga dapat menjadi daya tarik tersendiri yang membuat penonton rela menunggu *shot* selanjutnya. Adapun penjelasan per *shot* adalah sebagai berikut ;

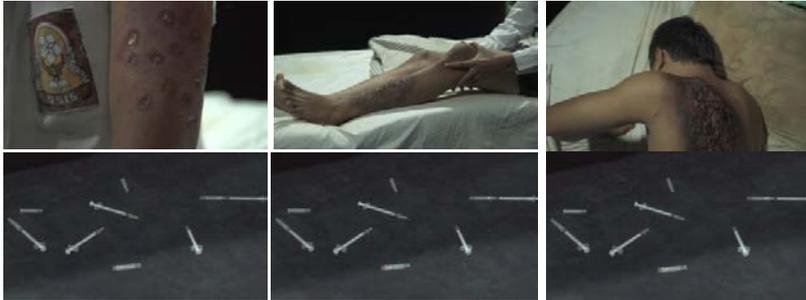


Kekuatan sekaligus kekurangan dalam *shot* di samping adalah masih menyembunyikan informasi pokok di dalam sebuah cerita. Adegan yang berkesan lambat ditampilkan dalam *shot* ini. Penonton akan melihat *shot* luas dengan suara kesakitan yang lirih.



Dalam *shot* di samping ini, mulai menampilkan sebuah informasi dari adegan yang ditayangkan, yaitu Informasi kesakitan dari masing-masing tokoh di dalam ketiga layar yang ditayangkan. Audio dari *shot* ini mulai diperdengarkan sebagai penambah unsur dramatis kesakitan mengikuti visual yang

ditampilkan pada masing-masing layar. Secara visual, *shot 2* ini sudah menunjukkan karakter serta letak luka yang diderita oleh setiap tokohnya. Audio rintihan dan keluhan pada masing-masing layar akan terdengar jelas pada *shot* ini, semakin besar luka maka semakin besar pula keluhan kesakitannya. Dengan durasi lebih kurang 15 detik, penonton karya *audiovisual* diajak untuk ikut merasakan tiap-tiap dramatika yang dibawa dalam adegan ini.



menuju properti alat suntik, hal ini memberikan penjelasan bahwa luka tersebut diakibatkan oleh suntikan narkoba *crocodile* yang terjadi secara terus-menerus dan dalam jangka waktu tertentu.



mengajak setiap penonton untuk ikut merasakan sakit dari para korban narkoba *crocodile*. Dialog yang digunakan dalam *shot* ini adalah dialog rintihan masing-masing tokoh yang akan saling bersahut-sahutan atau tumpang tindih satu sama lain, dengan cara ini akan membawa kesan bahwa penderitaan terjadi secara bersamaan dan terjadi disemua sisi ruangan. Penggunaan *sound* efek dalam *shot* ini berfungsi sebagai penambah unsur dramatisasi dari visual.



Dalam *shot* di samping ini, ditunjukkan sebuah *shot* sebab akibat yang akan saling berkesinambungan. *Shot* awal diperlihatkan luka busuk secara *close Up*, lalu kamera akan bergerak menuju properti alat suntik, hal ini memberikan penjelasan bahwa luka tersebut diakibatkan oleh suntikan narkoba *crocodile* yang terjadi secara terus-menerus dan dalam jangka waktu tertentu.

Dalam *shot* di samping ini, ditampikan secara jelas ekspresi menderita dari setiap pemain yang ditayangkan dari ketiga layar. Penderitaan ini mengajak setiap penonton untuk ikut merasakan sakit dari para korban narkoba *crocodile*. Dialog yang digunakan dalam *shot* ini adalah dialog rintihan masing-masing tokoh yang akan saling bersahut-sahutan atau tumpang tindih satu sama lain, dengan cara ini akan membawa kesan bahwa penderitaan terjadi secara bersamaan dan terjadi disemua sisi ruangan. Penggunaan *sound* efek dalam *shot* ini berfungsi sebagai penambah unsur dramatisasi dari visual.



Dalam *shot* di samping ini, ditampikan sebuah *ekstreme close up* secara lebih detail dari sebuah efek luka akibat narkoba *crocodile*. *Shot* ini mengajak penonton untuk melihat secara lebih mendalam tentang bentuk kulit yang busuk yang diderita oleh para korban. Hal ini merupakan peringatan tegas tentang bahaya narkoba jenis ini yang dapat merusak daging dan kulit para pecandunya.

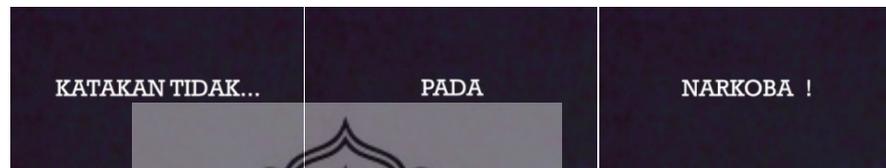
Memasuki segmen 3 disebut sebagai *segment closing*, karena pada segmen ini menampilkan data-data peredaran narkoba yang terjadi di luar negeri yang pengaruhnya sampai di Indonesia, baik narkoba berjenis umum atau narkoba olahan yang mengakibatkan adanya *crocodile drug*, serta ditayangkan ilustrasi visual mengenai efek narkoba yang dapat merusak generasi muda. Dari ketiga layar ini, menampilkan foto dengan durasi masing-masing 6 detik, dan setiap 6 detik berikutnya foto akan selalu bergeser kekanan dan seterusnya, lalu akan di akhiri dengan kalimat penutup “Katakan tidak pada Narkoba !”. Adapun penjelasan visualnya adalah sebagai berikut ;

Durasi 6 detik sebagai waktu penayangan pada setiap foto di samping ini, dipilih berdasarkan



pertimbangan uji coba baca yang telah beberapa kali dilakukan dalam tahap percobaan *display* karya. Waktu tersebut memungkinkan untuk setiap penonton membaca informasi tulisan yang ada diatas setiap

foto, foto akan bergerak kekanan setelah 6 detik. Informasi dalam foto yang bergerak kekanan ini, bertujuan sebagai pengingat atau peringatan kembali tentang bahaya narkoba yang ada disekitar kita. Permasalahan narkoba di hadapan penonton belum terselesaikan, namun akan selalu ada kasus narkoba baru yang silih berganti di negara Indonesia. Setelah informasi diatas selesai, akan ada kalimat seruan tegas yang mengakhiri karya video ILM “Narkoba berbahaya” yaitu “Katakan TIDAK, Pada, Narkoba!”



9. Kesimpulan

Karya ini memiliki banyak makna berbeda dari tiap-tiap penonton, tergantung dari makna keindahan yang di pahami oleh setiap penonton. Keberadaan karya ini pun dapat menimbulkan bermacam persepsi, baik persepsi indah menurut fungsi yang dibawakan, atau pun buruk menurut visual yang ditayangkan, apapun tanggapan itu, penonton memilikin hak untuk memilih persepsinya masing-masing. Sebuah karya seni yang cerdas tidak harus dikemas dengan kemasan yang formal atau bahkan tidak harus mahal. Tingkat kesulitan dan kerumitan juga bukan merupakan sebuah tolak ukur dalam menentukan keindahan dari sebuah karya seni. Bahkan karya seni dengan kemasan sederhana pun dapat menjadi karya seni yang menarik.

Terciptanya karya seni ini, merupakan sebuah respon dari fenomena yang terjadi di sekitar kehidupan sosial. Melalui media video ini, penonton senantiasa untuk diajak lebih kreatif dalam menghadapi permasalahan yang ada. Karena melalui media seni, semuanya dapat terpecahkan secara perlahan-lahan. Sebagai predikat sebagai negara berkembang, permasalahan narkoba tidak pernah selesai selama masih ada kehidupan generasi muda, hal itu pula yang menjadi sebuah pemicu terciptanya sebuah kampanye anti narkoba dengan bentuk video ILM yang mudah dimengerti oleh banyak kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Sobur. 2001. "*Psikologi Umum*". Bandung : Cv pustaka Setia.
- Bonafix, Dominicus N. 2005. "*Animasi 3D Profesional dengan Maya*". Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*". Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Desmon A, Achmed. 2007. "*Ensikopedi Peradaban Dunia*". Jakarta: Restu Agung.
- Effendy, Heru. 2002. "*Mari Membuat Film : Panduan Menjadi Produser*". Jakarta. Yayasan Konfiden;
- Eka D. Sitorus. 2003. "*The Art of Acting, Seni Peran untuk Teater, Film, dan Televisi*". Pt Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Hadiyanto, Siti Rahayu. 2007. "*Psikologi Perkembangan, Pengantar dalam berbagai bagiannya*". Gadjah Mada University Press.
- Kholiq M. Abdul AF. 2011. "*Makalah Penegakan Hukum terhadap Kejahatan Narkoba*". Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Kotler & Keller. 2009. "*Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi ke 13*". Jakarta: Erlangga.
- Murti, Krisna. 2006. "*Apresiasi Seni Media baru*", Direktorat Kesenian.
- Naratama. 2004. "*Menjadi Sutradara Televisi*". Jakarta. Jalan Sutra. Direktorat Jendral Nilai Budaya Seni dan Film, Jakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2008. "*Multiplisitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi, dan Humanitas*". Jalasutra. Bandung.
- _____, 2009. "*Titik Temu Seni Video dan Seni Film : Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*", Indonesian Visual Art Archive (IVAA), Yogyakarta.
- Marianto, M.Dwi. 2006. Quantum Seni. Dahara Prize, Semarang.
- _____. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- M. Suyanto. 2005. "*Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*", Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Pratista, Himawan. 2008. "*Memahami Film*". Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Soedarso SP. 2006. "*Trilogi Seni, Penciptaan eksistensi dan kegunaan Seni*". ISI Yogyakarta.
- Sangkala, Hari Sh. 2003. "*Narkotika dan Psicotropika Dalam Hukum Pidana*". Galan Press.
- Schramm, Wilbur. 1973. "*Men Massage and Media*". Horper and Row: New York.
- Soetjningsih. 2004. "*Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*". Jakarta: Sagung Seto.
- Susanto, Mikke. 2004. "*Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah dan Tata Pemeran Seni Rupa*". Galang Press, Yogyakarta.
- Tabrani, Primadi. 2000. "*Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*". Penerbit ITB; Bandung.
- Wibowo, Fred. 2007. "*Teknik Produksi Program Televisi*". Pinus, Yogyakarta.
- Widyatama, Rendra. 2007. "*Pengantar Periklanan*". Yogyakarta : Pustaka Book Publisher;
- Wright, Charles R. 1964. "*People, Society, and Mass Communication*". Collier McMillan Ltd : London.
- Sumber On Line**
- Alcoholics Anonymous. (2001). Alcoholics Anonymous, 4th Edition. New York: A.A. World Services.

- Azbel, Lyuba et al. *International Journal of Drug Policy*, Volume 24, Issue 4. (2013, July). *Krokodil and what a long strange trip it's been*. IJDP.org. Retrieved November 23, 2014 from the counter from <http://en.rylkovfond.org/blog/drug-policy-and-russia/drug-policy-in-russia/codeineprohibition/.2/fulltext>
- National Institute on Drug Abuse. (2013, September). "*Emerging Trends Krokodil*" Retrieved October 26, 2013 from <http://www.drugabuse.gov/drugs-abuse/emerging-trends>.
www.bnn.go.id (diunduh pada 4 Januari 2015, 12:52 WIB)
www.kepri.bnn.go.id (diunduh pada 1 Februari 2014, 20:33 WIB)
www.biennaleofsydney.com

