

Perpustakaan ISI

**PENYUTRADARAAN
PROGRAM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DENGAN METODE *OMNISCIENT NARRATION*
PADA PENCERITAANNYA.**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi



disusun oleh
Gaith Sukma Suberman
NIM : 0410194032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**PENYUTRADARAAN
PROGRAM IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DENGAN METODE *OMNISCIENT NARRATION*
PADA PENCERITAANNYA.**

KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3526/H/S/2011
KLAS	
TERIMA	16-2-2011
TTD.	A

disusun oleh
Galih Sukma Suherman
NIM : 0410194032



**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh Penguji Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 20 Januari 2011

Pembimbing I/Anggota Penguji



Dyah Arum Retnowati, S.Sn.

NIP : 19710430 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Lilik Kustanto, S.Sn.

NIP : 19740313 200012 1 001

Cognate/Anggota Penguji



Arif Sulistyono, S.Sn.

NIP : 19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan/Ketua Penguji



Deddy Setyawan, S.Sn. M.Sn.

NIP. 19760729 200112 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP. 19580912 198601 1 001



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI

Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55001, Telp (0274) 384107

Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang betanda-tangan dibawah ini :

N a m a : Galih Sukma Suherman
No. Mahasiswa : 0410194032
Angkatan Tahun : 2004
Judul Penelitian/ : Penyutradaraan Iklan Layanan Masyarakat 'Gunakan
Open Source dengan Metode *Omniscient Narration*
Pada Penceritaanya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau produksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari tidak benar.

Yogyakarta, 4 FEBRUARI 2011
Yang menyatakan

METERAI
TEMPEL
REPUBLIK INDONESIA
1736768
6000
DJP

Galih Sukma Suherman

NB:
Bermaterai sesuai ketentuan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk (*almarhum*) bapakku tercinta

Untuk ibuku



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	8
D. Tinjauan Karya.....	9
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan.....	12
B. Analisis Objek.....	17
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Komunikasi.....	20
B. Iklan Televisi.....	22
C. Iklan Layanan Masyarakat.....	25
D. Strategi Perancangan Iklan.....	27
E. Penyutradaraan Iklan.....	28
F. Omniscient Narration.....	29
BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetik.....	32
B. Desain Program.....	35
C. Desain Produksi.....	36
D. Konsep Teknis.....	54
BAB. V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan karya.....	57
B. Pembahasan Karya.....	69

BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	



Penyutradaraan Program Iklan Layanan Masyarakat

‘Gunakan *Open Source*’

Dengan Metode *Omniscient Narration* Pada Penceritaannya.

Abstrak

Pertanggungjawaban Karya Seni Penyutradaraan Program Iklan Layanan Masyarakat Dengan Metode *Omniscient Narration* Pada Penceritaannya ini bertujuan sebagai berikut: a) Menyampaikan pesan penting kepada masyarakat mengenai penggunaan program berbasis *open source* yang aman pada perangkat lunak sebagai salah satu solusi melalui ILM (Iklan Layanan Masyarakat); b) Mengingatkan pesan moral kepada masyarakat luas mengenai perilaku penggunaan perangkat lunak bajakan merupakan tindakan melanggar hukum, tak lupa agar masyarakat juga ikut berperan aktif; c) Menyuguhkan sebuah bentuk Program Iklan Layanan Masyarakat yang dekat dengan keseharian masyarakat Indonesia namun dikemas dalam bentuk yang sederhana lewat pengaplikasian metode *omniscient narration* pada penceritaan. Objek penciptaan karya seni ini adalah *open source*. Karya seni berbentuk iklan layanan masyarakat.

Iklan ini menceritakan tentang perilaku penggunaan perangkat lunak bajakan. Pengguna perangkat lunak bajakan tersebut mengalami ketidaknyamanan dalam bekerja karena menggunakan barang ilegal. Dampak negatif dari penggunaan barang ilegal itulah yang akhirnya merugikan bagi pengguna tersebut.

Konsep estetik penciptaan karya seni ini adalah menggunakan metode *omniscient narration* pada penceritaan ILM ini. ILM ini menampilkan contoh-contoh dampak negatif perilaku masyarakat yang menggunakan perangkat lunak bajakan. ILM ini memberikan solusi kepada masyarakat dengan menganjurkan pemakaian perangkat lunak berbasis *open source* yang lebih aman.

Kata kunci : ILM, *omniscient narration*, *open source*

Penyutradaraan Program Iklan Layanan Masyarakat

'Gunakan *Open Source*'

Dengan Metode *Omniscient Narration* Pada Penceritaannya.

Abstract

Art work responsibility of Penyutradaraan Program Iklan Layanan Masyarakat Dengan Metode Omniscient Narration Pada Penceritaannya has the objectives like : a) to deliver the message to people about the use of open source software that's more save as one of solution by PSA (Public Service Advertising); b) to remind message of morality to people about the use of software piracy that's against the law, and also in order that people have play role actively; c) to give a form of public service advertising program that close to Indonesian people activity that shapped into simple form by omniscient narration method at the storytelling. The art work object of this creation is open source. The art work has formed public service advertising.

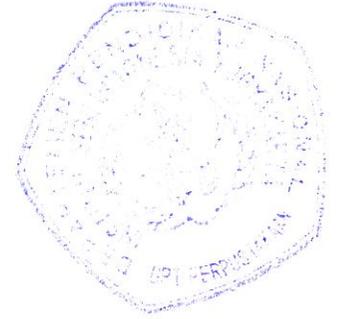
This advertising tell about the use of software piracy behavior. The user of pirated software have uncomfortable in doing their works because they use illegal products. The negative effects of pirated software using has harm the user itself.

The aesthetic concept of this art work is use the omniscient narration method in the storytelling of the PSA. This PSA show the examples of negative effects the use of pirated software behavior. This PSA gives solution to the people by suggesting the use of software open source system that more safe.

Keywords : PSA, omniscient narration, open source

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Perangkat lunak, saat ini menjadi salah satu alat yang sangat membantu manusia melakukan pekerjaan mereka sehari-hari. Perangkat lunak digunakan dalam berbagai pekerjaan misalnya mengetik, membuat rancangan desain, mengoperasikan perangkat keras (*hardware*) dan sebagainya. Beberapa macam sistem perangkat lunak (*software*) yang kita kenal saat ini umumnya yang bersifat memiliki lisensi berbayar, yaitu pengguna memakai perangkat lunak tersebut dengan membayar hak cipta dan berbagai aturan pemakaian lainnya sesuai perusahaan yang memproduksinya. Aturan pemakaiannya, pengguna tidak diizinkan untuk memodifikasi atau menambah dan mengurangi fitur yang terdapat pada perangkat lunak tersebut. Sebab keterbatasan itu disebabkan *source code* (kode sumber) tertutup atau tidak tersedia.

Masyarakat pengguna perangkat lunak pada umumnya kebanyakan masih menggunakan perangkat lunak yang bajakan, hal ini disebabkan karena harga jual perangkat lunak resmi tersebut terlalu mahal dan tidak sesuai dengan daya beli masyarakat. Tersedianya perangkat lunak bajakan bagi masyarakat pada satu sisi sangatlah membantu pengguna pada saat lemahnya kondisi ekonomi masyarakat Indonesia, akan tetapi disisi lain perilaku penggunaan perangkat lunak bajakan tersebut sangat melanggar peraturan dan masuk dalam kategori perbuatan kriminal. Munculnya fenomena penggunaan perangkat lunak bajakan oleh masyarakat ini, beberapa perusahaan pengembang perangkat lunak menciptakan perangkat lunak yang “gratis” berbasis *open source*. Pengertian perangkat lunak “gratis” adalah pada perangkat lunak yang tidak berbasis *open source* diharuskan membayar mahal biaya produksi dan lisensinya sedangkan yang berbasis *open source* dan hanya membayar biaya produksi *cd* paket perangkat lunak yang tergolong murah.

Open source adalah sistem pengembangan yang tidak dikoordinasi oleh suatu individu / lembaga pusat, tetapi oleh para pelaku yang bekerja sama dengan memanfaatkan kode sumber (*source-code*) yang tersebar dan tersedia bebas (biasanya menggunakan fasilitas komunikasi *internet*)¹.

Sistem *open source* yang bersifat terbuka ini sangat menguntungkan karena kita bisa memodifikasi setiap perangkat lunaknya sesuai keinginan. Setiap sistem mempunyai perangkat lunak sistem operasi, seperti halnya *open source* juga sudah mempunyai dukungan sistem operasi yang bernama *Linux*.

Linux adalah sistem operasi yang disebarluaskan secara luas dengan gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), yang berarti juga *source code Linux* tersedia. Itulah yang membuat *Linux* sangat spesial. *Linux* masih dikembangkan oleh kelompok-kelompok tanpa dibayar, yang banyak dijumpai di *Internet*, tukar-menukar kode, melaporkan *bug*, dan membenahi segala masalah yang ada. Setiap orang yang tertarik dipersilahkan untuk bergabung dalam pengembangan *Linux*. *Linux* pertama kali dibuat oleh *Linus Torvalds* di Universitas Helsinki, Finlandia. Kemudian *Linux* dikembangkan lagi dengan bantuan dari banyak *programmer* dan jagoan UNIX di *Internet*. Sekarang *Linux* bisa diperoleh dari distribusi-distribusi yang umum digunakan, misalnya *RedHat*, *Debian*, *Slackware*, *Caldera*, *Stampede Linux*, *TurboLinux* dan lain-lain. *Kernel* yang digunakan adalah sama-sama *Linux*, sedangkan perbedaannya hanyalah paket-paket aplikasi yang disertakan, sistem penyusunan *direktori*, *init style*, dll.²

Walaupun beberapa perangkat lunak berbasis *open source* sudah disebar pada masyarakat, perilaku pemakaian perangkat lunak bajakan ternyata tidak berpengaruh. Sosialisasi penggunaan sangat diperlukan agar khalayak dapat mengetahui dan mempertimbangkan solusi yang ditawarkan. Jika sosialisasi tidak gencar pula maka perilaku tersebut mungkin akan bertambah sehingga program penggunaan perangkat lunak berbasis *open source* yang membutuhkan dukungan dari masyarakat menjadi lemah.

¹ http://www.wikipedia.co.id/sumber_terbuka.htm. diunduh tanggal 20 Januari 2010. Pukul 12.00 WIB

² [Http://www.pclinux3d.com/open_source_linux_peluang_bisnis.htm](http://www.pclinux3d.com/open_source_linux_peluang_bisnis.htm). diunduh tanggal 20 Januari. Pukul 22.15 WIB

Fakta yang dikemukakan pada situs berita Liputan Kota mengabarkan, “Razia piranti lunak bajakan yang dilakukan Markas Besar Polri kali ini ternyata yang terbesar selama tiga tahun terakhir. Barang bukti yang disita lebih dari 1.300 piranti lunak atau software tanpa lisensi. Jenis piranti lunak yang dijaring dalam razia pun semakin bervariasi dan tidak hanya perusahaan *end user* atau perusahaan pengguna akhir. Tapi juga berasal dari produsen, toko-toko, hingga pedagang eceran.”³

Keberadaan sistem *open source* sendiri di masyarakat secara perlahan mulai digunakan oleh masyarakat yang sadar akan hukum dalam penggunaan perangkat lunak dan mengetahui keuntungan menggunakan perangkat lunak bersistem *open source*. Keunggulan *open source* itu sendiri adalah penggunaannya yang gratis sehingga pengguna dapat memakainya sesuai kebutuhan dengan aman tanpa khawatir melanggar hukum; jika dibandingkan menggunakan perangkat lunak yang bajakan. Manfaat lainnya, pengguna dapat menambahi, mengurangi bahkan mengganti konten perangkat lunak sesuai dengan keinginan serta dapat menjualnya kembali atau menggunakannya untuk usaha sehingga menguntungkan pengguna dibandingkan membeli perangkat lunak yang terkenal dengan harganya sangat mahal. Sosialisasi anti *software* bajakan dan resiko perbuatan kriminal yang melanggar Undang-Undang serta adanya perangkat lunak berbasis *open source* gratis inilah yang menjadikan ketertarikan dan sangat bermanfaat untuk diangkat serta diperkenalkan kepada khalayak sebagai solusi bagi penggunaan perangkat lunak bajakan.

Salah satu cara untuk memperkenalkan perangkat lunak berbasis *open source* kepada masyarakat dengan berbagai latarbelakang pekerjaan dan status sosial yaitu memilih media penyampai informasi yang cakupannya luas. Media penyampaian pesan dengan pertimbangan sasaran *audien* atau penonton penerima pesan adalah televisi yang terdiri dari *audio* (suara) dan *visual* (gambar) memudahkan penonton menerima pesan. Saat ini masyarakat lebih dekat dengan media ini dibandingkan dengan media yang lain.

³ <http://www.liputan-kota.com/mabes-polri-razia-software-bajakan-di.html> diunduh pada tanggal 18 Januari pukul 21.00 WIB

Televisi sebagai bagian dari kebudayaan *audio visual* merupakan medium paling berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian masyarakat secara luas. Hal ini disebabkan oleh satelit dan pesatnya perkembangan jaringan televisi yang menjangkau masyarakat hingga ke wilayah terpencil.⁴

Kekuatan media televisi antara lain yaitu penyampaian informasi yang cepat, bentuk audio visualnya lebih mudah diingat oleh penonton, penggunaan *trik* lewat medium elektronik membangkitkan daya tarik yang luar biasa. Kelebihan dari media televisi inilah menjadi salah satu alasan dalam memakai media ini sebagai penyampai pesan.

Berbagai macam informasi yang disampaikan lewat televisi biasanya dibuat melalui berbagai macam program. Pemilihan program juga harus disesuaikan menurut kebutuhan penonton terhadap pesan yang akan disampaikan. Penggunaan program yang tepat berpengaruh pada ke-efektif-an pesan tersebut tersampaikan.

Salah satu program televisi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak adalah program spot yaitu Iklan Layanan Masyarakat masyarakat karena program ini ditayangkan secara berulang-ulang pada jam tayang yang bervariasi sehingga sangat tepat untuk menjangkau khalayak yang bersifat heterogen. Program Iklan Layanan Masyarakat (ILM) mengangkat masalah *open source* dengan penyesuaian *audien* tingkat ekonomi menengah dan latar belakang profesi dalam bidang usaha. Pemilihan sasaran *audien* tersebut dikarenakan pengaruh yang dirasakan oleh produsen perangkat lunak berbayar (tidak berbasiskan *open source*) sangat besar. Konsekuensi penggunaan perangkat lunak bajakan dimanfaatkan untuk urusan komersil, produsen perangkat lunak yang dibajak tersebut akan meminta pengguna untuk membayar perangkat lunak yang digunakan sesuai dengan harga perangkat lunak yang asli.

ILM merupakan aktivitas periklanan yang berlandaskan gerakan moral dan mengemban tugas mulia membangun masyarakat melalui pesan-pesan sosial, oleh sebab itu program Iklan Layanan Masyarakat merupakan program yang penting keberadaannya. ILM bertujuan untuk mensosialisasikan program tersebut pada

⁴ Fred Wibowo. *Teknik Produksi Program Televisi*. (Yogyakarta: Pinus.2007) hal :17.

masyarakat sehingga diharapkan memancing banyak respon positif berupa dukungan, saran, maupun bantuan nyata untuk bersama-sama meningkatkan taraf hidup bangsa sehingga lebih tepat menggunakan program spot ILM karena memberikan himbauan atau ajakan dan informasi yang bersifat gerakan moral.

Pada program ILM dapat diwujudkan dengan penyampaian yang beragam sesuai dengan isi pesan dan khalayak sasaran pun dapat menerima pesan dengan mudah. Setelah pesan tersampaikan, upaya selanjutnya adalah bagaimana pesan tersebut dapat memberi pengaruh atau motivasi kepada penonton agar menerapkan apa yang disampaikan ILM tersebut. Berbagai metode tersedia untuk diaplikasi, pada ILM ini mengambil metode dari jenis batasan informasi cerita. Buku Himawan Pratista yang berjudul “Memahami Film” menuliskan terdapat dua jenis batasan informasi yaitu penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*). Pemilihan antara batasan informasi cerita akan menimbulkan konsekuensi yang berbeda terhadap respon penonton dalam mengikuti jalan cerita. *Restricted narration* merupakan penceritaan yang dibatasi oleh satu karakter saja, metode ini akan memunculkan efek kejutan. Metode ini memberikan batasan pada penonton yang hanya mengetahui apa yang dialami oleh satu karakter dalam cerita sehingga efek kejutan menjadi dominan pada cerita tersebut. Metode *restricted narration* ini tidak cocok untuk ILM ini karena tujuannya memberikan contoh kepada khalayak tentang ketidaknyamanan pengguna perangkat lunak dalam bekerja jika menggunakan perangkat lunak bajakan. *Omniscient narration* merupakan penceritaan yang tak terbatas pada satu karakter melainkan lebih dari satu karakter, metode ini akan memunculkan efek ketegangan. Pada metode ini penonton akan diberikan informasi yang lebih dari karakter dalam cerita sehingga lebih mengetahui apa yang terjadi daripada karakter tersebut.

Target *audien* ILM ini adalah pengguna perangkat lunak remaja dan dewasa usia 15-30 tahun, semua jenis kelamin dan berbagai status sosial sehingga dibutuhkan teknik, gaya, kata dan format yang menarik agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh khalayak. Hal ini menuntut sutradara untuk

bekerja keras dalam proses penciptaan sehingga hasil akhir produksi dapat mencapai tujuannya.

Penyampaian pesan ILM ini menggunakan metode *omniscient narration* diharapkan dapat memberikan motivasi agar melakukan sesuatu sesuai isi pesan karena penonton dapat mengetahui apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak demikian bagi pemeran dalam cerita. Penggunaan metode *omniscient narration* di ILM ini ditempatkan pada penceritaannya. Cerita dalam iklan layanan masyarakat akan memberitahukan apa yang akan terjadi dengan tokoh pada cerita kepada penonton kecuali tokoh itu sendiri, sehingga dapat membuat penonton seolah-olah terlibat secara emosional sehingga efek ketegangan akan muncul pada benak penonton. Unsur ketegangan tersebut dapat menjadi salah satu motivasi kepada penonton agar pesan tersampaikan. Agar memunculkan unsur dramatik, posisi bagaimana seseorang yang menggambarkan cerita tersebut agar tercapai sesuai dengan metodenya dibutuhkan seorang sutradara.

Dilihat dari penggunaan media, sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang mempunyai profesi menyutradarai Program Acara Televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari Pra hingga Paskaproduksi, baik Drama ataupun Nondrama, dalam produksi Single ataupun Multi Camera.⁵

Penyutradaraan program ILM pada media televisi sangat berpengaruh pada hasil akhir pesan iklan. Sesuai dengan tema penggunaan teknologi dengan judul “Gunakan *Open Source*”, mengangkat masalah perilaku masyarakat yang tidak menghargai hasil karya orang lain dengan melakukan pembajakan, penyutradaraan pada ILM ini menggunakan karakterisasi pada cerita. Maksud karakterisasi disini adalah penggunaan karakter tokoh dalam cerita sebagai khalayak sasaran, jadi pengarahannya mengutamakan seorang pemeran sebagai pembawa alur. Penyutradaraan pada karakter dengan mengangkat sosok mahasiswa sebagai orang yang terpelajar sekaligus sebagai pengguna perangkat lunak bajakan dan pada cerita menggambarkan bagaimana usaha karakter tersebut agar dapat menggunakan perangkat lunak bajakan dengan aman padahal perilaku tersebut melanggar hukum.

⁵ Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. (Jakarta:Grasindo. 2004). hal:15.

Open source mempunyai keunggulan yang sangat bermanfaat bagi masyarakat, maka dari itu iklan layanan masyarakat ini mengangkat tema penggunaan teknologi tentang *open source* dengan mengaplikasikan metode *omniscient narration* pada cerita ILM sehingga penyutradaraan mengedepankan karakter dalam cerita sebagai sasaran khalayak untuk lebih memotivasi penonton agar pesan tersampaikan.

B. Ide Penciptaan

Ide mengangkat tentang iklan layanan masyarakat dengan tema *open source*, karena maraknya perangkat lunak bajakan, resiko pemakaian perangkat lunak bajakan, maraknya razia yang dilakukan pihak pemerintah terhadap perangkat lunak bajakan, adanya perangkat lunak berbasis *open source* dan etika moral bangsa Indonesia yang semakin buruk dengan perilaku tersebut. Razia perangkat lunak bajakan sudah masuk pada kawasan industri dari atas sampai bawah. Tentu saja yang banyak terkena sanksi adalah industri menengah ke bawah yang masih susah untuk membeli perangkat lunak berbayar yang asli. Seperti kutipan dibawah ini menyebutkan bahwa :

Dua perusahaan asal Jakarta dijaring pihak berwajib lantaran kedapatan menggunakan *software* tidak berlisensi dalam kegiatan operasionalnya. Ini merupakan razia dengan hasil barang bukti terbesar yang pernah dilakukan kepolisian RI. Total kerugian akibat penggunaan piranti lunak ilegal di dua perusahaan tersebut diyakini sangat besar. Bahkan menurut Kepala Perwakilan *Business Software Alliance* (BSA) Indonesia Donny A. Sheyoputra, kerugian yang ditimbulkan dari PT IT bisa lebih dari US\$ 1 juta.⁶

Fenomena penggunaan perangkat lunak bajakan di atas menjadi ide dasar untuk membuat sebuah Karya Tugas Akhir berupa Iklan Layanan Masyarakat. Pemilihan iklan sebagai karya Tugas Akhir ini karena Iklan adalah salah satu bentuk komunikasi persuasif yang bermaksud membujuk khalayak untuk ikut

⁶ www.detiknews.com/polisi-gelar-razia-software-bajakan-terbesar.htm diakses pada 23 Januari 2010 pukul 23:04 WIB

melakukan tindakan sesuai dengan isi iklan itu sendiri. Keberadaan iklan bertujuan untuk mengubah atau mempengaruhi sikap khalayak.

Penggunaan gaya *omniscient narration* (penceritaan tak terbatas) pada penceritaannya yang berciri-ciri membiarkan penonton dapat mengetahui, melihat serta mendengar segala peristiwa atau obyek apapun dalam cerita kecuali karakter tokoh dalam cerita itu sendiri sehingga secara persis mengetahui apa yang akan terjadi kemudian. Hal ini tentunya memancing rasa tegang penonton untuk melihat bagaimana reaksi seorang karakter ketika mengetahui atau menghadapi sesuatu yang sebelumnya tidak ia ketahui atau duga. Penggunaan *omniscient narration* mampu menambah unsur ketegangan pada adegan seperti pada saat objek utama hanya menghadapi sesuatu yang jadi perkiraannya, akan tetapi penonton lebih mengetahui apa yang terjadi. Penggunaan metode tersebut pada karya ILM ini terdapat pada saat mengetik, tokoh mahasiswa tidak menggubris adanya peringatan pada tempat cd sedangkan penonton diberitahukan gambar adanya peringatan tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan Penciptaan

- a. Menyampaikan pesan penting kepada masyarakat mengenai penggunaan program berbasis *open source* yang aman pada perangkat lunak sebagai salah satu solusi melalui ILM.
- b. Mengingatn pesan moral kepada masyarakat luas mengenai perilaku penggunaan perangkat lunak bajakan merupakan tindakan melanggar hukum, tak lupa agar masyarakat juga ikut berperan aktif
- c. Menyuguhkan sebuah bentuk Program Iklan Layanan Masyarakat yang dekat dengan keseharian masyarakat Indonesia namun dikemas dalam bentuk yang sederhana lewat pengaplikasian metode *omniscient narration* pada penceritaan
- d. Turut mensukseskan program *Indonesia Go Open Source* (IGOS).
- e. Memberikan alternatif berupa metode *omniscient narration* pada Iklan Layanan Masyarakat.

Manfaat Penciptaan

1. Membuka wawasan kepada masyarakat menggunakan perangkat lunak berbasis *open source*.
2. Karya ini diharapkan bisa menjadi wacana bagi masyarakat Indonesia untuk tidak menggunakan atau memakai perangkat lunak bajakan.
3. Mampu menyadarkan masyarakat untuk mencintai karya orang lain dengan pemakaian perangkat lunak yang asli.

D. Tinjauan Penciptaan

Beberapa karya iklan layanan masyarakat yang digunakan sebagai acuan karya ILM ini adalah ILM “*Indonesia Go Open Source*” oleh Kementerian Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Pada penggambaran karakter dan cara membangun adegan sesuai dengan sasaran yaitu anak muda. Di sini karakter utama digambarkan sebagai sosok pemuda energik yang selalu mengikuti *trend* di masyarakat tetapi ikut perilaku yang tidak bijak yaitu memakai perangkat lunak bajakan.

Penggunaan beberapa animasi 2 dimensi sebagai penjelasan tentang materi open source pada iklan ini membantu penonton memahami iklan ini dengan mudah. Pengadeganan dengan unsur humor dikuatkan pada *action* karakter.



Gambar a.1. ILM IGOS



Gambar a.2. ILM IGOS



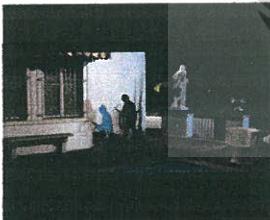
Gambar a.3. ILM IGOS



Gambar a.4. ILM IGOS

Pada ILM oleh Kementrian Riset dan Teknologi Republik Indonesia ini acuan pada karakter, dipakai sebagai referensi pada ILM “gunakan *open source*” untuk mencapai *target* sasaran. Pada ILM “Gunakan *Open Source*” lebih menonjolkan efek ketegangan agar masalah penggunaan perangkat lunak bajakan ini ditanggapi secara serius bagi masyarakat.

Referensi film berjudul *Scarface* tahun 1983 yang disutradarai oleh Brian De Palma menceritakan perjalanan hidup seorang cartel narkoba dari awal sampai akhir masa hidupnya. Pada film ini metode *Omniscient Narration* digunakan pada adegan detik-detik sang cartel (pimpinan bandar narkoba) tersebut dikepung oleh musuhnya sementara sang cartel itu sendiri tidak mengetahui situasi di luar rumahnya. Metode ini pada film, meningkatkan ketegangan dalam penceritaanya dengan memberitahu penonton tentang keadaan sebenarnya pada cerita kecuali pemeran utama tersebut. Penggunaan metode *Omniscient narration* pada film ini hanya digunakan pada adegan-adegan yang membutuhkan peningkatan ketegangan dalam cerita. Unsur dramatik pada film ini dibangun pada karakterisasi tokoh utama yang sangat kental dengan ekspresi kerasnya, alur cerita yang dimulai dari awal tokoh utama sampai akhir hidupnya serta judul yang sangat mewakili tokoh utama tersebut.



Gambar a.5. Film *Scarface*



Gambar a.6. Film *Scarface*



Gambar a.7. Film *Scarface*



Gambar a.8. Film *Scarface*

Karya film ini yang dipakai acuan adalah metode penceritaannya. Pada ILM “Gunakan *Open Source*” pengaplikasian metode *omniscient narration* pada cerita akan berbentuk seperti suatu adegan cerita yang biasanya terdapat pada film, yaitu film yang biasanya mengangkat tema aksi. Penceritaan pada film *Scarface* ini memang dibuat dengan banyak ketegangan mengingat mengangkat masalah kriminal berikut acuan penyutradaraan yang fokus pada karakter dalam cerita akan diaplikasikan pada ILM ini. ILM “Gunakan *Open Source*” mengangkat tema teknologi ini lebih mengedepankan ekspresi tokoh dalam cerita.

