

**PENCIPTAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“MATIKAN UNTUK HIDUP”  
DENGAN MENGGUNAKAN TANDA IKONIK  
SEBAGAI PENYAMPAI PESAN**

**KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana strata 1  
Program Studi Televisi



Disusun oleh :

Dwiki Andreas Faresi

NIM: 0810298032

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

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 5 Agustus 2015

Dosen Pembimbing I

**Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.**

NIP: 19660510 199802 1 006

Dosen Pembimbing II

**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**

NIP:1955 111 981031006

Penguji Ahli / Cognate

**Arif Sulistyono, M.Sn.**

NIP. 19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan Televisi

**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**

NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.**

NIP 19580912 198601 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwiki Andreas Faresi  
No. Mahasiswa : 0810298032  
Angkatan Tahun : 2008  
Judul Penciptaan Karya : Penciptaan Iklan Layanan Masyarakat “Matikan Untuk Hidup” Dengan Menggunakan Tanda Ikonik Sebagai Penyampai Pesan

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

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

Yogyakarta, 5 Agustus 2015

Yang menyatakan

Dwiki Andreas Faresi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selama ini telah percaya serta memberikan semangat dan doa untuk meraih kesuksesan, terutama ibu



## KATA PENGANTAR

Sujud puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya dan atas kebesaran-Nya menciptakan segala isi dunia, sehingga tugas penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan sebaik-baiknya. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai derajat strata satu Program Studi Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses perwujudan karya tugas akhir berupa Iklan Layanan Masyarakat berjudul “Matikan Untuk Hidup”, tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
2. Ibu Sri Wuryandari.
3. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R. M.S, Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dosen Pembimbing I : Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
6. Dosen Pembimbing II : Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
7. Dosen Penguji Ahli/*Cognate* : Arif Sulistyono, M.Sn.
8. Dosen Wali : Endang Mulyaningsih, S.IP., M. Hum.
9. Agnes Karina Prita Atmani, M.T.I Sekretaris Jurusan Televisi.
10. Greg Arya Dipayana, M.Sn. Kepala Studio Televisi
11. Ika Chandra Puspita dan Bobby Lusanto
12. Anggoro Sigit dan keluarga Kintari Reprianti dan keluarga
13. Aditya Aries, Tiara Sekar Ayu, Ricky Prayudhi, Pandu Maulana
14. Semua teman-teman yang telah turut membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi masyarakat khususnya dalam program dokumenter televisi, serta bermanfaat bagi akademik khususnya mahasiswa Jurusan Televisi.

Yogyakarta, 5 Agustus 2015

Penulis,

Dwiki Andreas Faresi



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR CAPTURE.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan Karya .....	3
C. Tujuan dan Manfaat Karya .....	4
D. Tinjauan Karya .....	5
1. <i>ILM How to Save Our Ocean</i> .....	5
2. Iklan <i>Oond's Flawless White 7 Day to Love</i> .....	6
3. <i>The Art of Drowning</i> .....	7
4. <i>Thought of You</i> .....	8
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN.....</b>	<b>10</b>
A. Objek Penciptaan .....	10
1. Energi Listrik .....	10
2. Ekosistem .....	11
B. Analisis Objek .....	12

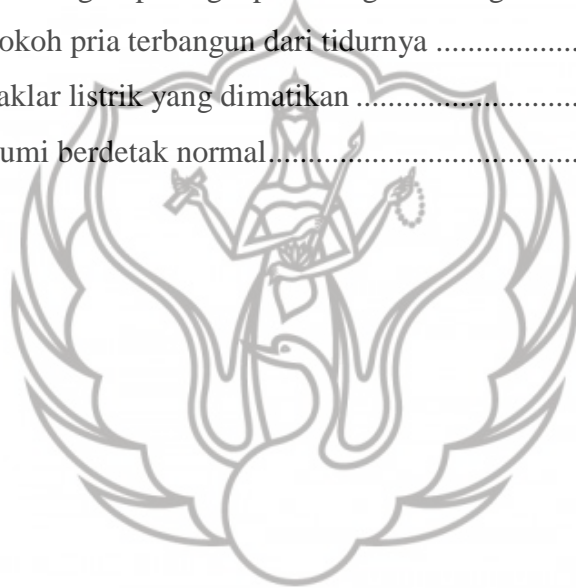
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	14
A. Teori Komunikasi .....	15
B. Tanda Ikonik .....	16
C. Iklan Layanan Masyarakat .....	17
D. Animasi 2 dimensi .....	20
E. Penyutradaraan .....	21
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b> .....	23
A. Konsep Estetik .....	23
1. Ide Penciptaan .....	23
2. Cerita .....	23
3. Videografi .....	25
B. Desain Program .....	27
C. Desain Produksi .....	29
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b> .....	47
A. Tahapan Perwujudan Karya.....	47
1. Praproduksi .....	46
2. Produksi .....	50
3. Pascaproduksi .....	51
B. Pembahasan Karya .....	51
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	77
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	78
<b>DAFTAR SUMBER RUJUKAN</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR CAPTURE

<i>Capture 1.1 (a-f) How to Save Our Ocean .....</i>	5
<i>Capture 1.2 (a-d) "Pond's Flawless White 7 Days to Love" .....</i>	6
<i>Capture 1.3 (a-c) The Art of Drowning.....</i>	7
<i>Capture 1.4 (a-c) Thought of You .....</i>	8
<i>Capture 5.1 Blank hitam.....</i>	52
<i>Capture 5.2 Bumi berdetak.....</i>	53
<i>Capture 5.3 Tokoh pria membuka mata .....</i>	54
<i>Capture 5.4 Tokoh pria melirik kanan dan kiri.....</i>	54
<i>Capture 5.5 Sebuah kaca yang melayang .....</i>	55
<i>Capture 5.6 Kernyitan dahi dan lirikan mata tokoh pria .....</i>	56
<i>Capture 5.7 Tumpukan barang-barang elektronik yang tidak beraturan ....</i>	57
<i>Capture 5.8 Bumi terhisap oleh barang elektronik .....</i>	57
<i>Capture 5.9 Bumi berdetak.....</i>	58
<i>Capture 5.10 Peta dunia yang melayang di hadapan tokoh pria.....</i>	59
<i>Capture 5.11 Peta dunia jatuh.....</i>	59
<i>Capture 5.12 Brang elektronik yang menghasilkan angin.....</i>	60
<i>Capture 5.13 Bumi berdetak lemah .....</i>	60
<i>Capture 5.14 Bumi berdetak sebagai bola mata .....</i>	61
<i>Capture 5.15 Lampu sebagai bola mata.....</i>	62
<i>Capture 5.16 Cerobong di dalam bola lampu .....</i>	63
<i>Capture 5.17 Cerobong yang mengeluarkan asap yang menari-nari.....</i>	63
<i>Capture 5.18 Lapisan ozon bumi perlahan hilang .....</i>	64
<i>Capture 5.19 Bumi hancur tyertabrak sinar ultraviolet .....</i>	65
<i>Capture 5.20 Bumi hancur tidak berdetak .....</i>	66
<i>Capture 5.21 Tokoh pria memejamkan mata.....</i>	67
<i>Capture 5.22 Tangan tokoh pria .....</i>	67
<i>Capture 5.23 Gunung es .....</i>	68
<i>Capture 5.24 Gunung es yang berubah menjadi molekul air.....</i>	68
<i>Capture 5.25 Binatang yang terperangkap dalam gelombang air.....</i>	69

<i>Capture 5.26</i> Tokoh pria memejamkan mata.....	70
<i>Capture 5.27</i> Tumpukan barang elektronik .....	70
<i>Capture 5.28</i> Tokoh pria menengok dalam kaca .....	71
<i>Capture 5.29</i> Peta dunia terbang.....	71
<i>Capture 5.30</i> Barang elektronik penghasil angin.....	71
<i>Capture 5.31</i> Bumi hancur tidak berdetak .....	72
<i>Capture 5.32</i> Bola lampu dalam mata.....	72
<i>Capture 5.33</i> Tangan tokoh pria .....	72
<i>Capture 5.34</i> Tokoh pria memejamkan mata.....	73
<i>Capture 5.35</i> Binatang terperangkap dalam gelombang air.....	73
<i>Capture 5.36</i> Tokoh pria terbangun dari tidurnya .....	74
<i>Capture 5.37</i> Saklar listrik yang dimatikan .....	75
<i>Capture 5.38</i> Bumi berdetak normal.....	76



**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Versi 1 .....	29
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Versi 2 .....	32
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Versi 3 .....	34
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Versi 4 .....	36
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Versi 5 .....	37
Tabel 5.1 Jadwal Produksi ILM .....	47
Tabel 5.2 Alat-alat Produksi <i>illustrator</i> .....	48
Tabel 5.3 Alat-alat Produksi <i>Audio</i> .....	48
Tabel 5.4 Alat-alat Produksi <i>image capturing</i> .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto-foto Dokumentasi Produksi
- Lampiran 2. Poster, *Cover DVD* dan *Label DVD*
- Lampiran 3. Poster Publikasi, Undangan Pemutaran Karya dan Katalog
- Lampiran 4. Foto-foto Dokumentasi Pemutaran Karya
- Lampiran 5. Form I (Form-Form Persyaratan Tugas Akhir)



## ABSTRAK

Iklan Layanan Masyarakat “Matikan Untuk Hidup” dengan menggunakan tanda ikonik sebagai penyampai pesan merupakan Hasil Karya Penciptaan Tugas Akhir dalam bentuk *animasi 2D*. Karya ini mengetengahkan tentang fenomena pemanasan global yang diakibatkan oleh pemakaian listrik, khususnya listrik rumah tangga seperti televisi, radio, lemari es, kipas angin, pendingin ruangan dan semacamnya yang berlebihan yang akan berdampak buruk bagi kehidupan di bumi baik dalam jangka pendek ataupun jangka panjang. Akibat jangka panjang dari pemakaian listrik yang tidak bijaksana yaitu pemanasan global. Proses pembentukan energi listrik dari bahan bakar fosil akan melepaskan emisi gas yang akan berdampak pada pengikisan lapisan *ozon* yang melindungi bumi. Apabila lapisan *ozon* terkikis maka panas bumi akan meningkat dan akan merusak berbagai lapisan bumi.

Ikon disini sebagai aspek material (suara, bentuk, gambar, huruf, gerak) digunakan sebagai tanda yang akan menjelaskan sebab- akibat yang terjadi di dalam iklan layanan masyarakat yang akan dibuat ini (aspek mental atau konseptual). Misalnya ikon bumi yaitu tempat kehidupan manusia dan spesies yang lain menandakan tentang kehidupan yang diibaratkan sebagai jantung kehidupan yang harus dijaga dengan baik kelestariannya oleh manusia

Iklan Layanan Masyarakat ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang berbahayanya dan merugikannya pemakaian listrik secara tidak bijaksana yang kurang banyak diketahui oleh masyarakat. Dengan begitu diharapkan masyarakat menjadi lebih memperhatikan tentang pemakaian listrik secara tepat dan bermanfaat.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Tanda ikonik, Pemanasan global, Listrik.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Perubahan cuaca atau yang biasa disebut *global climate change* merupakan hal yang saat ini menjadi perhatian utama seluruh penduduk bumi, dunia sudah mulai memperbaiki segala sisi mereka untuk persiapan menghadapi *global warming* ini. Indonesia dengan WWF maka kemudian bekerjasama mencanangkan penanaman seribu pohon di kota Jakarta. Hal lain yang dilakukan oleh negara Indonesia sendiri yaitu *Earth Hour*. Bayangkan kalau 10% warga Jakarta saja melakukan penghematan listrik saat *Earth Hour*, energi yang dihemat bisa dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan listrik di 900 desa dan menyediakan oksigen bagi 534 orang (<http://www.wwf.or.id/?24701/lima-hal-penting-di-balik-kampanye-Earth-Hour>).

Suhu rata-rata global pada permukaan bumi telah meningkat  $0.74 \pm 0.18 \text{ } ^\circ\text{C}$  ( $1.33 \pm 0.32 \text{ } ^\circ\text{F}$ ) selama seratus tahun terakhir. *Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)* menyimpulkan bahwa, sebagian besar peningkatan suhu rata-rata global sejak pertengahan abad ke-20 kemungkinan besar disebabkan oleh meningkatnya konsentrasi gas-gas rumah kaca akibat aktivitas manusia melalui efek rumah kaca. Salah satunya dari penggunaan energi listrik yang berlebihan.

Meningkatnya suhu global diperkirakan akan menyebabkan perubahan-perubahan yang lain seperti naiknya permukaan air laut, meningkatnya intensitas fenomena cuaca yang ekstrim, serta perubahan jumlah dan pola presipitasi. Akibat-akibat pemanasan global yang lain adalah terpengaruhnya hasil pertanian, hilangnya gletser, dan punahnya berbagai jenis hewan. *Global warming* atau disebut juga pemanasan global sering sekali terlupakan akibat teknologi yang menggunakan listrik secara berlebihan, gaya hidup yang menekan masyarakat menjadi konsumtif dan boros dengan menggunakan segala sesuatu juga secara berlebihan. Penggunaan listrik berlebih di pusat perbelanjaan dan penggunaan listrik rumah tangga juga yang membuat bumi kita semakin tua dan miskin akan

sumber daya alam yang diambil secara masal oleh manusia. Melihat dari adanya fenomena pemanasan global yang akan berdampak buruk bagi kehidupan di bumi ini memberikan inspirasi membuat iklan layanan masyarakat yang menggambarkan tentang pemborosan listrik dan akibat jangka panjang yaitu pemanasan global.

Mempelajari iklan berarti belajar memahami apa yang ingin di sampaikan dan bagaimana menyampaikannya. Dalam ilmu periklanan dikenal dengan istilah “*how to say*” dan “*what to say*” (Hakim, 2006:7). Cara mengatakan kepada masyarakat dan bagaimana caranya untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Vestergaard dan Schroder menuliskan bahwa iklan memiliki lima tujuan yaitu, menarik perhatian, membangkitkan minat, merangsang hasrat, menciptakan keyakinan, dan melahirkan tindakan (Widyatama, 2011:29). Iklan Layanan Masyarakat diharapkan dapat diterapkan sebagaimana dikatakan bahwa iklan melahirkan tindakan yang mempengaruhi masyarakat untuk melakukannya. Menciptakan keyakinan karena memaparkan pemborosan energi listrik dan sebab akibat yang ditimbulkan dan akan menimbulkan tindakan untuk mencegah pemborosan listrik tersebut. Pemilihan animasi 2D untuk merealisasikan konsep visual dalam Iklan Layanan Masyarakat ini diambil dikarenakan ingin memberikan bentuk penyajian yang baru terhadap Iklan Layanan Masyarakat dengan gaya yang unik dan menarik. Batasan-batasan visual yang diinginkan lebih memungkinkan untuk direalisasikan dibandingkan pengambilan gambar secara langsung.

Terlepas dari kepentingan dan objek iklan yang ada dan beredar, saat ini banyak iklan yang tidak secara langsung menyampaikan pesan secara verbal, tetapi lebih mengajak masyarakat untuk berfikir dan memahami pesan dalam iklan tersebut. Dalam Iklan Layanan Masyarakat yang akan dibuat ini, pesan tidak disampaikan langsung secara verbal, akan tetapi banyak pesan yang tersirat dari tanda-tanda yang digunakan di dalamnya. Maka dari itu target audiens adalah masyarakat dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama ke atas. “Seseorang yang berpendidikan tinggi cenderung membaca secara rutin surat kabar dan majalah- majalah tertentu sesuai dengan tingkat pendidikannya.

Biasanya bacaannya agak berat, memerlukan pemikiran-pemikiran dan analisis, menyukai konsep-konsep baru dan tertantang untuk menggali hal-hal baru. Sebaliknya mereka yang hanya berhasil mencapai sekolah dasar umumnya akan mencari bacaan-bacaan yang ringan, mudah dipahami, banyak gambar atau foto, berjudul besar dengan permasalahan sehari-hari yang dekat dengan kehidupannya” (Morissan, 2001:185).

Ikon digunakan sebagai tanda yang akan menjelaskan sebab- akibat yang terjadi di dalam iklan layanan masyarakat ini. Misalnya ikon bumi yaitu tempat kehidupan manusia dan spesies yang lain menandakan tentang kehidupan yang diibaratkan sebagai jantung kehidupan yang harus dijaga dengan baik kelestariannya oleh manusia. Dalam iklan yang akan dibuat ini akan digambarkan faktor-faktor dan akibat terjadinya kerusakan kehidupan di bumi pada masa yang akan datang yang dikarenakan oleh pemakaian listrik yang tidak bijaksana. Penonton akan diberikan gambaran tentang dampak dari penggunaan energi listrik yang berlebihan yang berdampak buruk bagi bumi ini di masa yang akan datang. Menggunakan *animasi 2D* juga sangat unik karena jaranganya Iklan Layanan Masyarakat lokal yang menggunakan *animasi 2D*.

## **B. Ide Penciptaan Karya**

Fenomena pemanasan global yang diakibatkan oleh pemakaian listrik, khususnya listrik rumah tangga seperti televisi, radio, lemari es, kipas angin, pendingin ruangan dan semacamnya yang berlebihan yang akan berdampak buruk bagi kehidupan di bumi baik dalam jangka pendek ataupun jangka panjang. Salah satu yang diakibatkan dengan pemborosan listrik dalam jangka pendek adalah seringnya pemadaman listrik, banyak yang akan dirugikan dengan adanya pemadaman listrik seperti contohnya usaha-usaha yang mngandalkan pelistrikan seperti warnet, bahkan warung-warung makan sekalipun. Selain itu pemborosan listrik yang paling dekat akibatnya yaitu akan membebani masyarakat untuk membayar listrik yang semakin mahal. Sedangkan akibat jangka panjang pemborosan listrik saalah satunya adalah punahnya berbagai spesies hidup di bumi ini yang diakibatkan rusaknya habitat mereka. Lambat laun manusia juga



akan merasakan dampak dari pemanasan global tersebut dikarenakan habitat dan ekosistem yang rusak. *Global warming* atau disebut juga pemanasan global sering sekali terlupakan akibat teknologi yang menggunakan listrik secara berlebihan, gaya hidup yang menekan masyarakat menjadi konsumtif dan boros dengan menggunakan segala sesuatu juga secara berlebihan. Penggunaan listrik berlebih di pusat perbelanjaan dan penggunaan listrik rumah tangga juga yang membuat bumi semakin tua dan miskin akan sumber daya alam yang diambil secara masal oleh manusia.

*Animasi 2D* dipilih sebagai bentuk penyampaian iklan dikarenakan animasi adalah suatu karya seni yang tidak hanya menangkap objek namun menciptakan objek. Iklan *animasi 2D* diharapkan bisa membuat masyarakat lebih tertarik untuk melihat isi dari iklan tersebut dan menimbulkan tindakan yang nyata setelahnya. Oleh sebab itu, ajakan kepada masyarakat akan disampaikan melalui video Iklan Layanan Masyarakat ini. Pada saat pelaksanaan produksi akan bertindak langsung sebagai sutradara, sehingga konsep yang telah dibuat dapat diterapkan dalam video Iklan Layanan Masyarakat yang akan di buat.

### C. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan:

- a. Membuat Iklan Layanan Masyarakat *animasi 2D* yang menarik untuk ditonton oleh target *audience* yang telah ditentukan
- b. Memberikan dukungan kepada gerakan hemat energi dan mengajak masyarakat untuk lebih bijak dalam menggunakan listrik

Manfaat:

- a. Sebagai media untuk memberikan pengertian kepada masyarakat akan bahaya dari pemanasan global
- b. Sebagai media untuk mengajak masyarakat menggunakan listrik secara bijak
- c. Memberikan gambaran akan solusi yang dapat masyarakat lakukan demi berlangsungnya kehidupan di bumi di masa mendatang

#### D. Tinjauan Karya

Referensi karya dalam pembuatan Iklan Layanan Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

##### 1. *How to Save Our Ocean*

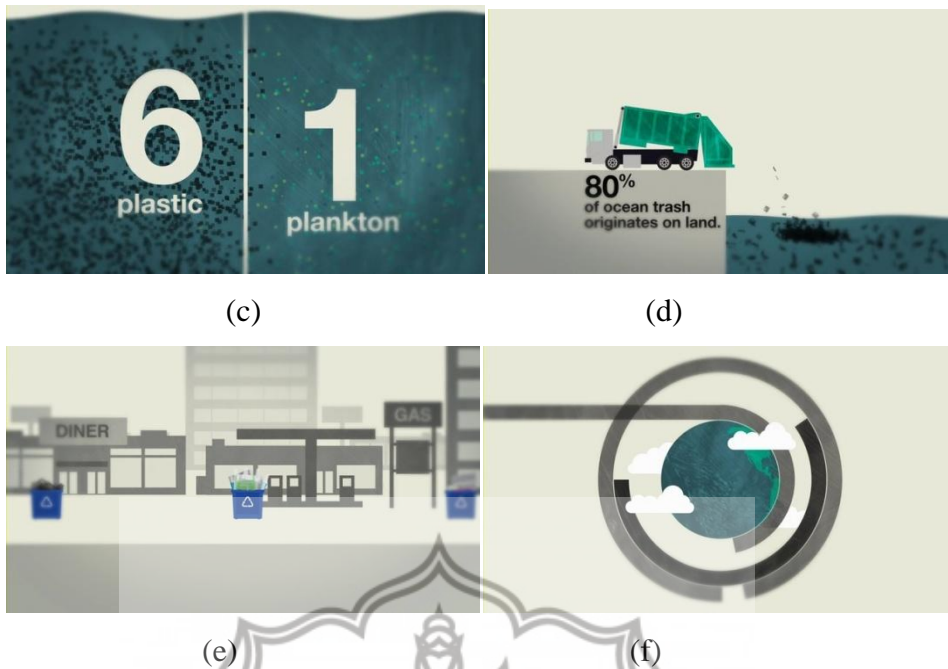
*How to Save Our Oceans* diproduksi dalam kampanye untuk menjadikan daur ulang (*reduce, reuse, dan recycle*) menjadi undang undang baru yang harus dilakukan tiap masyarakat di negaranya yang jika tidak dilakukan akan mendapatkan sanksi hukum. Iklan ini diproduksi oleh *harvestblue* pada tahun 2011, disutradarai oleh Jason Moriarty. Teknis yang digunakan dalam Iklan Layanan Masyarakat ini adalah *animasi 2D*. Iklan Layanan Masyarakat ini memperlihatkan sebagaimana buruknya laut sudah terinfeksi oleh sampah dan pencemaran lainnya dan bagaimana daur ulang sangat membantu keberlangsungan kehidupan di bumi. Pada Iklan Layanan Masyarakat ini juga menjelaskan sebagaimana pentingnya laut untuk dijaga, juga bagaimana sampah sangat berbahaya bagi laut.

Iklan Layanan Masyarakat ini menjadi acuan Iklan Layanan Masyarakat yang akan dibuat nanti dalam hal objek yaitu lingkungan hidup dan cara penggambaran suatu sebab akibat yang dalam iklan ini benar- benar menggambarkan tentang rusaknya ekosistem akibat ulah manusia yang sering dilakukan dengan tanpa disadari. Dalam iklan ini adalah membuang sampah sembarangan, sedangkan dalam iklan yang akan dibuat nanti adalah pemakaian listrik rumah tangga yang tidak bijaksana.



(a)

(b)



Capture 1.1 (a-f) Iklan Layanan Masyarakat berjudul “How to Save Our Ocean”  
 Sumber: <http://vimeo.com/25203429>

## 2. Iklan “Pond’s Flawless White 7 Days to Love”

Iklan ini bercerita tentang seorang wanita mengantar kekasihnya ke bandara untuk pergi ke luar negeri. Sebelum berpisah wanita tersebut memberinya di bandara kalung hati yang terbelah 2. Setelah berpisah selama 5 tahun wanita itu berharap kedatangan pria tadi. Namun penantiannya tak kunjung tiba. Pada suatu saat pria tersebut menjemput tunangannya di bandara, tanpa sengaja mereka berpapasan setelah 5 tahun tidak bertemu. Dan mereka dipersatukan kembali di tempat mereka berpisah.

Isi dari iklan ini disampaikan melalui adegan- adegan yang dibumbui dengan ilustrasi musik dan *sound effect* yang membuat penonton ikut larut dalam emosi cerita. Iklan Pond’s ini akan mempunyai sedikit kesamaan dengan apa yang akan saya buat yaitu pada tempo cerita yang lambat dengan dan cerita yang dibuat dengan berbagai versi yang satu sama lain dari versi tersebut berkaitan.



Capture 1.2 (a-d) Iklan komersial berjudul “Pond’s Flawless White 7 Days to Love”

Sumber: <http://www.youtube.com>

### 3. Film pendek *The Art of Drowning*

Film pendek karya Diego Maclean ini menceritakan tentang kehidupan setelah mati menurut interpretasi sang sutradara. Film ini lebih menekankan pada visual. Sebab visual yang dimunculkan dalam bentuk *animasi 2D* ini dibuat sangat detail dengan goresan yang kasar yang menggambarkan tentang kebingungan atau kesedihan. *Animasi 2D* dipilih sebagai bentuk karya karena dengan bentuk *animasi 2D* maka imajinasi pembuat akan lebih bias teraplikasikan dengan baik. *Frame rate* yang digunakan dalam film ini adalah *25 fps* yang pergerakan obyek dalam film ini seperti hidup dan nyata.

Iklan yang akan saya buat sedikit banyak akan sama dengan “The Art of Drowning” dari segi visual yaitu *animasi 2D* dengan *frame rates 25-50 fps*. Dengan begitu pergerakan objek akan lebih seperti obyek nyata.



(a)



(b)



(c)

Capture 1.3 (a-c) Video art “The Art of Drowning”

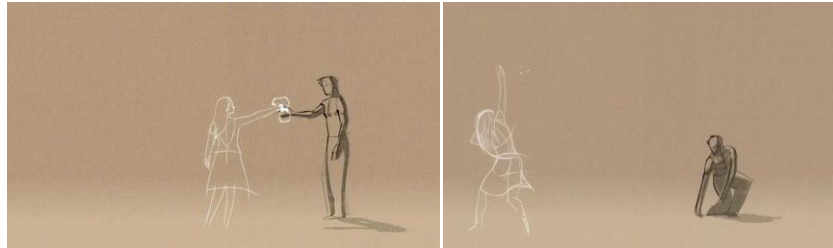
Sumber: <http://www.youtube.com>

#### 4. Video *Thought of You*

Video animasi 2D karya Ryan Woodward ini bercerita tentang cinta yang tak pernah berkesudahan. Dalam visualisasinya sang sutradara menggambarkan kisah cinta kedua manusia dengan tarian. Dalam tarian itu tokoh pria mendambakan sosok wanita yang hanya berupa bayangan. Dan saat sosok bayangan itu menjadi nyata, tokoh pria tersebut justru berubah menjadi bayangan. Adegan tarian tersebut diiringi dengan *themesong* yang mendayu yang sangat menambah emosi dalam video itu begitu bergejolak

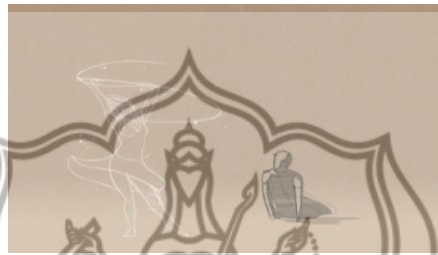
Iklan yang saya buat akan sedikit banyak sama dengan video berjudul “Thought of You” ini dalam segi pergerakan obyek dan *setting*. Pergerakan obyek yang menyerupai pergerakan manusia pada umumnya dan terlihat sangat nyata. *Setting* dalam video ini berupa suatu ruang hampa yang tidak bersudut. Bisa diartikan bahwa ruang tersebut berada dalam imajinasi seseorang atau bisa diartikan adalah impian seseorang. Dalam Iklan Layanan Masyarakat yang dibuat nanti akan menggunakan *setting* ruang hampa yang diartikan sebagai mimpi atau

suatu kegelisahan seorang tokoh tentang fenomena pemanasan global yang terus muncul di kepalanya dan terbawa sampai mimipinya.



(a)

(b)



(c)

Capture 1.4 (a-c) Video klip "Thought of You"

Sumber: <http://www.youtube.com>