



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam skripsi ini, penulis ingin membahas mengenai suatu perilaku atau kebiasaan kurang baik yang terkadang secara tak sadar sering kita lakukan. Perilaku tersebut merupakan persoalan hidup yang terlihat sepele dimata kita namun sebenarnya membawa dampak negatif bagi kita sendiri. Perilaku yang penulis maksud adalah kebiasaan menunda. Hampir setiap orang pernah menunda. Disadari atau tidak penundaan sebagian besar berujung pada rasa tidak aman dan nyaman serta cenderung memberikan dampak yang merugikan baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Penundaan adalah perilaku umum dan merupakan perilaku yang sulit untuk diubah. Selain itu penundaan merupakan suatu perilaku yang memberikan kenyamanan sementara. Penundaan menjauhkan orang dari kenyataan yang seharusnya ia hadapi, yaitu untuk menyelesaikan deretan tugas dan pekerjaan yang ia miliki. Perilaku menunda dapat menghambat kemajuan hidup seseorang karena perilaku ini mengizinkan seseorang memiliki secuil kegembiraan sementara dalam hidup (Basco, 2010).

Jadi, menunda merupakan kebiasaan yang merugikan. Berangkat dari situ penulis ingin menyampaikan pesan mengenai akibat penundaan dengan menggunakan PSA dengan teknik animasi 2D.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) atau dalam bahasa Inggris disebut *Public Service Announcement* (PSA) merupakan iklan dengan pesan-pesan mempromosikan program-program, pelayanan-pelayanan, kejadian-kejadian, atau masalah-masalah dari kepentingan umum yang disponsori oleh badan-badan non-profit dan biasanya diiklankan melalui media TV atau radio.

Bagaimanapun PSA terbatas dalam memberikan pengaruh yang kuat karena PSA itu sendiri tidak untuk menyebabkan perubahan perilaku-perilaku yang tidak baik secara keseluruhannya seperti merokok, membuang sampah sembarangan, kecanduan narkoba, pemborosan listrik, air dan sebagainya. PSA hanya digunakan sebagai alat yang dirancang dengan tujuan mempengaruhi perubahan perilaku (Rice dan Atkins, 1990).

Dari definisi PSA di atas, PSA bertujuan mengubah perilaku masyarakat yang negatif supaya menjadi lebih baik. Karena penundaan termasuk suatu perilaku yang negatif maka penulis menggunakan PSA sebagai alat yang tepat untuk menyampaikan pesan mengenai penundaan.

Penulis memilih membuat PSA dengan teknik animasi karena dengan menggunakan animasi, penulis dapat mengubah komposisi sebuah iklan baik nada maupun perasaan iklan tersebut. Animasi dapat meringankan isi pesan yang terlihat kurang menyenangkan, terlalu serius dan berat untuk disampaikan dari sebuah iklan. Contohnya adalah iklan *Orkin* dan *Terminex* yang merupakan iklan dari produk pembasmi serangga, iklan tersebut menggunakan animasi komputer berbentuk serangga karena ada beberapa dari penonton iklan tersebut yang merasa jijik melihat serangga.

Karakter animasi juga sangat menarik karena tidak cepat kuno. Selain itu, dengan menggunakan karakter animasi, para pembuat iklan dapat mengontrol karakter animasi itu secara penuh dibandingkan memakai karakter manusia karena para pembuat iklan memiliki kendali penuh terhadap karakter animasi dibandingkan dengan aktor manusia hidup, karena manusia hidup bisa saja memiliki banyak tuntutan, terutama masalah pembayaran. Kadang pula dalam proses *shooting* yang menggunakan aktor manusia hidup dapat terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti si aktor sakit, terlibat masalah hukum, reputasi aktor yang memburuk, ataupun masalah lainnya (Sutherland dan Sylvester, 2000).

Dengan memakai animasi penulis mempunyai peluang untuk berkreasi secara lebih bebas dan lebih kreatif. Animasi memberikan kontrol yang lebih besar atas proses dan hasil akhir dari sebuah karya animasi, menawarkan

realitas yang berbeda, menjadikan seorang animator sebagai pemegang kontrol atas karyanya dan menawarkan kebebasan untuk menganimasikan apa saja yang bisa dibayangkan atau dengan kata lain dengan animasi seorang animator bisa menganimasikan sesuatu yang mustahil secara nyata (Wells, 2006).

Fantasi dan animasi merupakan perpaduan yang pas karena apa saja bisa dianimasikan yang berarti apa saja yang merupakan benda nyata dalam kehidupan kita bisa dibuat berlebihan. Maka dari itu fantasi bisa masuk dalam tiap aspek dari projek animasi (Besen, 2008).

Penulis akan membuat PSA dengan teknik animasi 2D karena animasi 2D merupakan teknik animasi yang lebih tahan lama dan masih relevan untuk ditonton kembali. Animasi ini diproduksi dengan gambar tangan dari sekitar awal abad ke – 20 yaitu sejak zaman Mickey Mouse, film animasi Snow White and Seven Dwarfs, Lion King, sampai ke film animasi The Princess and the Frog yang masih ditonton oleh banyak usia sekarang ini walaupun masih menggunakan teknik animasi 2D di zaman yang serba menggunakan 3D. Pendekatan dalam dramatisasi dan akting yang ada dalam film animasi 3D sebenarnya berakar dari animasi 2D (Hahn, 2008).

Berangkat dari alasan – alasan tersebut maka penulis ingin membuat PSA yang menyampaikan pesan mengenai penundaan dengan teknik animasi 2D.

## B. Rumusan Masalah

PSA dengan teknik animasi dianggap sebagai cara yang baik untuk menyampaikan pesan akibat menunda. Jadi rumusan masalahnya adalah:  
Bagaimana membuat PSA dengan teknik animasi 2D?

## C. Batasan Masalah

1. Antara dua istilah yang ada, yaitu ILM dan PSA, dalam skripsi ini penulis menggunakan istilah PSA sebagai sebutan untuk iklan non-komersial yang penulis buat.
2. PSA yang dibuat akan mengambil topik penundaan.
3. Penundaan yang dimaksud adalah penundaan untuk golongan pekerja kantoran dengan masalah penundaan tertuju kepada penundaan terhadap *deadline*.
4. Target penonton adalah golongan pekerja kantoran.
5. Penulis akan membuat PSA dengan teknik animasi 2D yaitu menggunakan *limited animation*.
6. Target durasi dari PSA yang akan penulis buat adalah empat puluh lima detik.

## D. Tujuan

Tujuan yang hendak penulis capai adalah mengetahui bagaimana langkah – langkah yang tepat dan cara membuat PSA yang baik dengan teknik animasi 2D menggunakan *limited animation*.