

ANALISIS VISUAL ILUSTRASI ANIMASI PADA IKLAN TVC DJARUM BEASISWA BULUTANGKIS 2018

Christina Natalia

christinataliah@yahoo.com

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Iklan TVC Djarum beasiswa bulutangkis 2018 merupakan satu-satunya TVC PB Djarum yang menerapkan animasi 2D, sejak TVC Djarum beasiswa bulutangkis ini ada sejak pada tahun 2007. TVC pada tahun 2018 ini mampu memperoleh jumlah penonton terbanyak pada akun resmi platform Youtube PB Djarum. Dengan demikian, ditemukan pengaruh animasi terhadap TVC ini. Secara visual, animasi 2D dalam TVC ini menggambarkan tentang karakter dan tokoh anak-anak. Penelitian ini hendak menganalisis bagaimana animasi 2D yang berupa ilustrasi anak-anak dengan gerakan bermain bulutangkis ini, diterapkan pada iklan TVC Djarum beasiswa bulutangkis 2018. Analisis penerapan animasi ini dapat mengkaji visualisasi makna, keunikan, warna yang digunakan, dan peran ilustrasi itu sendiri. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakter dan makna animasi yang diterapkan pada iklan TVC Djarum Beasiswa Bulutangkis 2018 ini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana penulis akan menganalisa secara deskriptif animasi yang terdapat pada TVC Djarum Beasiswa Bulutangkis 2018 ini, didukung dengan video wawancara dan studi pustaka. Penelitian ini memperoleh hasil temuan bahwa video TVC yang menasar kategori anak-anak akan lebih baik jika menggunakan pendekatan animasi 2D, dengan menggunakan gaya gambar kartun, dan menampilkan visual warna yang mengesankan ceria, semangat, aktif, dan berani..

Kata Kunci: TVC, iklan, bulutangkis, animasi 2D, ilustrasi.

Abstract

TVC Djarum badminton scholarship 2018 advertisement is the only TVC PB Djarum that applies 2D animation, since TVC Djarum badminton scholarship has existed since 2007. This TVC's 2018 was able to get the highest number of viewers on the official account of PB Djarum's Youtube platform. Thus, it was found the effect of animation on this TVC. Visually, the 2D animation in this TVC depicts children's characters and figures. This study aims to analyze how 2D animation in the form of illustrations of children playing badminton is applied to this TVC advertisement. Analysis of the application of this animation can examine the visualization of meaning, uniqueness, colors used, and the role of the illustration itself. The purpose of this study was to determine the character and meaning of the animation applied to the 2018 TVC Djarum Badminton Scholarship ad. literature review. This study found that TVC videos targeting the children's category would be better off using a 2D animation approach, using a cartoon style, and displaying color visuals that are impressively cheerful, enthusiastic, active, and courageous.

Keywords: TVC, advertisement, badminton, animation, 2D, illustration

PENDAHULUAN

TVC atau *Television Commercial* adalah media pemasaran digital yang masih mendominasi pada saat ini. TVC adalah iklan yang berada pada jeda di setiap program televisi, yang dapat berdurasi 60, 30, 15, maupun 10 detik. Salah satu produsen yang menggunakan layanan iklan TVC adalah PB Djarum. Sejak 2007, Djarum menggunakan media TVC sebagai salah satu pemasaran diselenggarakannya audisi umum beasiswa bulutangkis.

PB Djarum sebagai salah satu klub bultangkis terbesar di Indonesia, mewadahi para atlet di Indonesia yang ingin bergabung menjadi bagian dari PB Djarum dengan mengadakan audisi umum. Dilihat dari visualisasinya, TVC PB Djarum tahun 2018 ini merupakan satu-satunya TVC yang dikemas dengan ilustrasi dan animasi 2D.

TVC ini menggunakan visual ilustrasi anak-anak dengan gerakan bermain bulutangkis, yang dikombinasikan dengan *life shoot*. Hal tersebut sedikit berbeda dari TVC tahun-tahun sebelumnya di mana biasanya menampilkan legenda-legenda bulutangkis Indonesia dan kemampuan mereka. Visualiasi animasi tersebut sangat cocok dengan target audiens audisi umum PB Djarum, dimana program beasiswa tersebut ditujukan untuk anak-anak dengan kategori usia di bawah 11 tahun di bawah 13 tahun, dan di bawah 15 tahun.

Visual gambar kartun, ilustrasi, dan animasi memang kerap dijumpai dalam media anak-anak. Hal tersebut karena perkembangan persepsi visual dan atensi anak-anak lebih mengena pada hal-hal yang terlihat mencolok dan berbeda, daripada hal-hal yang relevan.

Gambar animasi ataupun komik memang menarik perhatian anak-anak.

Pada penelitian ini akan dikulik bagaimana visual animasi pada iklan TVC ini. Bagaimana peran animasi dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak, dimana pengaruh penerapan animasi tersebut terbukti efektif dengan memperoleh jumlah penonton terbanyak pada tahun 2018 ini dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya.

METODE

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, meliputi deskriptif analisa visual dan studi pustaka. Mengkaji secara kualitatif dan menganalisis secara cermat teori-teori mengenai animasi yang diambil.

Data primer dari penelitian ini adalah video iklan TVC yang berdurasi 60 detik ini sendiri. Selain itu, terdapat pula data sekunder berupa video *behind the scene* pembuatan

TVC itu sendiri. Video *behind the scene* ini memuat wawancara dan penjelasan konsep TVC oleh *creative director*, *Corporate Communication Officer* PB Djarum, dan *film director*.

Advertising atau *creative agency* yang berperan dalam pembuatan TVC ini adalah Hakuodo Indonesia, dengan *creative director* yaitu Ahmad Ridwan, dan *film director* yaitu Viktor Dittrich. Terdapat pula pemaparan Darryl Nirjana, selaku *Corporate Communication Officer* PB Djarum.

KAJIAN TEORI

Iklan dan TVC

Iklan merupakan salah satu bentuk promosi perusahaan sebagai alat pemasar produk atau jasa bagi konsumen. Salah satu cakupan iklan hingga dapat bermanfaat sebagai pesan yang ideal dan efektif baiknya mencakup *Attention, Interest, Desire, dan Action* (AIDA). Secara umum, iklan memiliki tiga tujuan, yaitu iklan informatif, persuasif, dan iklan yang bertujuan untuk mengingatkan atau *reminder advertising*.

Televisi sebagai salah satu media elektronik penyedia iklan, diakui saat ini memang sebagai media iklan paling berpengaruh dan menjangkau konsumen. Hal tersebut karena televisi sendiri sebagai alat penangkap dan penyiar sinar bergambar, dengan iklan televisi yang mencakup elemen-elemen seperti video, audio, *talent, props, setting, lighting, dan pacing*.

Animasi

Animasi merupakan teknik pengelolaan gambar diam menjadi gambar bergerak, sehingga suatu gambar terkesan hidup. Terdapat 12 prinsip animasi yang sangat berguna sebagai panduan dalam pembuatan animasi itu sendiri, meliputi *timing, arc, squash and stretch, anticipation, easy in and easy out, secondary action, follow through dan overlapping, staging, straight ahead action and pose to pose action, peronality or appeal, exaggeration, dan solid drawing*.

Dalam pengelolaan gambar diam yang disusun agar membentuk pergerakan animasi, jumlah *frame rate* atau *frame per second* (fps) sangatlah penting. Semakin tinggi *frame rate*, maka semakin banyak gambar yang ditampilkan bergantian selama satu detik, yang menghasilkan gerakan yang semakin halus pula. Di Indonesia,

format video standar yang digunakan pada industri film adalah 25 fps.

Ilustrasi dan Gaya Desain

Ilustrasi merupakan suatu gambar yang berfungsi sebagai media untuk menjelaskan sesuatu, seperti kejadian, tokoh, tulisan, atau tujuan tertentu. Terdapat 8 fungsi ilustrasi yaitu ilustrasi dapat menarik perhatian pembaca, dapat memudahkan dalam memahami suatu tulisan, sebagai sarana untuk mengekspresikan sebuah ide atau pikiran, menjelaskan secara singkat sebuah tulisan, sebagai sarana untuk berkomunikasi, memberikan hiburan, dan ilustrasi dapat menjelaskan konsep melalui gambar.

Ada 4 gaya gambar dalam ilustrasi, mulai dari gaya kartun, gaya realis, eskpresif, dan surealistik. Selain itu, terdapat pula 7 jenis ilustrasi, seperti ilustrasi naturalis atau realis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, dan ilustrasi khayalan.

Bulutangkis dan Gerakan-Gerakannya

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan menggunakan raket sebagai alat pemukul, dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul. Berbagai gerakan dilakukan dalam permainan bulutangkis, dengan 4 teknik fundamental bermain bulutangkis seperti memegang raket (*grip*), sikap atau posisi tubuh (*stance*), gerak kaki (*footwork*), dan teknik pukulan.

Teknik memegang raket yaitu meliputi *american grip, backhand grip, dan combination grip*. Sikap atau posisi tubuh meliputi posisi menyerang (*attackign stance*), posisi bertahan (*defensive stance*), dan posisi netting (*net stance*). *Footwork* meliputi langkah kaki dalam bulutangkis, dimana dibuat seefisien mungkin dalam mengembalikan *shuttlecock*. Kemudian untuk teknik pukulan meliputi servis

(serve), smash, dropshot, lob, netting, dan drive.

Warna dan Aplikasinya pada Anak

Warna merupakan suatu unsur visual yang dipengaruhi oleh spektrum, yang kemudian digambarkan dalam lingkaran warna. Beberapa fungsi warna dalam produk visual yaitu warna sebagai alat untuk menarik perhatian, dapat memberikan penekanan tertentu pada karya, serta dapat memperlihatkan suatu kesan dan psikologis tersendiri.



Gambar 1: Lingkaran warna

Pada anak-anak, warna yang cerah dan terang terlihat lebih atraktif di mata mereka. Setiap warna mengandung maknanya sendiri-sendiri, berlaku juga bagi psikologi dan perilaku anak. Sebagai contoh warna merah dapat memberikan pengaruh semangat dan dapat mendorong perilaku anak lebih aktif, berani, dan mudah bergaul. Sedangkan untuk warna-warna pastel seperti merah muda, hijau muda, biru muda, dan krem, dapat menimbulkan kesan lembut dan menenangkan bagi anak-anak. Kemudian untuk warna-warna gelap dapat memberikan kesan suram, murung, dan kesedihan bagi anak-anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Visual

Visual animasi yang diperlihatkan pada TVC ini terlihat sangat hidup,

dinamis, harmonis, dan halus. Gerakan-gerakan yang dianimasikan memang terlihat benar dan sesuai dengan gerakan bulutangkis pada umumnya. Para karakter ilustrasi dianimasikan melakukan pukulan bulutangkis.

Terdapat 9 scene dengan latar tempat berbeda yang terdapat karakter animasi pada TVC ini. Mulai dari latar tempat rumah, gedung tua, sebuah gang sempit, gedung berwarna putih, gedung tua berbatu-bata, terowongan, gedung tinggi perkotaan, dan terakhir kawasan GOR PB Djarum, Kudus. Animasi karakter dengan gerakan bulutangkisnya tersebut diintegrasikan dengan *life shoot* atau gambar hidup sesungguhnya, dan terlihat menyatu dengan baik.



Gambar 2: Scene TVC Dajrum Beasiswa Bulutangkis 2018

Banyaknya latar tempat yang berbeda-beda, kemudian semua karakter digambarkan berkumpul di latar tempat terakhir yaitu PB Djarum, mengartikan bahwa audisi ini terbuka bagi seluruh atlet sesuai syarat di seluruh Indonesia, tidak peduli dari wilayah manapun. Entah itu dari perkotaan maupun pedesaan, mereka semua berhak mengikuti audisi umum beasiswa bulutangkis ini.

Gaya Gambar

Penggambaran karakter pada animasi 2D TVC ini menggunakan gaya gambar kartun. Pemilihan penggunaan gaya gambar kartun tersebut sangat cocok dengan konsep TVC yang ditujukan untuk kategori atlet usia anak-anak. Karakter animasi yang digambarkan juga merupakan karakter anak-anak

Aset Animasi

Setidaknya ada 28 karakter anak-anak berbeda yang dimunculkan pada TVC ini. Munculnya karakter anak-anak sebagai tokoh utama sangat sesuai dengan target TVC ini yang juga merupakan kategori anak-anak. Secara visual, karakter-karakter yang merupakan aset animasi tersebut memiliki kesamaan antara karakter satu dengan yang lainnya, terutama jika memiliki jenis kelamin yang sama. Hal ini dinamakan *recycle* aset animasi, yang berarti mempergunakan aset animasi yang sudah ada, namun dapat diolah menjadi karakter yang baru. Perbedaan antar karakter dapat dimainkan dari perbedaan warna dan penggunaan tangan kanan atau tangan kiri.

Makna Warna yang Digunakan

Visual warna yang muncul pada karakter animasi juga cocok sebagai warna yang menggambarkan anak-anak. Dapat dilihat bahwa warna-warna yang muncul terutama pada pakaian adalah warna merah, kuning, biru, jingga, putih, hijau, toska, merah muda, dan kombinasi warna-warni lainnya yang memberikan kesan *happy* dan *fun* pada visualnya.

Berdasarkan konsep TVC dimana mengajak atlet-atlet bulutangkis untuk mengikuti gelaran audisi umum ini, warna-warna tersebut cocok dan memberikan kesan semangat, aktif, ceria, dan berani.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Tujuan iklan TVC Djarum Beasiswa Bulutangkis 2018 ini adalah ingin mengundang atlet-atlet bulutangkis berprestasi di seluruh Indonesia untuk mengikuti audisi umum PB Djarum2018.
2. Konsep animasi digunakan pada TVC ini karena animasi sebagai media mendasar yang disukai anak-anak.
3. Visual yang ditampilkan pada TVC ini sudah sesuai dan berhasil, sesuai dengan konsep, makna, dan target TVC.
4. TVC yang menasar kategori anak-anak akan lebih baik jika menggunakan menggunakan gaya gambar kartun dan menampilkan dan menampilkan visual warna yang mengesankan ceria, semangat, aktif, dan berani.

Saran

1. Dapat dilakukan penelitian lanjutan yang membahas lebih luas tentang TVC ini, tidak hanya berfokus pada animasi-nya saja.
2. Bagi produsen lain yang ingin menggunakan iklan TVC sebagai salah satu media pemasarannya, hendaknya konsep dengan visual yang ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan, dan cocok bagi target yang dituju.

Daftar Pustaka

- Elizabeth, M. C., 2016. *Penggambaran "Bakti Pada Negeri" Djarum Foundation dalam Iklan TVC Djarum Beasiswa Bulutangkis 2014*, Surabaya: Widya Mandala.
- Saidah, N., 2018. *Kajian Psikologis Terhadap Stimulasi Visual dalam*

*Pembelajaran PAI Untuk Anak
Usia Dasar/MI, Malang: UIN.*

Habibi, M. L., 2013. *Analisis
Ilustrasi Pada*

*Desain T-Shirt Produksi
Ngartun.*

Yogyakarta, UNY.

Habibah, N.. 2013. *Analisis Semiotik
Cerita*

*Animasi Iklan Paddle Pop. Surabaya:
UIN*