

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Iklan

1. Pengertian Iklan

Iklan dapat didefinisikan sebagai segala bentuk presentasi dan promosi tentang segala sesuatu yang dapat berupa gagasan atau ide, barang dan jasa yang dilakukan oleh sponsor. Iklan merupakan suatu cara yang efektif dari segi biaya untuk menyampaikan pesan, apakah itu membangun kesadaran maupun preferensi akan suatu produk maupun pendidikan kepada masyarakat (kotler, 1997:637).

Secara normatif, periklanan merupakan salah satu bentuk khusus komunikasi untuk memenuhi fungsi pemasaran. Iklan adalah bentuk penyajian pesan yang dilakukan oleh komunikator secara nonpersonal melalui media untuk ditujukan pada komunikan dengan cara membayar (Widyatama, 2005:13).

Iklan memberikan informasi dan membujuk khalayak ramai agar membeli produk-produk yang ditawarkan. Iklan harus dapat mempengaruhi pemilihan dan keputusan pembeli (Jefkins, 1997:15).

Periklanan merupakan penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi sebagai alat promosi yang kuat (Suyanto, 2003:3).

2. Jenis-jenis Iklan

Jenis-jenis iklan dapat digolongkan berdasarkan manfaat dan isinya, sebagai berikut :

a. Berdasarkan Manfaat

1. *Classified Advertising*, yaitu iklan untuk penyebaran informasi tentang peristiwa terjadi. Dalam iklan ini akan menyebarkan informasi dalam bentuk video, iklannya akan dijelaskan tentang seperti bagaimana membuang sampah pada tempatnya, dampak buruk akibat membuang sampah sembarangan, dll.

b. Berdasarkan Isi

Iklan dibedakan menjadi 2 jenis yaitu :

1. Iklan pengumuman atau pemberitahuan, merupakan iklan yang bertujuan menarik perhatian masyarakat umum tentang suatu hal pemberitahuan, misalnya iklan duka cita, membuang sampah pada tempatnya, dll. Jadi, iklan berdasarkan pengumuman atau pemberitahuan sangat penting karena iklan yang dibuat untuk menarik perhatian masyarakat terhadap lingkungan sekitar, untuk menjaga lingkungan kebersihan khususnya buang sampah pada tempatnya agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.
2. Iklan Layanan Masyarakat, merupakan iklan yang bertujuan memberikan penerangan tentang suatu hal, misalnya iklan larangan merokok, iklan buang sampah pada tempatnya, dll. Jadi iklan layanan masyarakat ini bertujuan untuk menerangkan bagaimana peduli akan kesehatan karena masih banyak masyarakat yang tidak peka akan kesehatan diri sendiri (Djaslim, 2002:133).

3. Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat (*public service announcement*) biasanya dimuat atas permintaan pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) untuk menggalang solidaritas masyarakat atas suatu masalah. Misalnya masalah ketertiban, lalu lintas, program pemerintah dan lain-lain (Kasali, 1992:121).

Pengertian iklan layanan masyarakat adalah jenis iklan yang bersifat non-profit. Jadi iklan ini tidak mencari keuntungan akibat pemasangan kepada khalayak (Liliweri Alo, 1992:32).

Pengumuman tentang berbagai pelayanan masyarakat, tidak disebarluaskan melalui pembelian ruang dan waktu serta setiap kegiatan pelayanan masyarakat dilaksanakan oleh suatu kegiatan *non-profit*/tidak mengejar keuntungan (Susanto, 1976:203).

Iklan layanan masyarakat pertama kali muncul di Amerika Serikat pada masa Perang Dunia ke II untuk memotivasi masyarakat Amerika untuk memenangkan perang dunia dan untuk memotivasi masyarakatnya agar membeli *war bonds* (surat-surat berharga) untuk membiayai perang. Kegiatan ini diprakarsai oleh Asosiasi Agen Periklanan Amerika, Asosiasi Nasional Pemasangan Iklan, Asosiasi Penerbit Majalah, Biro Periklanan Surat kabar dan Asosiasi Iklan Luar Ruang yang tergabung dalam suatu Lembaga Organisasi Periklanan Amerika yang bernama *Ad Council Inc* yang dikenal sebagai Dewan Periklanan Amerika.

Ad Council Inc menyebutkan kriteria yang dipakai untuk menentukan iklan layanan masyarakat adalah :

1. Non komersil
2. Tidak bersifat keagamaan
3. non politis
4. berwawasan nasional
5. diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima
6. dapat diiklankan
7. mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional (Kasali, 1992:205).

B. Tinjauan Tentang Animasi

1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar yang bergerak dan bercerita (Gunawan, 2012:26).

Animasi juga berasal dari kata latin “*anima*” yang artinya: jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi dapat dibuat dengan menggunakan sekumpulan gambar yang berubah sedikit demi sedikit, yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan kesan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Kehalusan animasi bisa ditentukan melalui banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik atau disebut *frame per second*. Biasanya dalam

animasi standar, digunakan patokan 18 sampai 24 gambar per detik (*cinemags*, 2004:06).

Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak” (Prakosa, 2010:23).

2. Jenis-jenis Animasi

Membuat animasi dapat menggunakan beberapa cara tergantung dari *software* dan teknik yang digunakan. Jenis-jenis animasi berdasarkan dimensinya dapat dibagi menjadi animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D).

a. Animasi 2D (Animasi Dua Dimensi)

Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi yang menggunakan manipulasi terhadap gambar pada grafik cartesian di axis x dan y. kompleksitas jenis animasi ini mengalami peningkatan dengan menggunakan fitur seperti *path-animation* untuk melakukan perpindahan posisi terhadap gambar dalam waktu tertentu.

Contoh animasi 2D : *Crayon Sinchan*, *Dragon Ball*, *Doraemon*, *One Piece*, dll.

b. Animasi 3D (Animasi Tiga Dimensi)

Animasi tiga dimensi (3D) adalah teknik pembuatan animasi pada sebuah bidang yang menggunakan tiga sumbu yaitu x, y, dan z sebagai sumbu kedalaman. Objek yang dihasilkan bisa diputar berdasarkan ketiga sumbunya.

Contoh animasi 3D : *Monster Inc*, *The Incredibles*, *Ice Age*, *Kungfu Panda*, dll.

3. Teknik Animasi

a. Animasi Dua Dimensi

Jenis teknik animasi ini disebut juga dengan *flat animation* karena menggunakan bahan datar sebagai media tempat menggambar animasi. Selain itu, hasil teknik animasi ini juga berbentuk flat karena sudut pandang hanya bertumpu pada x dan y, beberapa jenis animasi dua dimensi, yaitu:

- 1.) Animasi sel, yaitu memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang yang kemudian disebut sel. Animasi ini merupakan teknik dasar yang biasa digunakan pada film animasi kartun.
- 2.) Animasi potongan, merupakan teknik animasi yang paling mudah dan sederhana karena teknik animasi potongan menggunakan objek animasi yang telah dirancang dan digambar pada lembaran kertas yang kemudian dipotong dan diletakkan sesuai dengan bentuk dan bidang latar belakangnya.
- 3.) Animasi bayangan, yaitu menggunakan objek bayangan atau bahan kertas yang berwarna gelap dengan latar belakang yang lebih terang dari objek animasi yang kemudian dianimasikan. Secara teknik, animasi bayangan sama seperti teknik pembuatan animasi potongan.

4.) Animasi kolase, merupakan sebuah teknik bebas dalam mengembangkan keinginan si pembuat dalam menggerakkan objek animasi. Maksudnya, gambar dan berbagai bahan yang dipakai, disusun lalu diubah menjadi bentuk susunan baru sehingga perubahan yang terjadi menjadi suatu bentuk animasi yang bebas.

5.) Penggambaran langsung pada film, yaitu menggunakan teknik penggambaran objek animasi yang langsung dibuat pada pita seluloid baik positif atau negatif, tanpa melalui pemotretan kamera (*stop frame*).

b. Animasi Tiga Dimensi

Jenis teknik animasi ini disebut juga objek *animation* karena menggunakan bahan yang berwujud tiga dimensi dan secara nyata membentuk objek riil dengan sudut pandang x, y dan z. Jenis animasi tiga dimensi terdiri dari :

1.) Animasi boneka, objek animasi yang dipakai animasi ini adalah boneka yang mudah digerakkan seperti kayu, kain, kertas, lilin, tanah liat, dan sebagainya sebagai simplikasi dari bentuk benda aslinya.

2.) Animasi model, disebut juga animasi non-figur. Pada animasi ini keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figur lainnya karena animasi ini hanya bersifat menjelaskan sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan umum.

- 3.) *Pixilasi*, adalah suatu teknik dimana manusia berbuat atau melakukan sesuatu adegan seperti boneka, sama halnya yang dilakukan boneka dalam film animasi pada umumnya (Djalle, 2007:12-16).

C. Tinjauan Tentang *Motion Graphic*

1. Pengertian *Motion Graphic*

Motion graphic adalah bahasa *universal*, setiap gerakan mempunyai dampak dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layar akan meningkatkan maknanya. Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian benar-benar membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tapi pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi.

Untuk membuat *motion graphic* yang efektif diperlukan beberapa pertimbangan seperti berikut :

1. *Spatial*

Pertimbangan ruang seperti posisi, ukuran, arah acuan, arah gerakan yang dipengaruhi gerakan lainnya, hubungan pergerakan dengan batas-batas frame, faktor-faktor tersebut penting untuk dipertimbangkan ketika proses koreografi animasi. Selain itu, gerakan frame yang diciptakan oleh fisik atau simulasi kamera dapat menentukan bagaimana ruang yang dilihat dan ditafsirkan dalam *environment* digital.

2. *Temporal*

Pertimbangan temporal terdiri dari waktu dan *velocity*. Koreografi *motion* memerlukan pemahaman mendasar tentang bagaimana waktu diukur. Tergantung pada apakah yang sedang merancang untuk film, video, atau media digital, masing-masing format memiliki standar sendiri untuk mengukur waktu. *Velocity* adalah kecepatan dimana unsur-unsur bergerak atau berubah dari waktu ke waktu dan ruang. Ini adalah faktor yang menentukan cukup dalam mencapai dinamis, animasi manusia hidup. Seperti arah, kecepatan dapat *linear* atau *nonlinear*. Gerakan *linear* dapat diterapkan untuk presentasi *motion graphic* yang dimaksudkan untuk melihat cairan atau mekanis. Sedangkan gerakan *nonlinear* biasanya diperuntukan makhluk hidup. Dalam *motion graphic*, teknik gerakan lambat dan cepat, *reverse*, *playback*, dan *freeze-frame* yang efektif untuk menekankan dan melebih-lebihkan tindakan. Mereka juga dapat mendukung irama yang mendasari, berkontribusi terhadap suasana hati, dan mengubah pengertian kita tentang waktu obyektif dan subyektif.

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan ketika bekerja dengan *live-action* konten termasuk bentuk atau konteks proyek *property* film, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast*, *lighting*, *dept of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typography*

Peran tipografi ekspresif kinetik adalah untuk mewakili konsep diformat visual. Dapat menyampaikan emosi melalui dampak grafis yang unik dan gerakan dalam ruang (Krasner, 2008:137).

D. Tinjauan Tentang Pola Hidup Sehat

1. Pengertian Pola Hidup Sehat

Pola hidup sehat adalah suatu program yang menyeluruh meliputi kesehatan, kesegaran jasmani, gizi dan rekreasi, sebagai upaya untuk menyeimbangkan antara aktivitas fisik dan mental (Suharto, 1997:1).

Untuk mencapai kesehatan pribadi maka harus didukung dengan kebersihan pribadi dan hidup teratur. Kebersihan pribadi meliputi : kesehatan kulit, rambut dan kuku, kesehatan mata, kesehatan hidung, kesehatan telinga, kesehatan mulut dan gigi, memakai pakaian yang bersih. Bagian-bagian tubuh tersebut harus dijaga kebersihannya, karena dengan terjaga kebersihannya maka kecil kemungkinan terserang penyakit (Mu'rifah, 2004:29).

2. Faktor-faktor Pola Hidup Sehat

a. Pola Kebersihan Diri

Menjaga kebersihan diri bukanlah hal yang mudah, namun bukan pula hal yang sulit untuk dilaksanakan. Memelihara kebersihan diri secara optimal tak mungkin akan terwujud tanpa ada penanaman sikap hidup bersih dan contoh teladan dari orang tua atau masyarakat (Soenarjo, 2002: 20).

b. Pola makanan dan minuman sehat

Pola makan yang sehat adalah pola makan yang seimbang antara karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, air, dan serat makanan (Sumintarsih, 2008:14).

Makanan yang sehat adalah 4 sehat 5 sempurna. Pola tersebut perlu dilengkapi dengan makanan sehat berimbang meliputi :

- 1) Cukup kuantitas
- 2) Proporsional
- 3) Cukup kualitas
- 4) Sehat
- 5) Makanan segar alami
- 6) Makanan nabati
- 7) Cara memasak
- 8) Teratur dalam penyajian
- 9) Minum air 8 gelas sehari (Irianto, 2007:25)

c. Pola Kegiatan Seimbang

Terus menerus melakukan kegiatan fisik tanpa istirahat akan mengganggu kesehatan. Sebaliknya terlalu banyak istirahat dan kurang bergerak juga akan membuat kesegaran tubuh menurun, oleh karena itu harus ada keseimbangan antara aktifitas dan istirahat, aktivitas kehidupan mengakibatkan kelelahan, agar sembuh dari keletihan maka perlu adanya rekreasi, istirahat dan tidur (Slamet & Edy, 2010:10).

1) Rekreasi

Menciptakan kembali, mengembalikan sesuatu yang keluar/hilang. Banyak macam olahraga yang dijadikan rekreasi misalnya : berburu dan mancing. Kegiatan-kegiatan ini mengembalikan energi yang hilang dan menyegarkan pikiran dan menjernihkan perasaan dan menjernihkan perasaan yang kalut. Hubungan dengan kesehatan pribadi akan didapat dengan segar jasmani maupun kesehatan mental kembali, sehingga dapat mengerjakan pekerjaan atau tugas sehari-hari dengan tenaga baru dan pikiran yang jernih (Soetatmo, 1979:4).

Istirahat

Istirahat adalah suatu keadaan tanpa kegiatan baik dalam tubuh atau pikiran. Istirahat tidak hanya mengurangi aktivitas otot, akan tetapi juga meredakan ketegangan pikiran, dan menentramkan rohani. Istirahat dapat dipenuhi dengan berbagai cara, misalnya: mendengarkan radio, menonton televisi, melihat perlombaan, membaca buku (Irianto, 2004:88).

Tidur

Tidur adalah suatu periode waktu dimana kegiatan dan tubuh serta pikiran tenggelam kedalam keadaan sangat damai, dan kemudian bangun dalam keadaan segar dan kuat kembali untuk meneruskan tugas-tugas dalam kehidupan (Irianto, 2004:88).

d. Pola Gerak Badan dan Olahraga

Olah raga adalah aktivitas gerak yang menggunakan otot-otot sadar, kegagalan untuk menggunakan atau menggerakannya secara cukup akan membuatnya lemah dan kendur, secara otomatis akan mengakibatkan kelemahan pada organ-organ tubuh dan sistem yang dibentuk otot-otot tak dasar.

Manfaat gerak badan atau olahraga, antara lain :

- 1) Mengatur tonus dan menguatkan setiap organ tubuh serta sistem dalam tubuh.
- 2) Membantu menenangkan ketegangan, membuat tidur lebih nyenyak.
- 3) Menguatkan pengendalian diri, meningkatkan mutu kerja pikiran dan meningkatkan rasa segar.
- 4) Mengurangi rasa tertekan dan cemas.
- 5) Menurunkan stres emosional.
- 6) Menurunkan lemak darah (meningkatkan kolesterol baik) menghindarkan dari penyakit jantung dan *stroke*.
- 7) Mengurangi resistensi insulin, membantu mengendalikan kadar gula darah, dan bermanfaat pada pengobatan diabetes.
- 8) Membantu menghilangkan sembelit.
- 9) Melindungi terhadap *osteoporosis* atau pengeroposan tulang.
- 10) Meningkatkan daya tahan untuk bekerja dan bermain.
- 11) Memperpanjang usia harapan hidup (Irianto, 2007:27).

e. Pola Pencegahan dan Penanganan penyakit

Dalam garis besar usaha-usaha kesehatan, dapat dibagi dalam tiga golongan yaitu :

- 1) Usaha pencegahan (Usaha Preventif)
- 2) Usaha Pengobatan (Usaha Kuratif)
- 3) Usaha Rehabilitasi (Usaha Pemulihan)

Dari ketiga jenis usaha ini, usaha pencegahan penyakit mendapat tempat yang utama karena dalam usaha pencegahan diperoleh hasil yang lebih baik serta memerlukan biaya yang lebih murah dibandingkan dengan usaha pencegahan dan rehabilitasi.

Usaha pencegahan penyakit dibagi menjadi 5 tingkat yang dapat dilakukan pada masa sebelum sakit dan pada masa sakit, usaha-usaha itu adalah :

- 1) Mempertinggi nilai kesehatan.
- 2) Memberi perlindungan khusus terhadap suatu penyakit.
- 3) Mengenal dan mengetahui jenis penyakit pada awal, serta mengadakan pengobatan yang tepat dan segera.
- 4) Pembatasan kecacatan dan berusaha untuk menghilangkan gangguan kemampuan bekerja yang diakibatkan gangguan suatu penyakit.
- 5) Hal-hal yang perlu dihindari untuk tahap rehabilitasi atau usaha pencegahan antara lain menghindari Rokok, Narkotika, Minuman beralkohol dan kafein (Entjang,2000:26).