

Teknik Informatika

Pembuatan Video Polusi Sampah Plastik Berbasis Iklan Layanan Masyarakat Menggunakan Teknik *Frame Cutting Points* Dan *Voice Over*

Hafid Pradana¹, Anton Topadang², Agusdi Syafrizal³

¹²³Teknologi Informasi, Teknik Informatika Multimedia, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 20 September 2024
Revisi Akhir: 20 September 2024
Diterbitkan Online: 23 September 2024

KATA KUNCI

Polusi Sampah Plastik, Iklan Layanan Masyarakat, *Frame Cutting Points*, *Voice Over*.

Keywords:

Plastic Waste Pollution, Public Service Announcement, Frame Cutting Points, Voice Over.

KORESPONDENSI

E-mail: hafidpradana64@gmail.com

A B S T R A K

Pertumbuhan konsumsi plastik yang tak terkendali telah menyebabkan masalah di kalangan masyarakat, seperti mencemari tanah dan air, juga kerusakan lingkungan. Polusi plastik juga dapat berdampak negatif pada kesehatan manusia, melalui mikroplastik yang masuk ke rantai makanan. Dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak negatif polusi sampah plastik, pembuatan video Iklan Layanan Masyarakat diperlukan untuk membantu masyarakat sadar akan bahayanya polusi sampah plastik dan juga dapat mengurangi konsumsi plastik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video yang efektif dalam memberikan wawasan tentang polusi sampah plastik serta mendorong tindakan untuk mengurangi polusi sampah plastik dengan menggunakan Teknik *Frame Cutting Points* dan *Voice over*. Penggunaan Teknik *Frame Cutting Points* dapat memberikan efek visual yang kuat dan menarik perhatian penonton, sedangkan penggunaan *Voice Over* bertujuan untuk memperkuat pesan yang disampaikan melalui narasi yang jelas. Pada pembuatan video Iklan Layanan Masyarakat dengan teknik *Frame Cutting Points* yang didukung *Voice Over* menerapkan proses pembuatan video dengan tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi sebagai metode pilihan dalam pembuatan video. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah video Iklan Layanan Masyarakat dengan menggunakan teknik *Frame Cutting Points* dan *Voice Over* berdurasi 2 menit 45 detik.

A B S T R A C T

The unchecked growth of plastic consumption has caused problems among society, such as polluting soil and water, as well as environmental damage. Plastic pollution can also negatively affect human health, through microplastics entering the food chain. In an effort to increase public awareness of the negative impacts of plastic waste pollution, the creation of a Public Service Announcement video is needed to help people realise the dangers of plastic waste pollution and also to reduce plastic consumption. This research aims to produce a video that is effective in providing insight into plastic waste pollution and encouraging action to reduce plastic waste pollution by using *Frame Cutting Points* and *Voice over* techniques. The use of *Frame Cutting Points* Technique can provide a strong visual effect and attract the attention of the audience, while the use of *Voice Over* aims to strengthen the message conveyed through clear narration. In making a Public Service Announcement video using the *Frame Cutting Points* technique supported by *Voice Over*, the video making process with pre-production, production and post-production stages is applied as the method of choice in video making. The research produced a Public Service Announcement video using the *Frame Cutting Points* technique and *Voice Over* with a duration of 2 minutes 45 seconds.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media massa membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam penyampaian informasi dan pesan sosial. Salah satu permasalahan serius yang tengah dihadapi oleh masyarakat saat ini adalah polusi sampah plastik. Sekitar 10 hingga 20 juta ton sampah plastik mencemari lautan setiap harinya. Sampah plastik menghasilkan kerugian sekitar 2,5 triliun dollar AS per tahun, mulai dari kerusakan ekosistem laut hingga wisata alam sampah plastik menyebabkan kerusakan yang signifikan pada ekosistem laut, termasuk kematian hewan laut yang mengkonsumsi plastik, degradasi terumbu karang, dan pencemaran mikroplastik yang masuk ke dalam rantai makanan manusia (Handayani, 2019). Pada tahun 2021 hingga 2023, produksi sampah plastik di Samarinda terus meningkat. Data dari Dinas Lingkungan Hidup Kota Samarinda dan Badan Pusat Statistik menunjukkan volume sampah yang dihasilkan setiap tahun di Samarinda mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2021, volume sampah yang dihasilkan mencapai sekitar 850.000 ton, dan terus meningkat menjadi sekitar 900.000 ton pada tahun 2023.

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap polusi sampah plastik mengakibatkan kerusakan ekosistem darat dan laut, serta ancaman terhadap kesehatan manusia, plastik yang mencemari air dan tanah merusak ekosistem darat dan laut, mengancam kehidupan hewan yang sering salah mengira plastik sebagai makanan, dan dapat memasuki rantai makanan manusia dalam bentuk mikroplastik, yang berpotensi menimbulkan masalah kesehatan serius seperti gangguan hormonal dan penyakit kronis. Pembakaran sampah plastik juga melepaskan zat kimia berbahaya ke udara, berkontribusi pada polusi udara dan perubahan iklim. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak negatif polusi sampah plastik.

Salah satu cara efektif untuk menyampaikan pesan sosial adalah melalui video. Dengan memanfaatkan teknik pembuatan video yang tepat, pesan dapat disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik *Frame Cutting Points*, yang memungkinkan penekanan pada poin-poin kunci dalam pesan.

Frame Cutting Points adalah teknik dalam pengambilan video yang melibatkan pemilihan dan pemotongan frame tertentu untuk menciptakan transisi yang halus dan efektif antara adegan atau *shot*. Teknik ini berfungsi untuk mengoptimalkan alur cerita, mengarahkan perhatian penonton, dan meningkatkan kualitas visual video. *Frame cutting points* digunakan untuk memastikan bahwa setiap transisi antara frame atau adegan tidak mengganggu dan menerapkan *Voice Over* untuk mendukung narasi sesuai dengan yang diinginkan. *Voice Over* adalah mengisi suara untuk audio atau visual dibelakang layar seperti iklan, narasi, promosi, *event*, *live event*, *company profile* dan sebagainya, tapi masih banyak orang yang sering salah sebut atau tertukar dengan istilah Dubbing, perbedaannya dengan dubbing adalah mengganti suara pada karakter yang sudah ada misal pada film, atau kartun. Orang yang bekerja sebagai VO disebut *voice over talent* (Putri Nova Shafira Sunarto et al).

Melalui pembuatan video berbasis iklan layanan masyarakat, diharapkan dapat membawa respons positif untuk masyarakat. Video ini dapat menjadi motivasi perubahan perilaku dalam mengatasi permasalahan polusi sampah plastik. Dengan adanya dukungan *voice over*, pesan yang disampaikan dalam video menjadi lebih kuat dan jelas. *Voice over* memberikan narasi yang membantu menjelaskan konteks dari visual yang ditampilkan, serta memberikan penekanan pada informasi penting yang perlu diperhatikan oleh audiens.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis ingin melakukan penelitian terkait pembuatan video bertema lingkungan dengan menggunakan teknik *frame cutting points* dan *voice over*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah video yang efektif dan menarik untuk menyampaikan pesan penting kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Video yang akan dihasilkan akan menampilkan berbagai visual yang kuat dan emosional, mulai dari pemandangan alam yang indah hingga gambaran dampak buruk sampah plastik terhadap lingkungan. Dengan memanfaatkan teknik *frame cutting points*, transisi antar adegan akan dibuat halus dan dinamis, memungkinkan cerita untuk mengalir dengan lancar dan menjaga perhatian penonton. *Voice over* akan digunakan untuk memperkuat narasi, memberikan informasi penting, dan menyentuh emosi penonton dengan intonasi dan nada yang sesuai. Hasil akhir dari video ini diharapkan dapat menggugah kesadaran masyarakat, membuat masyarakat umum lebih peduli terhadap isu lingkungan, dan mendorong tindakan nyata untuk menjaga kebersihan lingkungan demi masa depan yang lebih baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Ilmiah

Penelitian yang dilakukan oleh Maulana Bagus, dkk (2018) dengan judul "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pemanfaatan Limbah Plastik dengan Menggunakan Metode Luther Sutopo" Penelitian tersebut

menggunakan metode Luther Sutopo dan pendekatan *Development Life Cycle*. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya sampah plastik dan mengedukasi mereka tentang cara memanfaatkannya kembali. Penelitian tersebut juga melibatkan pengujian terhadap efektivitas iklan layanan masyarakat dengan menggunakan tabel presentase nilai jawaban dari responden untuk mengevaluasi dampak dari iklan tersebut. Proses penelitian dimulai dengan tahap analisis kebutuhan di mana peneliti mengidentifikasi masalah sampah plastik yang menjadi fokus iklan. Setelah itu, peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects* untuk merancang dan mengedit iklan layanan masyarakat, sementara aplikasi *Adobe Photoshop* digunakan untuk pembuatan elemen visual. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian terhadap iklan yang telah dibuat dengan mengumpulkan data dari responden melalui kuesioner, kemudian data tersebut diolah menggunakan tabel persentase untuk mengevaluasi efektivitas iklan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kesuksesan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya sampah plastik dan memperkenalkan cara-cara untuk memanfaatkannya kembali. Dengan menerapkan metode Luther Sutopo dan pendekatan *Development Life Cycle*, penelitian tersebut menghasilkan sebuah iklan layanan masyarakat yang efektif dalam menyampaikan pesan.

Penelitian yang dilakukan oleh Prawira Sang Kompyang Putra, dkk (2021) dengan judul "Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Dan Media Pendukung Sebagai Sarana Sosialisasi Pengolahan Sampah Berbasis Sumber di Desa Temesi". Tujuan penelitian tersebut membuat video Iklan Layanan Masyarakat sebagai media sosial pengolahan sampah berbasis sumber di desa temesi, jurnal tersebut membahas tentang penelitian menggunakan metode observasi untuk mengamati perubahan fenomena sosial terkait. Penelitian memperhatikan penggunaan teks, tipografi, dan warna dalam iklan sosial media. Kontribusinya terletak pada menyediakan informasi tentang pengolahan sampah berbasis sumber dan merancang media sosialisasi yang efektif. Peneliti kemudian menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects* untuk merancang dan mengedit video iklan layanan masyarakat, dengan fokus pada penggunaan teks, tipografi, dan warna yang efektif untuk menyampaikan pesan sosialisasi. Selain itu, aplikasi *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat elemen visual tambahan yang mendukung media sosialisasi. Hasil penelitian tersebut berupa hasil rancangan sebuah media sosialisasi dengan konsep "Palemahan" untuk menciptakan lingkungan desa yang lebih bersih.

Penelitian yang dilakukan oleh Hannandito Dhiya Kemal dan Aryanto Hendro (2020) dengan judul "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Pembuangan Sampah Sembarangan di Surabaya". Tujuan penelitian tersebut adalah merancang iklan layanan masyarakat untuk mencegah pembuangan sampah sembarangan di Surabaya, menunjukkan bahwa masyarakat Surabaya cenderung kurang peduli terhadap lingkungan, terutama dalam praktik pembuangan sampah yang sembarangan. Menggunakan pendekatan 5W1H, penulis melakukan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data akurat, yang kemudian digunakan untuk merancang poster digital sebagai media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Proses perancangan melibatkan pengambilan foto lokasi yang terpengaruh, seperti rumah dan pasar yang terendam banjir, serta penggunaan perangkat lunak *Adobe Photoshop* untuk menyunting gambar. Hasil penelitian tersebut berhasil merancang sebuah iklan yang ditujukan untuk mempengaruhi sikap dan tindakan masyarakat Surabaya agar lebih peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

Landasan Teori

Multimedia

Kata "multimedia" berasal dari dua kata dalam bahasa Latin, yaitu "multi" dan "media", yang jika dipisahkan memiliki makna yang masing-masing berbeda namun saling melengkapi. Kata "multi" adalah bentuk jamak dari kata benda (*nouns*) dalam bahasa Latin yang berarti "banyak" atau "beragam", menunjukkan jumlah atau variasi yang besar. Sementara itu, kata "media" merupakan bentuk jamak dari "*medium*," yang dalam bahasa Latin berarti "perantara" atau "alat" yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Jika digabungkan, kedua kata ini membentuk istilah "multimedia," yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perpaduan berbagai macam media yang berbeda. Dalam konteks teknologi dan komunikasi modern, multimedia merujuk pada kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, animasi, gambar, video, dan lain-lain, yang kemudian disatukan dalam bentuk file digital dengan bantuan komputer. Teknologi ini sangat berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan secara lebih efektif dan menarik. Dengan menggunakan multimedia, informasi dapat disajikan dalam berbagai format yang saling melengkapi, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi audiens yang beragam (Munir, 2015).

Video

Video adalah sebuah jenis media audio-visual yang memiliki kemampuan unik untuk secara efektif menggambarkan objek yang bergerak, lengkap dengan disertai suara yang alami atau suara yang telah disesuaikan untuk mendukung narasi visual yang dihadirkan. Kombinasi antara gambar bergerak yang dinamis dan elemen audio

yang menyertainya menciptakan daya tarik tersendiri dalam penyampaian informasi, memungkinkan video untuk secara efisien memperlihatkan proses-proses yang kompleks, menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar statis, serta mengajarkan keterampilan dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Arsyad Azhar, 2015).

Polusi Sampah Plastik

Sampah plastik adalah salah satu jenis limbah yang paling banyak ditemukan di seluruh dunia dan menjadi salah satu sumber utama pencemaran lingkungan hidup yang berdampak luas. Menurut perkiraan dari Bank Dunia, setiap tahun kota-kota di seluruh dunia secara kolektif menghasilkan sampah plastik yang mencapai angka fantastis, yaitu sekitar 1,3 miliar ton. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat seiring dengan pertumbuhan populasi dan urbanisasi, hingga mencapai angka yang mengkhawatirkan sebesar 2,2 miliar ton pada tahun 2025. Peningkatan ini menunjukkan bahwa jika tidak segera diambil langkah-langkah pencegahan yang efektif, masalah sampah plastik akan semakin memburuk, mengancam ekosistem alam, kesehatan manusia, dan kelestarian lingkungan global di masa mendatang (Benhard, 2019).

Iklan

Iklan adalah suatu bentuk komunikasi yang bersifat berbayar dan diintermediasi, di mana sumber informasi yang menyebarkan pesan tersebut dapat diidentifikasi dengan jelas, serta dirancang secara khusus untuk memengaruhi penerima atau audiens agar melakukan tindakan tertentu, baik secara langsung pada saat itu juga maupun di masa mendatang (Andrews dan Shimp, 2018).

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah suatu bentuk iklan yang secara khusus dirancang untuk menyampaikan informasi penting kepada publik serta mempengaruhi audiens dengan tujuan mendorong mereka agar lebih berorientasi pada aspek sosial daripada sekadar keuntungan ekonomi, seperti yang sering kali menjadi fokus utama dalam iklan komersial. Tujuan utama dari iklan layanan masyarakat adalah untuk menciptakan dampak sosial yang positif, yang meliputi peningkatan pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu tertentu, membentuk sikap positif, serta mendorong terjadinya perubahan perilaku yang konstruktif dalam menanggapi masalah-masalah sosial yang ada (Mukaromah dkk, 2017).

Frame Cutting Points

Frame cutting points adalah teknik krusial dalam produksi video yang melibatkan pemilihan titik-titik spesifik di mana frame dipotong untuk menciptakan transisi yang mulus dan harmonis antara berbagai adegan atau *shot*. Teknik ini tidak hanya penting untuk memastikan alur cerita berjalan dengan baik, tetapi juga untuk menjaga konsistensi visual dan emosional yang memengaruhi pengalaman menonton secara keseluruhan. Dengan pemahaman yang tepat tentang *frame cutting points*, seorang editor video dapat mengontrol ritme, intensitas dan daya tarik visual dari video, sehingga mampu mempertahankan perhatian penonton dan menyampaikan pesan atau narasi secara efektif. Teknik ini juga berperan dalam menjaga kontinuitas, baik dalam konteks waktu maupun ruang, sehingga video yang diproduksi memiliki kualitas yang lebih profesional dan menarik.

Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah sebuah program video editing yang dikembangkan oleh *Adobe*, dan telah menjadi salah satu aplikasi pengolah video pilihan utama di kalangan profesional, terutama bagi mereka yang gemar bereksperimen dengan berbagai teknik editing. Sebagai *software editing* video yang sangat populer dan luas penggunaannya, *Adobe Premiere Pro* menawarkan berbagai kemampuan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pengeditan video secara mendalam. Dengan *Adobe Premiere Pro*, kita dapat mengedit berbagai elemen seperti video, musik, title, transisi, efek video dan audio, serta menambahkan suara dengan mudah dan presisi (Arthana dan Sindu, 2017).

Voice over

Voice over adalah bentuk narasi tambahan dalam produksi video di mana suara manusia digunakan untuk membacakan cerita atau narasi yang terkait langsung dengan konten visual yang ditampilkan. Fungsi utama *voice over* adalah untuk menjembatani gambar dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga audiens dapat lebih mudah memahami konteks dan isi dari video tersebut (Nugroho Prasetyo Adhi & Luthfi Taufiq Emha, 2017).

Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, melalui storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat mengiringi khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita. Melalui penggunaan *storyboard*, ide-ide cerita dapat disampaikan dengan lebih jelas dan terstruktur kepada tim produksi maupun klien. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan visual yang memudahkan semua pihak yang terlibat dalam produksi untuk memahami visi kreatif dari cerita yang akan disampaikan (Restu, 2017).

Media sosial Sebagai Media Promosi

Media sosial adalah sebuah sarana atau wadah yang dirancang untuk mempermudah interaksi dan komunikasi antara pengguna dengan memberikan sifat komunikasi dua arah yang memungkinkan pertukaran informasi dan umpan balik secara langsung. Selain fungsi utamanya dalam memfasilitasi interaksi sosial, media sosial juga sering digunakan untuk membangun dan menampilkan citra diri atau profil individu, memungkinkan mereka untuk berbagi aspek-aspek pribadi atau profesional dengan audiens yang lebih luas (Ardiansah dan Maharani, 2021).

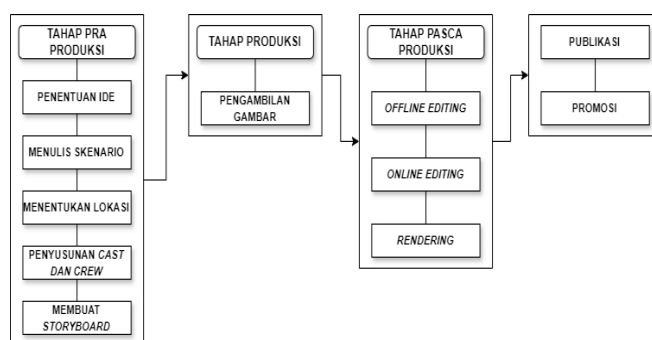
METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di lingkungan Kampus Politeknik Negeri Samarinda, Sungai Tarmidi Samarinda, Taman Cerdas Samarinda, Masjid Islamic Center Samarinda, dan TPA sampah, Penelitian ini dimulai dari bulan April hingga Mei 2024. Penelitian ini berfokus pada pembuatan video iklan layanan masyarakat tentang sampah plastik sebagai media untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga lingkungan.

Dalam pembuatan video iklan, peneliti menggunakan berbagai alat dan bahan, yaitu perangkat lunak seperti *Adobe Premiere Pro* dan *Microsoft Word Office*. Perangkat keras yang digunakan yaitu Laptop Asus M409D, PC/Monitor, Kamera *Sony Alpha 6300*, Lensa kamera, *SD Card/Memori*, *Stabilizer feiyutech scrop*, *Mic hollyland lark c1*, *Drone dji mavic mini 2*, *Filter UV*

Metode Penelitian

Diagram alir pada gambar 1 adalah merupakan gambaran tahapan pengembangan video iklan layanan masyarakat yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi.



Gambar 1 Diagram Alir Metode Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, maka uraian kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi memuat beberapa kegiatan seperti penentuan ide, menulis naskah atau skenario, menentukan *setting* tempat atau lokasi yang tepat, dan yang terakhir menentukan *Cast* dan *Crew*.

2. Produksi

Tahap ini adalah dimana semua materi yang direncanakan pada tahap sebelumnya akan dieksekusi. Dieksekusi yang dimaksud adalah proses pengambilan gambar yang berupa video dan perekaman suara sebagai narasi video.

3. Pasca Produksi

Setelah selesai melakukan tahap produksi hingga mendapatkan video yang sesuai dengan skenario yang telah dibuat pada tahap pra-produksi, selanjutnya pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan editing, penataan

suara, penambahan efek, dan scoring musik. Pasca produksi biasanya dibagi menjadi dalam tiga tahap, *offline*, *online* dan *rendering*.

a. *Offline Editing*

Offline Editing adalah proses menjahit film dari bahan-bahan dasar perekaman tahap produksi sebelumnya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

b. *Online Editing*

Online Editing adalah setelah video terjahit menjadi satu cerita yang utuh, maka video diteruskan untuk dipoles. Proses memoles video ini terdiri dari pewarnaan video untuk mencapai suatu nuansa atau kesan tertentu yang diinginkan, lalu proses editing suara, menambahkan efek suara (*Sound Effect*), memasukkan backsound musik dan mengganti dialog sesuai kebutuhan naskah.

c. *Rendering*

Rendering adalah sebuah proses berisi langkah-langkah untuk menggabungkan hasil editan berupa objek secara bersamaan hingga menjadi satu file utuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari pembuatan video analisis Teknik *Frame Cutting Points* didukung *Voice Over* dalam pembuatan iklan layanan masyarakat tentang polusi sampah plastik. Tujuan utama video ini adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya yang ditimbulkan oleh sampah plastik dan mendorong perubahan perilaku yang lebih ramah lingkungan. Melalui pendekatan ini, video diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk mengambil langkah nyata dalam mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan berpartisipasi dalam upaya pengelolaan sampah plastik yang lebih baik.

Penerapan teknik *Frame Cutting Points* dalam pengambilan gambar

Teknik pengambilan gambar dalam beberapa *scene* yang terdiri dari beberapa teknik :

1. *Close Up*

Pada Gambar 2 terdapat scene pada detik 0:33-0:34 yang menggunakan teknik pengambilan gambar close up untuk menekankan ekspresi pemeran wanita. Tujuan Teknik close up untuk menyorot secara mendetail ekspresi wajah pemeran wanita yang menampilkan rasa khawatir dan cemas terhadap dampak negatif sampah plastik bagi kehidupan di masa mendatang. Sudut pengambilan gambar eye level atau normal angle digunakan agar ketinggian kamera sejajar dengan mata pemeran wanita, memberikan kesan realistis dan alami, sekaligus menambahkan nuansa dramatis pada adegan tersebut.



Gambar 2 *Close Up*

2. *Extreme Long Shot*

Pada gambar 3 terdapat scene dalam detik 0:35-0:37 menggunakan teknik pengambilan gambar *extreme long shot*. Tujuan dari teknik *extreme long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita sedang berjalan di pinggir sungai dan pemandangan di sekitar objek utama, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran wanita.



Gambar 3 *Extreme Long Shot*

3. *Medium Shot*

Pada gambar 4 terdapat scene dalam detik 0:38-0:39 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot*. Tujuan dari teknik *medium shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita shot dari pinggang sampai kepala yang sedang berjalan sambil melihat kearah sungai, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran wanita memberikan kesan netral.



Gambar 4 *Medium Shot*

4. *Extreme Close Up*

Pada gambar 5 terdapat scene dalam detik 0:41-0:43 menggunakan teknik pengambilan gambar *extreme close up*. Tujuan dari teknik *extreme close up* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita yang berfokus ke area wajah secara mendetail yang sedang melihat kearah sungai yang terdapat tumpukkan sampah plastik, untuk

sudut *low level/low angle* gunanya adalah agar posisi kamera rendah dari objek pemeran wanita yang memberikan kesan dramatis.



Gambar 5 *Extreme Close Up*

5. *Medium Close Up*

Pada gambar 6 terdapat scene dalam detik 0:45-0:46 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*. Tujuan dari teknik *medium close up* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita *shot* dari bagian dada sampai kepala yang sedang berjalan di pinggir sungai sambil menatap kearah sungai yang terdapat tumpukan sampah dan merenung tentang bahayanya sampah untuk kehidupan, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah agar ketinggian kamera sejajar dengan pemeran wanita dan memperlihatkan pemeran secara fokus.



Gambar 6 *Medium Close Up*

6. *Medium Close Up*

Pada gambar 7 terdapat scene dalam detik 0:49-0:50 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*. Tujuan dari teknik *medium close up* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita *shot* dari bagian dada sampai kepala yang berjalan sambil menatap sungai sambil berbicara bagaimana dampak dari sungai yang tercemar untuk masa depan, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran wanita memberikan kesan dramatis.

Gambar 7 *Medium Close Up*

7. *Medium Shot*

Pada gambar 8 terdapat scene dalam detik 0:58-0:59 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot*. Tujuan dari teknik *medium shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran wanita shot dari bagian pinggang sampai kepala yang sedang berjalan dipinggir sungai sambil menunduk dan merenung tentang bahayanya sampah yang menumpuk di sungai untuk masa depan, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran wanita.

Gambar 8 *Medium Shot*

8. *Medium Long Shot*

Pada gambar 9 terdapat scene dalam di ment 1:13-1:15 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium long shot*. Tujuan dari teknik *medium long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran pria yang berjalan di area taman dengan menampilkan ekspresi yang datar shot dari bagian lutut sampai kepala, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran pria.

Gambar 9 *Medium Long Shot*

9. *Long Shot*

Pada gambar 10 terdapat scene dalam menit 1:22-1:24 menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. Tujuan dari teknik *long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan seluruh tubuh pemeran pria tanpa terpotong frame yang sedang melihat ke arah sampah yang berserakan dengan ekspresi wajah kecewa melihat sampah berserakan di sekitaran taman, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran pria.

Gambar 10 *Long Shot*

10. *Long Shot*

Pada gambar 11 terdapat scene dalam menit 1:25-1:27 menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. Tujuan dari teknik *long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran pria seluruh tubuh secara keseluruhan tanpa terpotong frame yang sedang mengambil sampah yang berserakan lalu dikumpulkan untuk dibawa ke tempat sampah, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran pria.

Gambar 11 *Long Shot*

11. *Medium Close Up*

Pada gambar 12 terdapat scene dalam menit 1:39-1:40 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up*. Tujuan dari teknik *medium close up* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran pria sedang berjalan di area taman untuk membuang sampah yang telah dikumpulkan dengan ekspresi datar *shot* dari bagian dada sampai kepala, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran pria.

Gambar 12 *Medium Close Up*

12. *Medium Long Shot*

Pada gambar 13 terdapat scene dalam menit 1:45-1:48 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium long shot*. Tujuan dari teknik *medium long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan pemeran pria yang sedang membuang sampah yang telah dikumpulkan ke tempat sampah *shot* dari bagian lutut sampai kepala, untuk sudut *eye level/normal angle* gunanya adalah ketinggian kamera sejajar dengan pemeran pria memperlihatkan dengan jelas scene dari pemeran pria yang membuang sampah.

Gambar 13 *Medium Long Shot*

13. *Long Shot*

Pada gambar 14 terdapat scene dalam menit 1:49-1:52 menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. Tujuan dari teknik *long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan penyapu jalan yang sedang meyapu area taman agar selalu bersih dan nyaman untuk bersantai secara keseluruhan tanpa terpotong frame, untuk sudut eye level/normal angel gunanya adalah ketinggian kamera sejajar memperlihatkan dari jauh penyapu jalan.

Gambar 14 *Long Shot*

14. *Medium Long Shot*

Pada gambar 15 terdapat scene dalam menit 1:57-2:04 menggunakan teknik pengambilan gambar *medium long shot*. Tujuan dari teknik *medium long shot* dalam scene ini adalah untuk memperlihatkan petugas kebersihan yang sedang mengangkut sampah untuk di angkut ke tpa induk terdekat lalu di pisahkan antara sampah organik yang biasa dimanfaatkan untuk pupuk dan sampah anorganik dimanfaatkan untuk di daur ulang seperti sampah plastik di daur ulang untuk dijadikan kerajinan seperti tas belanja dan pot tanaman, untuk sudut eye level/normal angel gunanya adalah ketinggian kamera sejajar.

Gambar 15 *Medium Long Shot*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah video iklan layanan masyarakat tentang polusi sampah plastik dengan menggunakan teknik *frame cutting points* didukung *voice over* yang sudah sesuai dengan konten yang diinginkan penulis.
2. Penggunaan *voice over* memperjelas konteks visual dan memberikan penekanan pada informasi penting tentang bahaya polusi sampah plastik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya dapat menambahkan latar tempat yang lebih menarik.
2. Penelitian selanjutnya harus lebih kreatif dari penelitian ini.
3. Pengambilan gambar dapat dilakukan dengan berbagai teknik lainnya dan pembuatan video iklan layanan masyarakat harus lebih efisien dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andrews & Shimp (2018). *Advertising, Promotion, and Other Aspects of Integrated Marketing Communications* (10th ed.). Boston: Cengage Learning.
- [2] Arthana & Sindu. (2017). *Adobe Premiere Pro sebagai Alat Pengolah Video Profesional*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [3] Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [4] Ardiansah & Maharani. (2021). *Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Interaksi dan Pemasaran Digital*. Jakarta: Penerbit Media Nusantara.
- [5] Benhard. (2019). *Dampak dan Tantangan Sampah Plastik terhadap Lingkungan*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- [6] BPS (2021) <https://samarindakota.bps.go.id/indicator/152/247/1/jumlah-produksi-sampah-di-kota-samarinda.html>, diakses 20 juni 2024.
- [7] Hannandito Dhiya Kemal dan Aryanto Hendro (2020) Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Pembuangan Sampah Sembarangan di Surabaya. *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 3, 198-212
- [8] Maulana Bagus, Sigit Haris Triono & Harsiti (2018) . Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pemanfaatan Limbah Plastik dengan Menggunakan Metode Luther Sutopo. *E-jurnal.lppmunsera*. Vol 1, 59-63
- [9] Munir. (2015). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Mukaromah, A., Setiawan, B., & Hidayat, R. (2017). *Peran Iklan Layanan Masyarakat dalam Membangun Kesadaran Kolektif dan Mendorong Perubahan Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- [11] Nugroho Prasetyo Adhi & Luthfi Tufiq Emha. (2017). Teknik *Voice Over* dalam Produksi Video. Bandung: Penerbit Graha Media.
- [12] Prawira, S.KP., Astuti Ni,KR & Bayu I, G.AI (2021). Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Dan Media Pendukung Sebagai Sarana Sosialisasi Pengolahan Sampah Berbasis Sumber di Desa Temesi" Semarang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.2, No.01, 1-11*
- [13] Restu. (2017). Pentingnya Storyboard dalam Proses Produksi Film dan Video. Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 09 Nomor 01, 1848*