

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Iklan Layanan Masyarakat

2.1.1. Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat menurut Susanto (1976: 203), adalah 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.

Suatu pengumuman atau pemberitahuan yang bersifat non komersial yang mempromosikan program-program kegiatan, layanan pemerintah, layanan organisasi non-bisnis dan pemberitahuan-pemberitahuan lainnya tentang layanan kebutuhan masyarakat di luar ramalan cuaca dan pemberitahuan yang bersifat komersial. Menurut Crompton dan Lamb (dalam Kasali, 1993)

Iklan layanan masyarakat adalah salah satu bentuk iklan yang bersifat non-profit, sehingga iklan tersebut tidak akan mencari keuntungan setelah pemasangan informasi yang ditujukan kepada masyarakat secara global. Liliweri (1992:32)

Menurut Nuradi (2010:21) mengartikan Iklan Layanan Masyarakat adalah jenis periklanan yang dilakukan oleh suatu organisasi maupun non-komersial maupun komersial (sering juga disebut pemerintah) untuk mencapai tujuan sosial maupun non-ekonomis, (terutama untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat).

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Iklan Layanan Masyarakat merupakan iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang mereka hadapi dan tidak mencari keuntungan.

2.2. Bahaya

2.2.1. Pengertian Bahaya

Bahaya merupakan sumber potensi kerusakan atau situasi yang berpotensi untuk menimbulkan kerugian. Sesuatu disebut sebagai sumber bahaya hanya jika memiliki resiko menimbulkan hasil yang negatif (Cross, 1998).

Bahaya diartika sebagai potensi dari rangkaian sebuah kejadian untuk muncul dan menimbulkan kerusakan atau kerugian, Jika salah satu bagian dari rantai kejadian hilang, maka suatu kejadian tidak akan terjadi, Bahaya dapat dimana-mana baik tempat kerja atau di lingkungan, namun bahaya hanya akan menimbulkan efek jika terjadi sebuah kontak atau eksposur (Tranter, 1999).

Bahaya adalah suatu keadaan yang memungkinkan atau berpotensi terhadap terjadinya kejadian kecelakaan berupa cedera, penyakit, kematian, kerusakan atau kemampuan melaksanakan fungsi operasional yang telah di tetapkan (Tarwaka, 2008).

Menurut (Soehatman Ramli, 2010). Bahaya adalah segala sesuatu termasuk situasi atau tindakan yang berpotensi menimbulkan kecelakaan atau cedera pada manusia, kerusakan atau gangguan lainnya. Karena hadirnya bahaya maka diperlukan upaya pengendalian agar bahaya tersebut tidak menimbulkan akibat yang merugikan.

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bahaya merupakan kejadian yang berpotensi menimbulkan kerugian, kecelakaan atau cedera pada manusia atau lainnya.

2.3. Rokok Elektrik

2.3.1. Pengertian Rokok Elektrik

Rokok Elektronik (Electronic Nicotine Delivery Systems atau e-Cigarette) adalah sebuah inovasi dari bentuk rokok konvensional menjadi rokok modern. Rokok elektronik pertama kali dikembangkan pada tahun 2003 oleh SBT Co Ltd, sebuah perusahaan yang berbasis Beijing, RRC, yang sekarang dikuasai oleh Golden Dragon Group Ltd Pada tahun 2004, Ruyan mengambil alih proyek untuk

mengembangkan teknologi yang muncul. Diserap secara resmi Ruyan SBT Co Ltd dan nama mereka diubah menjadi SBT RUYAN Technology & Development Co, Ltd.1, Rokok elektrik merupakan suatu alat yang berfungsi seperti rokok namun tidak menggunakan ataupun membakar daun tembakau, melainkan mengubah cairan menjadi uap yang dihisap oleh perokok ke dalam paru-parunya, rokok elektrik umumnya mengandung nikotin, zat kimia lain, serta perasa/flavour dan bersifat toksik/racun (P2PTM).

Kemkes RI (2014) menjelaskan Electric Cigarettes atau Electric Nicotine Delivery Systems (ENDS) adalah alat yang berfungsi untuk mengubah zat-zat kimia menjadi uap dan mengalirkan ke paru-paru, di mana zat kimia tersebut, merupakan campuran zat seperti nikotin dan *propylene glycol*. Alat ENDS terdiri dari komponen penguap, baterai isi ulang, pengatur elektrik, dan wadah cairan yang akan diuapkan. Tanuwihardja & Susanto (2012:57) menjelaskan bahwa *electric cigarette* (rokok elektrik) atau *ecigarette* merupakan salah satu *Nicotine Replacement Therapy* (NRT) yang menggunakan listrik dari tenaga baterai untuk memberikan nikotin dalam bentuk uap dan oleh WHO disebut sebagai *Electronic Nicotine Delivery System* (ENDS). *electric cigarette* dirancang untuk memberikan nikotin tanpa pembakaran tembakau dengan tetap memberikan sensasi merokok pada penggunaannya. Bulen (2011:2017) menjelaskan bahwa rokok elektrik terlihat seperti rokok tembakau, namun tidak mengandung tembakau.

Sebagai gantinya, mereka terdiri dari selubung logam dimana pembawa energi bertenaga baterai menghasilkan uap untuk menghirup dari selubung yang mengandung humektan (propilen glikol atau gliserol), flavours, nikotinorinasease dari obat lain (rimonabant, amino-tadala fill). Rokok elektrik merupakan rokok yang terdiri dari baterai, alat penyemprot dengan elemen pemanas, dan peluru yang berisi nikotin dan perasa. Saat dipanaskan alat itu mengeluarkan aerosol dan uap air dari pemanas (Bushore & Pizacani,2014:2).

Forbes (2016:4) menjelaskan bahwa rokok atau vaporizers adalah perangkat elektronik yang sangat sederhana yang menggunakan baterai yang dapat diisi ulang untuk menyalakan elemen pemanas (koil) yang memanaskan *eliquid* menjadi uap tidak beracun untuk dihirup. Sebuah alat penyemprot menahan *eliquid* dalam tangki dan sumbu duduk di *eliquid* untuk menarik jumlah yang tepat ke dalam kumparan, untuk menghasilkan uap. Uap mengalir melalui tabung dalam dan ditarik melalui cerobong.

Dari paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa rokok elektrik merupakan suatu alat elektronik yang berbentuk seperti rokok pada umumnya dengan menggunakan batre dengan menghasilkan tekanan yang panas dan di teteskan cairan (liquid) rokok elektrik sehingga menghasilkan uap asap.

2.4. Audio Visual

2.4.1. Pengertian Audio Visual

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997:97-98).

Media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana Dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya.:

- a) Media audio visual gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagaimana.
- b) Media audio visual diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- c) Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.
- d) Media visual gerak contoh, film bisu

- e) Media visual diam contoh microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
- f) Media seni gerak
- g) Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya
- h) Media cetak contoh, televisi (Soedjarwono, 1997:175)

2.4.2. Pengertian Sinematografi

Sinematografi/ *cinematography* terdiri dari dua suku kata yaitu *cinema* dan *graphy*, berasal dari Yunani, *kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis dengan gambar yang bergerak (Sarwono Nugroho, S.Kom, M. Kom. Teknik Dasar Videografi, 2014:11).

Teknik sinematografi merupakan cara atau metode dalam pengambilan gambar agar penonton mudah menangkap makna atau pesan melalui sebuah gambar. Gambar yang menarik harus dapat berbicara (Bambang Semedhi, Sinematografi-Videografi, 2011:57).

1. Sinematografi dalam film

Film dipakai untuk merekam suatu keadaan atau kejadian untuk mengemukakan sesuatu, aspek diperlukan untuk mendukung terjadinya proses komunikasi, ilmu itu dikenal dengan nama sinematografi.

Dalam buku Bambang Semedhi, (suatu pengantar sinematografivideografi : 31-32), Himawan Pratista mengungkapkan dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan melainkan bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil meliputi, jarak tinggiansudut, lama pengambilan dan lain-lain. Unsur sinematografi dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera film, framing, dan durasi gambar. Framing diartikan sebagai pembatasan gambar oleh kamera seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera yang memiliki tujuan untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara detail,

dengan mengupayakan wujud visual film sehingga tidak terkesan monoton.

Menurut teori Joseph V. Mascelli A.S.C perlunya memperhatikan teknik pengambilan gambar sinematografi yaitu harus memiliki nilai sinematik yang baik, unsur yang mengatur maksud shot serta kesinambungan cerita dalam penyampaian pesan dari sebuah film yaitu:

a) *Composition* (komposisi)

Komposisi adalah suatu cara untuk meletakkan objek gambar di dalam layar sehingga gambar tampak menarik dan menonjol serta bisa mendukung alur cerita. Secara sederhana komposisi dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membuat sebuah gambar dalam sebuah frame terlihat menarik dan objek yang ingin ditampilkan terlihat lebih menonjol. Menurut Andi fahrudin seperti yang ditulis dalam bukunya, mengatakan bahwa komposisi gambar adalah pengaturan/penataan dan penempatan unsur-unsur gambar kedalam frame (bingkai) gambar. Komposisi gambar harus memperhatikan faktor keseimbangan, keindahan, ruang dan warna dari unsur-unsur gambar serta daya tarik tersendiri. Unsur-unsur gambar (visual element) dalam komposisi merupakan apa saja yang dilihat oleh mata/lensa kamera kita, pada suatu kejadian/pemandangan. (Dasar-dasar Produksi Televisi, Produksi berita, Feature, Lapangan Investigasi dokumenter, dan teknik editing: 2012:152). Sedangkan framing merupakan penempatan unsur-unsur gambar ke dalam frame yang bertujuan menempatkan objek pada komposisi yang baik, serta terpenuhinya unsur keseimbangan frame kiri, kanan, atas dan bawah dalam pengelompokan, yaitu:

1. The Rule of Thirds (The Golden Mean).

Pedoman dalam penempatan unsur-unsur gambar dalam frame yang dibagi atas tiga bagian secara

vertikal dan tiga bagian secara horizontal. Perpotongan garis vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian pemirsa dalam menyaksikan suatu adegan (gambar/cerita). Interest point of object (pusat perhatian) sebaiknya ditempatkan pada titik-titik perpotongan tersebut.

Ketika sedang shooting, komposisi gambar yang akan diambil agar tercapai golden mean tentu beragam. Pada objek orang, mata berada pada posisi 1/3 frame bagian atas. Kondisi panorama/pemandangan batas cakrawala berada 2/3 frame bagian bawah. Adapun posisi dua orang yang melakukan percakapan atau aktivitas tertentu, posisi golden mean berada di tengahnya antara dua orang tersebut.

2. Walking Room/ Lead Room

Ruang yang menunjukkan arah jalan objek sampai tepi frame, ruang depan lebih luas dua kali dibanding ruang belakang (30-50%). Teknik pengambilan gambar dengan memberikan sisa jarak ketika seseorang bergerak ke arah tertentu. Tanpa memperhatikan walking room, objek gambar orang akan tampak terhalangi atau berhenti di layar televisi.

3. Looking Room/ Nose Room

Jarak pandang objek ke depan dengan perbandingan dua bagian depan satu bagian belakang (30-50%). Ketika objek gambar melihat atau menunjuk ke satu arah, harus tersedia ruang kosong pada arah yang dituju. Pengambilan gambar tanpa looking room akan terlihat janggal dan tidak seimbang.

4. Head Room

Teknik pengambilan gambar ini, ruang dari atas kepala sampai tepi atas frame, ruang bagian ini seperempat dari kepala objek. Ruang kosong yang berada di atas kepala

harus seimbang dengan tepi layar televisi. Bila ruang kosong terlalu banyak, yakni jarak antara ujung kepala dengan tepi atas layar televisi terlalu luas, maka gambar tampak tidak seimbang. Sehingga objek akan tampak tidak seimbang. Sehingga objek akan tampak tenggelam di layar televisi dan gambar tidak nyaman dilihat.

5. Aerial Shot

Pengambilan gambar daratan dari udara dengan meletakkan posisi kamera pada pesawat udara. Fungsi pengambilan gambar ini untuk melihat suasana di bawah daratan secara menyeluruh dan leluasa. Biasanya digunakan sebagai kebutuhan gambar program gambar berita, pertandingan olahraga yang melibatkan banyak orang atau menggambarkan suasana bencana alam.

6. Establishing Shot (ES)

Pengambilan shot yang menampilkan keseluruhan objek ditambah dengan ruang disekitarnya sebagai pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi di mana peristiwa atau bagaimana kondisi adegan itu terjadi.

7. Point of View (POV)

Teknik pengambilan gambar yang menghasilkan arah pandang pelaku atau objek utama dalam frame. 8. Object in Frame Pengambilan gambar orang/pemain oleh kamera dalam satu frame dengan mengabaikan shot size orang tersebut. Ada pun beberapa istilah pengambilan gambarnya, yaitu one shot, two shot, three shot dan group shot.

b. Camera Angle

Posisi kamera pada saat membidik suatu objek akan berpengaruh pada makna dan pesan yang disampaikan. (Askurifai, 2009:54) camera angle terbagi menjadi lima sudut

pengambilan gambar. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda sehingga karakter dan pesan yang dikandung dalam setiap *shot* akan berbeda pula. Kelima *camera angle* tersebut meliputi :

1. *Bird Eye View*

Bird Eye View adalah suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak dibawah begitu kecil dan berserakan tanpa punya makna. Sudut pengambilan gambar ini misalnya dilakukan dari helikopter atau dari gedung bertingkat tinggi.

2. *High Angle*

Sudut pengambilan gambar ini lebih rendah dari pertama. *High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera diatas objek maka sudah dianggap *high angle*. Dengan *high angle* maka objek tampak lebih kecil. Disini bukan sial tampilan fisiknya, yang penting adalah kesan yang ditimbulkan dari pengambilan gambar ini adalah kesan lemah, tak berdaya, kesendirian, dan kesan lain yang mengandung konotasi dilemahkan atau dikerdilkan.

3. *Eye Level*

Boleh dibilang sudut seperti ini tidak mengandung kesan tertentu, karena memang tidak mengharapkan kesan tertentu. Meskipun demikian, dalam sudut ini tetap harus diperhatikan aspek komposisinya. Jangan sampai objek dalam frame tidak nyaman untuk ditonton. Untuk masalah komposisi pada bagian lain akan dibicarakan secara rinci.

4. *Low Angle*

Mengembangkan seseorang yang berwibawa atau berpengaruh tidak bias menggunakan *high angle* karena kesan yang ditimbulkan akan melenceng. Sudut pengambilan gambar yang tepat adalah *low angle*. Sudut ini membangun kesan berkuasa, baik dalam soal ekonomi, politik, social dan lainnya. Seseorang yang ditampilkan dengan sudut pengambilan gambar ini akan mempunyai kesan dominan.

5. *Frog Eye*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang besar, terkadang mengerikan dan bias juga penuh misteri. Yang jelas sudut pengambilan ini mempunyai kesan dramatis untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh, ganjil, kebesaran atau sesuatu yang menarik tapi diambil dengan variasi tidak biasanya (Askurifai 2009:110).

c) Ukuran *Shot/type shot*

Ukuran Shot atau sering disebut Type Shot pada dasarnya dibagi dalam tiga bagian ukuran, dari bagian Close Up Shot, Medium Shot, dan Long Shot, yang dibagi lagi dalam beberapa bagian dan memiliki fokus motivasi yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

1. Close Up Shot (CU)

Ukuran shot terbesar dengan motivasi untuk menonjolkan detail dari ekspresi wajah objek.

a. Ekstream Close Up.

Menampilkan detail dari salah satu organ tubuh dari objek seperti mata atau mulut.

b. Close Up (CU).

Menampilkan bagian wajah dari atas rambut hingga bawah dagu, berbeda dengan sedikit dengan big close up yang hanya pada ekspresi wajah close up dapat memperlihatkan gerakan dari rambut objek.

c. Medium Close Up (MCU)

Menampilkan bagian dari atas rambut hingga dada dari objek. Dengan demikian shot pada ekspresi objek tapi juga dapat melihat pergerakan wajah dan bahu objek.

2. Medium Shot (MS)

Ukuran shot dengan motivasi untuk melihat gesture tubuh dari si objek. Ukuran gambar ini juga memisahkan ukuran gambar close up dengan long shot.

a. Medium shot (MS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga ke pinggang, sehingga pada shot ini yang menjadi fokus adalah pergerakan dari badan bagian atas objek seperti tangan.

b. Knee Shot (KS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga lutut dari objek, berbeda sedikit dari medium shot, shot ini menambahkan pergerakan arah jalan dari yang dapat dilihat dari lutut objek.

3. Long Shot (LS)

Ukuran shot terkecil dengan motivasi untuk memperlihatkan situasi dari keadaan sekitar objek, bahkan cenderung menghiraukan object.

a. Full Shot (FS)

Menampilkan bagian atas kepala hingga bawah kaki dari objek. Pada shot ini motivasi yang

ditampilkan adalah pergerakan dari keseluruhan badan objek.

b. Long Shot (LS)

Menampilkan shot terkecil dengan motivasi untuk memperlihatkan situasi dari keadaan sekitar objek, bahkan cenderung menghiraukan objek.

c. Ekstream Long Shot

Menampilkan keseluruhan pemandangan dan tidak fokus bahkan tidak memperlihatkan objek.

d) Continuity (kesinambungan gambar)

Continuity adalah teknik pemotongan gambar (kesinambungan gambar) untuk mengikuti suatu aksi melalui satu patokan tertentu. Bertujuan untuk menghubungkan shot-shot agar aliran adegan menjadi jelas, halus, dan lancar (smooth/seamless). Dan continuity edit shot menjadi komponen terkecil pembentukan efek logis gaya naratif. Shot yang sekaligus menjadi bagian dari kesatuan adegan yang disebut scene. Adapun beberapa bentuk continuity yang digunakan agar memudahkan penyampaian pesan, menghibur dan memberikan makna yang berdampak efektif bagi pemirsa.

a. *One scene three shot continuity direction.*

Penggambungan/kesinambungan gambar dalam satu scene yang terdiri dari tiga shot dengan continuity dari gambar fokus objek OSS, dilanjutkan OSS lawan mainnya dan diakhiri dengan two shot yang dramatis.

b. *Three shot continuity action, two objek one moment.*

Penggambungan/kesinambungan gambar yang menyajikan aksi dua objek yang sedang beraktivitas dengan background statis pada suatu moment.

Continuity yang menggambarkan tiga shot dalam satu scene tanpa pergerakan kamera untuk merekam action object yang seluruhnya stabil shot.

c. *Three shot continuity direction*

Continuity yang digunakan untuk memperjelas dialog yang sedang berlangsung. Biasanya pada acara talkshow distudio. Relisasinya menghubungkan front middle left side, long shoot, dan front middle right side, sehingga emosional pernyataan serta ekspresi objek yang berdialog erekam secara alamiah.

d. *Three shot continious direction scene.*

Menggabungkan tiga shot gambar dalam satu scene yang memfokuskan masing-masing objek, saat sedang berinteraksi aktif secara terus menerus. Diawali shot front middle left side objek yang saling berhadapan dengan shot front middle right side. Sehingga terlihat interaksinya, lalu diakhiri two shot kedua objek saling berhadapan.

e. *Cutting*

Cutting, diartikan sebagai pergantian gambar dari satu *scene* ke *scene* lainnya. *Cutting* termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsure penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses *Shooting*. Imajinasi yang berjalan tentunya, bagaimana nantinya jika potongan-potongan *scene* ini diedit dan ditayangkan dimonitor.