# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## 4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian

### 4.1.1 Sampoerna A Mild

**Gambar 4.1.1.1 Logo PT HM Sampoerna Tbk. & A Mild**

Sejak berdiri tahun 1913, Sampoerna telah menjadi bagian penting dari industri tembakau Indonesia selama lebih dari seratus tahun, dan saat ini perseroan senantiasa menerapkan praktik global terbaik dan sistem kelas dunia. Selama lebih dari satu dekade, perseroan memimpin pasar rokok Indonesia dengan pangsa pasar sebesar 32% pada tahun 2019. Sampoerna merupakan pelopor kategori Sigaret Kretek Mesin Kadar Rendah (SKM LT) di Indonaesia dengan memperkenalkan produk Sampoerna A pada tahun 1989. Merek terdepan di pasar rokok Indonesia saat ini merupakan produk utama dalam Sampoerna A.

Selamat tahun 2019, Sampoerna menerima sejumlah penghargaan sebagai apresiasi atas komitmen perseroan dalam implementasi tata kelola perusahaan yang baik (“GCG”), program tanggung jawab sosial perusahaan (“CSR”), kinerja bisnis, ekuitas merek, dan program kesehatan dan keselamatan kerja. Perusahaan juga meraih penghargaan sebagai *Top Employer Indonesia* dari *Top Employers Institute*.

Sampoerna memiliki visi perusahaan yaitu menjadi perusahaan yang paling terkemuka di Indonesia. Disamping itu, misi perusahaaan Sampoerna sesuai dengan falsafah tiga tangan yaitu perokok dewasa, karyawan, mitra usaha, dan masyarakat luas. Tiga segmentasi tersebut mewakili pemangku kepentingan utama yang harus dirangkul perusahaan untuk mencapai visi dan misinya.

Adapun maksud dan tujuan perusahaan Sampoerna yang dirangkum dalam pendekatan keberlanjutan mereka yaitu elemen kunci dari keseluruhan strategi bisnis Sampoerna. Hal ini disusun dalam 4 pilar yang memungkinkan Sampoerna untuk menggunakan dan mencapai komitmen untuk Indonesia yaitu mendorong keunggulan operasional, mengelola dampak sosial, mengurangi jejak lingkungan, dan transformasi bisnis.

Pilar pertama yaitu mendorong keunggulan operasional, dalam menjalankan bisnis Sampoerna menjunjung tinggi integritas dan kepatuhan terhadap peraturan. Bersama dengan puluhan ribu tenaga kerja, Sampoerna terus mendukung ekonomi nasional dan menghormati hak asasi manusia dalam bagian dari rantai nilai Sampoerna. Sampoerna berkomitmen untuk terus berinovasi, meningkatkan akses ke teknologi, memasarkan produk-produk Sampoerna secara bertanggung jawab, dan menerapkan praktik operasional dengan standar tertinggi.

Pilar kedua yaitu dalam mengelola dampak sosial Sampoerna berkomitmen untuk mendukung pertumbuhan sosial dan ekonomi nasional. Hal ini kami lakukan melalui penerapan dan pengembangan Usaha Kecil Menengah (UKM), peningkatan kualitas hidup petani mitra, dan penghapusan pekerja anak di pertanian tembakau dan cengkeh. Sampoerna percaya semua orang memiliki kesempatan dan

peluang yang sama, oleh karenanya Sampoerna juga menjadikan keberagaman, keselamatan di tempat kerja, dan lingkungan kerja yang adil sebagai budaya di Sampoerna.

Pilar ketiga yaitu dalam mengurangi jejak lingkungan Sampoerna melakukan manajemen lingkungan yang efektif di seluruh operasi dan rantai nilai Sampoerna yang penting untuk membantu Sampoerna meminimalkan dampak lingkungan dan mengatasi perubahan iklim. Sampoerna berupaya meminimalisir jejak karbon pada rantai nilai, mengelola air secara bertanggung jawab, dan melestarikan keanekaragaman hayati dimanapun fasilitas Sampoerna berada. Selain itu, Sampoerna juga menggunakan energi terbaru dan menerapkan pengelolaan limbah dengan tepat dari pertanian hingga limbah paska-konsumen Sampoerna.

Pilar keempat yaitu dalam melakukan transformasi bisnis sampoerna terus berinovasi untuk memberikan alternatif yang lebih baik kepada para konsumen dewasa. Induk perusahaan Sampoerna, Philip Morris International, telah menciptakan produk dengan risiko yang lebih rendah secara signifikan dibandingkan dengan rokok konvensional, yaitu produk tembakau yang dipanaskan. Sampoerna bertujuan untuk memberikan informasi yang lengkap dan jelas kepada para perokok dewasa atas inovasi ini. Inovasi ini secara ketat ditujukan bagi mereka yang akan terus merokok. Sampoerna tetap secara jelas menyatakan bahwa opsi terbaik adalah berhenti merokok sama sekali. Ini adalah inti dari setiap kegiatan komersialisasi yang Sampoerna lakukan.

### 4.1.2 Video Iklan Produk Rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*"

**Gambar 4.1.2.1 Iklan Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*"**

Iklan produk rokok tampil tanpa memvisualisasikan bentuk rokok sesunggunya secara langsung pada media *below the line* khususnya iklan pada media televisi. Sebagai gantinya, muncul alternatif dalam menampilkan produk rokok riil secara langsung yaitu dengan visual yang menggambarkan atau memberikan kesan dari gambaran produk rokok tersebut. Hal ini merupakan kunci perusahaan serta pihak *agency* iklan dalam mengiklankan produk rokok tersebut. Memvisualkan rokok tanpa gambaran rokok pada umumnya merupakan bagian dari peluang serta syarat dari ketentuan Etika Pariwara Indonesia yang tidak memperbolehkan bentuk asli rokok ditampilkan pada media televisi. Sehingga visualisasi lain digunakan sebagai cara penyampaian paling efektif, namun belum tentu berhasil dalam penafsiran yang ada pada benak sudut pandang penonton.

Mempertimbangkan bahwa Indonesia merupakan satu-satunya negara yang masih memeperbolehkan produk rokok diiklankan di televisi melalui media *above the line* ataupun *below the line*. Munculnya interpretasi kesan positif dan negatif yang diterima penonton, dapat menjadi pro maupun kontra tertuju pada visual yang disajikan dari iklan suatu produk rokok itu sendiri. Salah satu perusahaan rokok

terbesar di Indonesia yaitu PT HM Sampoerna merupakan satu dari perusahaan rokok terkenal lainnya yang unggul dalam segi pemasukan dana terbesar untuk cukai di Indonesia, jual beli produk serta pernah menerima ujaran negatif dari masyarakat akibat salah satu iklan yang dianggap tidak senonoh.

Salah satu video iklan produk rokok Sampoerna A Mild dengan *tagline* "*Nanti Juga Lo Paham Batas Gue*" seri iklan dengan sub tema "*Be Everything*" peneliti gunakan sebagai objek penelitian ini. Iklan ini merupakan tema iklan terakhir yang memiliki konsep *fashion*, muda, tanpa adanya pesan sindiran yang tersampaikan tampak secara verbal maupun nonverbal. Iklan selanjutnya setelah iklan Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*" mengusung kembali konsep lama video iklan produk rokok Samperna A Mild yang mengusung cerita realita sehari-hari dengan beberapa sindiran di dalamnya.

Iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*" di garis bawahi dengan *tagline* versi "*Be Everything*" yang diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berarti "*menjadi segalanya*". Menjadi segalanya menjadikan orang untuk tidak memiliki batasan untuk menjadi siapa saja tanpa ada batasan-batasan namun yang ada sebaliknya yaitu "*Be Everything*" ingin memunculkan atau menyalakan dan menyadarkan orang-orang dengan kebebasan untuk menjadi siapa saja diluar kebiasaan dalam waktu yang bersamaan.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan Ignatius Raditya Brahmantya *director* Maju Lantjar *Creative Labs* selaku agensi pembuat video iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*", iklan ini berangkat dari tiga wilayah pesan yang masing-masing pesannya mewakili rasa ingin tahu yang terus

menerus untuk menantang aturan (batas). Mereka yang lahir sebagai penggerak sekaligus mereka yang dapat memberikan pengaruh dari implementasi ide dan inovasi serta mereka yang mencari suatu kebebasan. Mereka yang bangga akan perbedaan pada setiap individu, dipersatukan dalam suatu kelompok. Ikatan itulah yang mengidentifikasi jati diri mereka yang sesungguhnya.

"*Be Everything is superficial, how can we go beyond profession and appearance*" jika diartikan secara bahasa berarti "dengan menjadi apapun yang diinginkan, tidak harus memilih, dan tidak memiliki batasan". "Jadikan segalanya luar biasa, diluar praktik atau tujuan aslinya. Tidak terbatas pada subkultur saat ini dengan kemungkinan tidak terbatas".

Video iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*" mengumpamakan seseorang yang memiliki banyak minat yang memilih untuk memegang banyak pekerjaan dan mendapat keuntungan dari berbagai keterampilan yang sering kali sangat berbeda. Hal itu dikemas dalam satu konsep *slashie*. *Slashie* merupakan bentuk visualisasi dari ketidakbatasan dalam video iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*". Pengunaan *slashie* merupakan konsep dasar dalam menyampaikan bentuk paradoks dari makna sebuah batas pada setip *scene*-nya. Dalam pembentukan kombinasi *slashie frame* satu dengan *frame* lain (minat atau aktivitas atau kegiatan atau pekerjaan pada satu orang yang sama) ditentukan menurut *Overlapping Audience Affinities*. Setelah diperoleh hasil data dari *Overlapping Audience Affinities*, ditemukan empat kategori dengan masing-masing kombinasi, yang pertama yaitu musik meliputi kombinasi dari *movies*, *fasion* dan *art*. Kombinasi kedua yaitu *food* yang meliputi kombinasi dari *movies*,

*fashion*, dan *travel*. Kombinasi ketiga yaitu *travel* yang meliputi kombinasi dari *movies*, musik dan *art*. Kombinasi terakhir yaitu *gamming* yang meliputi kombinasi dari *movies*, *fashion*, dan *art*.

Sebagai contoh terlihat seseorang yang memainkan gitar namun secara teknis bagian dari tubuh seseorang tersebut akan dipotong menjadi setengah bagian yang disambung dengan aktivitas maupun pekerjaan lain yang secara visual selaras dengan *frame* sebelahnya sehingga menjadi satu karakter sama dalam satu *frame* utama namun nyatanya dalam satu *scene* di satu *frame* besar meliputi beberapa *frame* yang digabungkan.

**4.2 Hasil Penelitian Analisis Tanda dan Makna Pesan Iklan Produk Rokok Smapoerna A Mild versi "*Be Everything*"**

Video iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi "*Be Everything*" dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes yang secara khusus dianalisis secara semantik. Analisis dilakukan per-bagian elemen yang telah dibagi oleh penulis dimulai dari visual, *framing* (teknik pengambilan gambar), *tone* warna, teks atau tulisan, dan musik (yang terbagi dari lirik dan akor). Analisis dilakukan dengan cara mencari penanda dan petanda melalui tanda yang ada sehingga didapatkan tanda denotasi sekaligus sebagai penanda konotasi. Sehingga tanda konotasi didapatkan dari tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna implisit yang terdapat pada potongan video yang telah dibagi menjadi 11 *scene* sesuai dengan brief dari pembuat iklan.

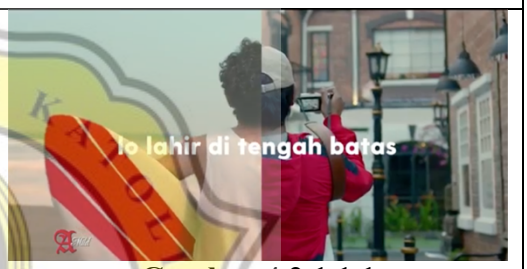
Penambahan informasi tentang makna teknik pengambilan gambar, *tone* warna, dan akor yang ada pada video iklan produk rokok Sampoerna A Mild versi

"*Be Everything*" peneliti gunakan sebagai penunjang penelitian tentang tanda dan makna video iklan tersebut pada sub bab ini karena *framing*, warna, dan musik adalah sebuah kesatuan dalam sebuah video.

### 4.2.1 Tahap Signifikansi Denotasi dan Konotasi

#### 4.2.1.1 *Scene 1*

**Tabel 4.2.1.1.1 Tabel (2 *Shot*) *time* 3" *Medium Shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Medium Shot*<br><br>*Warm Tone* | Waktu :<br>00:00:00 – 00:03:08<br><br>Teks :<br>"*lo lahir di tengah batas*"<br><br>Musik :<br>*Song*<br>*Akor E Mayor* |  <br>**Gambar 4.2.1.1.1**<br>Gambar Orang sedang membawa papan selancar dan memotret |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Scene* pertama tampak bagian belakang tubuh seorang laki-laki yang membawa papan selancar warna putih corak merah berdiri di tepi laut. Memandang lurus kedepan gelombang air yang turun naik dan siap untuk melakukan akivitas selancar dengan papan selancar yang dibawa. Disambung dengan *slashie* seseorang yang membawa kamera di suatu tempat padat bangunan dengan bentuk arsitektur batu bata dengan lampu taman kota sembari mengabadikan momen. | | |
| **Petanda (*Signified*)** | | |
| Pada *scene* 1 *frame* sebelah kiri terdapat seorang peselancar di tepi pantai yang sedang melihat gelombang untuk siap berselancar. Sebagai peselancar andal yang membawa papan dengan santainya, dimaknai seseorang memiliki rasa keberanian dalam menantang alam. *Surfing* dipercaya sebagai olahraga yang mengajarkan kita untuk mengerti kapan mengambil langkah ataupun keputusan dalam hidup, mengajarkan untuk tenang. Sebelum gelombang datang, kita perlu menjaga ketenangan dan menghitung. Jika gelombang itu menjatuhkan, kita harus tetap tenang dan muncul kembali. *Surfing* mengajarkan kita menjadi pribadi yang rendah hati, ketika terlalu sombong, maka ombak akan menghantammu, menarikmu ke bawah dan membuatmu tetap di sana jika tidak berhati-hati. Pada *frame* sebelah kanan terdapat seorang fotografer atau *traveler* yang sedang memotret pemandangan kota. Kemudian terdapat seorang fotografer yang memotret situasi kota dengan angel berbeda dimaknai orang tersebut kreatif. | | |

| |
|---|
| Dengan *angel* foto yang diambil, pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa kota tersebut besar luas. Kebiasaan pengambilan gambar tesebut berpengaruh dengan kepribadian seseorang yang memotret, bahwa dapat jiwa yang besar yang dominan ingin kebebasan. |

B. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 1

1) Unsur Teks *Scene* 1

Makna denotasi unsur teks pada *scene* pertama yang terdapat pada *scene* 1 yaitu "*lo lahir di tengah batas*". Kalimat tersebut diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*lo*" pada *scene* 1 berarti sebagai "*kamu*". Subjek "*kamu*" disini ditujukan pada kita sebagai penonton video iklan tersebut. Kata "*lahir*" berarti sebagai suatu hal yang muncul di dunia yang nampak dari luar, dan bersangkutan dengan hal yang sifatnya keduniaan. Kata "*di tengah*" menandai tempat atau waktu dari suatu hal yang bersangkutan, lebih merujuk pada dimana seseorang tersebut muncul ataupun tiba dalam satu situasi. Kata "*batas"* berarti suatu ruang tepat di antara dua sisi yang tidak boleh dilampaui, memiliki area yang tidak dapat dilalui.

Unsur teks *scene* tersebut memiliki arti bahwa seseorang sedang berada di tempat manapun dengan waktu yang tidak dapat ditentukan pula, pada masing-masing orangnya yang berada diantara dua atau lebih pekerjaan yang dipisah oleh garis sebagai ruang yang tidak dapat dilampaui. Namun dalam hal ini, ruangan tersebut memiliki artian sebaliknya dengan "*batas*" yaitu sebagai suatu tantangan yang menggugah rasa untuk meningkatkan kemampuan, sebagai hal yang harus dilampaui sehingga harapannya melakukan suatu hal yang mengambil resiko, menantang untuk mencapai sekaligus mendapatkan suatu hal yang baru. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara

semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 1

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar kedua yang terdapat pada *scene* 1 yaitu *Medium Shot*. Pengambilan gambar yang diambil dari batas kepala hingga perut bagian bawah, sebagai penanda bahwa pada *frame* ini kesan yang ingin ditampilkan yaitu untuk memperjelas hal apa yang sedang dilakukan. Pada *shot* diatas, *scene* tersebut ingin memperlihatkan *view* sudut pandang orang dalam objek seakan-akan sama dengan *view* yang kita (penonton) lihat. Menyudutpandangkan subjek yang ada pada *frame* tersebut dengan sudut pandang orang yang melihat, memposisikan dalam satu sudut pandang yang sama.

*Frame* bagian kiri memperlihatkan sorotan pada setengah bagian tubuh seorang laki-laki yang sedang membawa papan selancar tepat bagian kiri tubuh orang tersebut, sembari menghadap ombak dari tepi laut. *Frame* tersebut jelas menggambarkan seorang peselancar. Sedangkan pada *frame* bagian kanan memperlihatkan sorotan pada setengah bagian tubuh seorang laki-laki yang membawa kamera tepat pada tangan kanannya yang membidik objek di depannya.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama. Bagian tubuh peselancar dan fotografer diperlihatkan setengah bagian agar kesinambungan yang diperlihatkan jelas dari setengah bagian masing-masing *frame* yang berbeda. Kemudian setelah disatukan akan menampakkan satu bagian tubuh yang utuh melalui visual *frame* yang berbeda tempat dan kegiatan.

Penanda dalam penggunaan teknik pengambilan gambar pada *scene* 1 yang menggunakan teknik pengambilan gambar *Medium Shot*. Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 1 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 1

Makna denotasi unsur tanda ketiga yaitu *tone* warna *warm* yang terdapat pada *scene* 1. Penanda yang digunakan pada *frame* tersebut merupakan *tone* warna panas atau hangat yang meliputi dominasi warna merah, oranye dan kuning. Penanda *tone* warna yang digunakan pada *scene* 1 memberikan, menambah atau meningkatkan kesan kuat, semangat, menggebu-gebu pada *frame* tersebut. Seseorang yang melakukan pekerjaan pada *frame* pertama yaitu peselancar dan *frame* kedua yaitu fotografer. Rasa ingin melakukan kedua pekerjaan pada satu *frame* yang sama dengan penggunaan *tone* warna yang berbeda meliputi kombinasi warna merah berpengaruh pada jalannya imajinasi pemirsa atau penonton yang semakin meningkat.

Warna kuning menambah tingkatan fokus pemirsa atau penonton dalam melihat iklan tersebut lebih mendalam. Warna orannye yang meningkatkan rasa keinginan untuk mencoba menggunakan produk dari video iklan tersebut.

Kombinasi warna merah, warna oranye, dan warna kuning dalam *tone* warna *warm* menambah daya tarik pemahaman pesan iklan sehingga membantu penyampaian informasi pesan yang disampaikan tersampaikan. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 1

Unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 1 yaitu penggunaan musik pada *scene* 1 dilihat dari pemakaian akor E Mayor pada *scene* tersebut, memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan sukacita, maskulinitas, perasaan yang luar biasa, kemegahan yang semarak, keagungan, dan gemerlap yang sangat-sangat tinggi. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

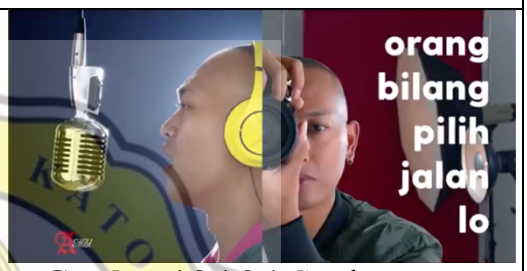
C. Pertanda Konotasi *Scene* 1

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 1 memberikan makna pesan bahwa seseorang dapat berarti apa saja dimanapun orang itu berada dengan latar belakang pekerjaan atau minat yang berbeda. Peselancar dan fotografer melakukan kedua aktivitas tersebut dengan rasa gembira dan semangat serta tentu mengerti batasan yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama yaitu setiap individu berhak mengoptimalkan bakat, ide atau kemampuan yang dimiliki seseorang baik minat, pekerjaan dan hal lain yang menyangkut

kehidupannya dalam memilih atau memastikan mana yang menjadi bagian tanggung jawab atau yang harus dikerjakan dan sebagainya sejalan dengan kapasitas mereka dalam mengerjakan.

#### 4.2.1.2 *Scene 2*

**Tabel 4.2.1.2.1 Tabel (2 *shot*) *time* 3" *Close up***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Close up*<br><br>*Tone natural & netral* | Waktu:<br>00:03:19 – 00:06:04<br><br>Teks:<br>"*orang bilang pilih jalan lo*"<br><br>Musik:<br>*A Minor*<br>*"ooo"* |  <br>**Gambar 4.2.1.2.1** Gambar orang sedang rekaman dan memoret |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Scene* pertama tampak *slashie* dua orang laki-laki. Orang pertama mengenakan *headphone* di suatu ruang dilengkapi dengan mikrofon gantung tepat didepannya. Orang kedua yang sedang memegang kamera dengan mata sebelah kiri yang fokus melihat kedepan berada di suatu tempat dengan *background* merah tepat dibelakang serta *lighting* foto pada bagian kiri depan *background*.<br>.Kemudian di sebelah kanan *frame* pertama terdapat seorang fotografer sedang memotret objek tepat di depan. *Headphone* yang dikenakan dimaknai dengan keinginan seseorang untuk fokus dan sungguh-sungguh dalam mengerjakan suatu hal yang sedang dikerjakan. | | |
| **Pertanda (*Signified*)** | | |
| Pada *scene* 2 *frame* pertama sebelah kiri terdapat seorang laki-laki sedang melakukan rekaman suara. Penggunaan headphone dimaknai dengan seseorang yang produktif dalam melakukan suatu hal. Dikarenakan, *headphone bluethooth* tidak memerlukan kedua tangan, sehingga kedua tangan dapat digunkan untuk mengerjakan suatu hal secara maksimal. *Headphone* meningkatkan rasa aman dan kenyamanan pada saaat rekaman, serta konsentrasi terhadap lirik, suara, dan gestur tubuh saat menyanyi.<br>Layaknya musisi, dengan lantang menyanyikan lagu dengan ekspresi meyakinkan dalam menghayati lagu yang dinyanyikan. Tujuan seorang penyanyi yaitu untuk menyampaikan pesan serta mengekspresikan syair dari lagu tersebut sehinga pendengar memahami apa yang disampikan dengan penghayatan dan gerak gerik tubuh yang tampak. Mikrofon pada *frame* tersebut sebagai media | | |

perantara dalam mengirimkan pesan saat menyanyi. Menyuarakan apa yang sesungguhnya dikatakan tanpa ada halangan, kata yang dikeluarkan nyata apa adanya dalam bentuk suara. Sehingga mikrofon dimaknai sebagai media yang menyuarakan keinginan seseorang secara langsung tanpa penghalang dan tepat tersampaikan pada pendengar. Sifatnya terang-terangan, blak-blakan, langsung dan tidak dapat diubah.

Pada *frame* sebelah kanan terdapat seorang fotografer yang melihat pada obyek secara langung dengan mata kanan pada *viewfinder* kamera dan mata sebelah kiri melihat obyek secara langsung. Seorang fotografer dimaknai sebagi individu yang memiliki sifat setia dalam menunggu momentum foto yang tepat. Sifat keberanian dalam membedakan antara foto yang biasa-biasa saja dengan foto yang luar biasa. Sifat rasa keingintahuan yang tinggi dalam membuat hasil karya menjadi lebih baik dengan membaca artikel baik media cetak maupun elektronik terkait hal tersebut, mengenal fitur baru dan selalu peka terhadap perkembangan teknologi dan zaman. Sifat disiplin dan kegigihan yang dapat memacu dirinya untuk belajar, praktik foto secara rutin, sehingga dapat mencapai kemajuan yang berarti.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 2

1) Unsur Teks *Scene* 2

Makna denotasi unsur teks pada *scene* pertama yang terdapat pada *scene* 2 yaitu teks "*orang bilang pilih jalan lo*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*orang"* diartikan sebagai manusia atau dirinya sendiri, rakyat, manusia lain, bukan dirinya sendiri dan bukan kaum sendiri. Kata "*orang*" merujuk pada sudut pandang orang lain yang ikut andil dalam hidup. Kata "*bilang*" brarti berkata dan mengatakan, merujuk pada opini yang langsung ataupun tidak langsung disampaikan oleh orang lain tersebut. Kata "*memilih*" berarti menentukan suatu hal yang dianggap sesuai dengan dengan selera dan ketertarikan, hal ini merujuk pada suatu aktivitas yang dilakukan oleh setiap orang. Kata "*jalan*" berarti kesempatan atau peluang yang merujuk pada hasil dari tujuan dilakukannya suatu aktivitas tersebut. Kata "*jalan*" yang dikerjakan seseorang, berkaitan dengan

suatu hal yang dapat menghasilkan dalam bentuk nilai, barang, relasi dan keuntungan lainnya.

Unsur teks *scene* tersebut memiliki arti bahwa individu siapa saja diberikan kesempatan atau peluang yang memberikan kebebasan bagi kita untuk menentukan suatu pekerjaan, minat, aktivitas atau suatu kegiatan apapun seperti contoh pada *frame* diatas yaitu menyanyi dan memotret yang dipilih sesuai dengan selera atau ketertarikan orang masing-masing. Satu orang yang memilih kedua pekerjaan sebagai bagian dari ketertarikannya memberikan kesan bahwa berbeda jenis ataupun latar belakang pekerjaan seseorang, tidak selalu tidak dapat berjalan beriringan namun pengertiannya sebaliknya. Semakin berbeda suatu kegiatan atau minat tersebut dan orang itu dapat mencari celah atau peluang dari masing-masing pekerjaan tersebut maka suatu pekerjaan, kegiatan, atau aktivitas yang dilakukan dengan mudahnya dapat dilakukan secara bersamaan. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 2

Makna denotasi unsur kedua teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 2 yaitu *Close Up*. Pengambilan gambar ini memperlihatkan gambar dari batas kepala hingga leher bagian bawah yang memberikan kesan kepada gambaran objek yang diambil tampak lebih jelas. Pengambilan seperti ini guna memperjelas titik yang akan ditonjolkan pada satu *frame* tersebut yaitu adanya raut muka kedua orang tersebut yang berbeda arah pandang.

Pada *frame* pertama aktivitas yang sedang dilakukan oleh seorang laki-laki tersebut diperjelas dengan pengambilan gambar *Close Up*. Seorang laki-laki sedang bernyanyi dengan memperlihatkan setengah bagian samping tubuh orang tersebut sehingga nampak *headphone* terlihat sebagian. Sehingga kegiatan tersebut semakin memperjelas bahwa orang pada *frame* tersebut sedang merekam suara yang dinyanyikannya. Pada *frame* kedua pengambilan gambar secara *Close Up* memperjelas kamera yang menjadi titik utama (sorotan) yang ingin ditonjolkan pada *frame* tersebut. Terlihat jelas pandangan tajam mata kiri laki-laki menatap kedepan, dan tangan yang sedang memegang kamera sekaligus membidiknya tepat pada titik depan objek.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun menciptakan satu *framing* yang sama menggunakan properti yang berbeda. Properti yang digunakan seakan berhubungan langsung jika dilihat dalam segi bentuk. Sehingga memunculkan kesinambungan antara *headphone* dengan lensa kamera melalui bentuk *headphone* yang setengah lingkaran kemudian dipertemukan dengan setengah bagian lensa kamera yang kemudian menyatu menjadi satu kesatuan yang utuh.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada *scene* 2 menandakan teknik pengambilan gambar *Close Up*. Pada aktivitas yang dilakukan pada *frame* pertama maupun kedua, pada *scene* tersebut sama-sama memperlihatkan gambar dari bagian batas kepala atas hingga leher bagian bawah. Pengambilan tersebut memberikan kesan memperjelas pekerjaan yang sedang dilakukan pada *frame* pertama yaitu bernyanyi yang ditandai dengan adanya mikrofon serta *headphone*

yang dikenakan dan memotret pada *frame* kedua yang ditandai dengan *background* merah di bagian belakang serta *lighthing* yang berada tepat di samping kiri belakang tubuh orang tersebut.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 2 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 2

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 2 yaitu penggunaan *tone* warna natural dan netral. Penggunaan *tone* warna sebagai penanda berbeda yang digunakan pada masing-masing *frame* berbeda, *frame* pertama menggunakan *tone* warna natural. Sedangkan pada *frame* kedua adanya pemakaian *tone* warna netral. *Tone* warna *frame* pertama yaitu warna natural. Warna natural pada *frame* diatas meliputi warna cokelat dan warna hitam. Kemudian pada *tone* warna *frame* kedua yaitu warna netral yang meliputi warna hitam, putih, abu-abu atau warna yang mudah dipadukan dengan warna apapun.

Pada *scene* kedua, makna dari kombinasi *tone* warna netral dan *tone* warna natural menciptakan waarna dominan dalam satu *frame* tersebut yaitu warna cokelat, hitam dan putih. Kombinasi *tone* warna pada *scene* tersebut memberikan kesan yang positif dalam melakukan pekerjaan tersebut. Keseriusan yang nampak

dari pandangan mata yang agak mengkerucut pada *frame* memotret dan hampir setengah pejam pada *frame* menyanyi, disitu terselipkan kejujuran pada setiap prosesnya. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 2

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 2 yaitu penggunaan musik pada *scene* 2 terlihat dari pemakaian akor A Minor. Akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 2

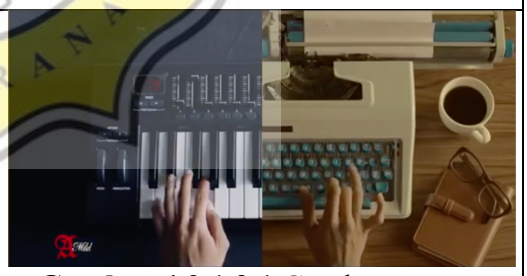
Menyanyi merupakan hal yang berhubungan dengan masa lalu, dalam menyairkan lagu seseorang bertingkah, beraksi, melakukan suatu hal besar yang dapat berdampak positif dan musik bagi pendengar maupun orang yang menyanyikan. Ada yang tersayat hatinya, marah penuh dengan rasa gejolak emosi, musik tersanjung akan rasa yang menyentuh ke jiwa dan mereka yang tidak merasakan apapun. *Slashie* dengan seseorang yang memotret disini mengartikan setiap orang mengambil momen dengan membuat gambar dengan kamera yang

mewakili keadaan dan suasana orang tersebut secara apa adanya. Mata yang menatap memperhatikan objek depan lensa secara seksama dengan durasi yang cukup dan detail.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* ini, memberikan makna pesan bahwa seseorang siapa saja dapat memilih jalannya sendiri untuk memilih melakukan dua pekerjaan atau lebih sekaligus seperti bernyanyi maupun fotografi yang merupakan dua hal berbeda yang menjadi bagian dari titik yang dituju dengan tekad dan keseriusan dalam melakukannya. Dengan mempercayai diri kita sendiri merupakan bagian dari suatu keberhasilan yang memotivasi diri sendiri untuk melakukannya dengan baik dan mencapai suatu hasil yang baik dan sesuai dengan keinginan tekad awal masing-masing individu.

**4.2.1.3 *Scene* 3**

**Tabel 4.2.1.3.1 Tabel (1 *Shot*) *Medium shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Medium Shot*<br><br>*Tone* warna netral | Waktu:<br>00:06:05 – 00:07:12<br><br>Teks :<br>-<br><br>Musik :<br>*A Minor*<br>*" kita menentukan "* |  <br>**Gambar 4.2.1.3.1** Gambar tangan sedang memainkan *synthesizer* dan mesin tik |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Scene* pertama s*lashie* alat musik *synthesizer* diatas meja berwarna hitam dengan alat tik tua didampingi secangkir kopi hitam, buku catatan kecil bersampul kulit berwarna cokelat dan kacamata yang berada diatas meja kayu berwarna cokelat.<br>Pada *scene* 3 terdapat satu *frame* pertama pada sebelah kiri seseorang yang terlihat pergelangan lengan hingga telapak tangan sedang memainakn *synthesizer*. Kemudian pada *frame* kedua sebelah kanan pada *scene* tersebut | | |

| |
|---|
| terdapat seseorang yang tampak sedang menulis *draft*, naskah atau tulisan dengan menggunakan mesin tik. |
| **Pertanda (*Signified*)** |
| Pada *scene* 3 *frame* di sebelah kiri seorang musisi sedang menekan tuts pada alat musik *synthesizer*. Tangan musisi tersebut yang menekan tuts dengan pasti dimaknai dengan ketelitian, kesungguhan dan sungguh-sungguh dalam memainkan alat musik tersebut. Hingga mengeluarkan nada yang selaras dimaknai dengan berbagai rasa kesenangan dari kolaborasi beberapa nada yang dimainkan. Alat musik synthysizer identik dengan genre musik campuran mulai dari pop elektronik, *dance*, *trance*, dan juga EDM. Pemilihan genre musik dalam diri seseorang dimaknai berbeda, individu dengan genre musik campuran ini memiliki kepribadian dengan sifat ramah. Individu yang suka berkenalan dengan orang-orang baru, senang mendengarkan berbagai cerita dari teman barunya.<br>Slashie dengan *frame* di sebelah kanan, seorang penulis naskah sedang menekan tuts pada mesin tik. Mesin tik atau *typewriter* dimaknai sebagai sebutan yang ambigu, karena mempunyai makna mesin ketik dan wanita sebagai juru ketik. Orang yang mengetik identik dengan seorang wanita, hal ini dilatarbelakangi oleh adanya mesin tik yang memiliki motif bunga. Motif tersebut memberikan kenyamanan bagi wanita yang menggunakannya. Wanita yang semula identik tinggal di rumah, kini berubah haluan menjadi ke kantor, sehingga muncul kekhawatiran akan efek ini terhadap moral masyarakat. Seorang juru ketik wanita menjadi bagian dari simbol perkantoran pada awal abad ke 20.[87]<br>Didampingi kopi hitam sembari mengetik, seseorang dengan kepribadian yang gemar menyesap kopi hitam digambarkan sebagai seseorang yang keras kepala dan sangat berterus terang. Kebanyakan dari seseorang yang berkepribadian seperti itu sebagai seorang yang pendiam dan *moody*. Namun hal positifnya yaitu pribadi tersebut cenderung menghindari berbagai situasi negatif, terutama yang mengundang konflik. |

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 3

1) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 3

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 3 yaitu *Medium Shot*. Pengambilan gambar yang diambil dari bagian batas kepala hingga perut bagian bawah seperti ini memberikan makna bahwa pada *frame* ini ingin menampilkan kesan memperlihatkan seseorang dengan tampangnnya. Pada *frame* diatas tampang atau visual yang diperjelas yaitu pada kedua bagian tangan

[87] Seja, John.B. 2017. *Pemanfaatan Piranti Tik*. Ntt: CV.Inara. Hal. 4.

pada dua *frame* yang berbeda serta gabungan dari alat musik *synthesizer* dan mesin tik.

*Frame* pertama pada bagian kiri *scene* 3 mengisyaratkan tangan yang sedang menekan tuts dari bilah satu berpindah ke bilah lainnya dengan nada yang berbeda sehingga sorotan yang ditampilkan jelas bahwa terdapat seseorang yang hanya terlihat bagian tangan yang sedang memainkan alat musik *synthesizer* di atas meja berwarna hitam. *Frame* kedua pada bagian kanan lebih menyoroti tangan yang sedang menekan tombol pada mesin tik di atas meja berwarna cokelat. Sorotan yang ditampilkan jelas bahwa terdapat seseorang sedang mengetik dengan mesin tik lama ditemani dengan secangkir kopi hitam dan buku kecil beserta kacamata, dengan adanya barang-barang disekitar tersebut memperjelas pekerjaan seseorang tersebut sebagai penulis.

*Slashie* yang digunakan pada *scene* 3 memperlihatkan kesinambungan antara dua kegiatan berbeda yang ditampilkan pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama serta pemakaian properti yang berkesinambungan dalam segi bentuk. Sehingga antar mesin tik lama dengan alat musik *synthesizer* dapat terhubung menjadi satu kesatuan barang yang serupa dalam fungsi namun tidak sama dalam segi bentuk.

Pertanda pada *frame* dalam *scene* 3 berarti terdapat memiliki bagian atau elemen penting pada masing-masing paduan bidang pekerjaannya, *frame* bagian kiri yaitu terdapat pemain *synthesizer*. Alat musik *synthesizer* pada suatu kelompok *band* berfungsi mengisi kekosongan melodi sebagai pembentuk musik yang jelas. Begitu juga dengan pekerjaan penulis, penulis memiliki pekerjaan penting sebagai

dasar dari segala hal yang kaitannya dengan skrip, naskah, teks, berita yang lingkupnya seputar tulisan dan intim dalam lingkup konten pada masing-masing bidangnya.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 3 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

2) Denotasi *Tone* Warna *Scene* 3

Unsur tanda kedua yang terdapat pada *scene* 3 yaitu penggunaan *tone* warna netral. *Tone* warna netral merupakan *tone* warna yang mudah dipadukan dengan warna apapun yang meliputi kombinasi dari warna hitam, putih, dan abu-abu. Perbedaan *tone* warna yang digunakan yaitu meliputi kombinasi *tone* warna putih, hitam, abu-abu dan cokelat. Dari kombinasi *tone* warna yang berbeda tersebut didapatkan *tone* warna dominan pada *scene* 3 yaitu *tone* warna cokelat, hitam dan putih.

Kombinasi warna yang ditampilkan pada *scene* tersebut memberikan kesan adanya perbedaan usia yang ditampilkan dari alat musik *synthesizer* yang mewakili era sekarang dan mesin tik yang mewakili era lampau. Meskipun nampak perbedaan usia, namun tetap dewasa dengan pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang tersebut. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang

sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

3) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 3

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 3 yaitu penggunaan musik pada *scene* 3 terlihat dari pemakaian akor A Minor. Akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*kita menentukan*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*kita*" dapat diartikan menjadi (saya, dia, dan mereka). Kata tersbeut dipakai untuk mengganti seseorang atau benda. Kata ini digunakan sebagai kata ganti (aku, engkau, dan dia). Kata "*menentukan*" diambil dari kata dasar "*tentu*" yang berarti batasan. Kata "t*entu*" disini sebagai memastikan, mewajibkan suatu yang yang merujuk pada suatu keputusan. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 3

*Synthesizer* merupakan salah satu alat musik elektronik yang hampir sama fungsinya dengan kibor sebagai penyelaras suara dan aransemen. Terlebih itu, *synthesizer* dapat mengganti karakteristik suara tinggi rendahnya nada, warna suara, dan volume suara. *Slashie* dengan mesin tik penyusun huruf yang

menggantikan cara menulis dengan tangan. Kedua hal tersebut dilakukan dengan menekan tuts. Dimana pada *synthesizer* tuts yaitu bilah-bilah pada *synthesizer* yang jika ditekan akan mengeluarkan bunyi. Pada mesin tik yaitu tombol pada papan penjarian mesin tik. Keduanya menciptakan bunyi dan huruf yang mana merupakan bentuk dari suatu ucapan yang tertulis.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* ini, memberikan makna pesan bahwa pekerjaan yang berbeda dari segi keseriusan dimata orang lain belum tentu sama dengan orang lainnya. Perbedaan karakter dari kedua pekerjaan *scene* 3 ada pada proses orang yang melakukan pekerjaan tersebut, namun sama pada hasil dari tujuan dilakukannya kedua pekerjaan tersebut. Orang yang melakukan pekerjaan menulis dan memainkan alat musik *synthesizer* akan merasa tertantang dan memicu diri seseorang untuk kreatif, percaya, dan yakin dapat melakukannya bersamaan dengan tenang dan sukacita dalam tiap prosesnya.

**4.2.1.4 *Scene* 4**

**4.2.1.4.1 Tabel (2 Shot) time 3" Wide Shot/Long Shot**

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Wide Shot/Long Shot* | Waktu:<br>00:07:13 – 00:10:08<br><br>Teks :<br>" *fokusin tujuan lo* "<br><br>Musik :<br>*A Minor*<br>" *arah dan tujuan* " | <br>**Gambar 4.2.1.4.1** Gambar orang sedang memainkan gitar dan melakukan *sandboarding* |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* dua orang yang sedang melakukan kegiatan berbeda. orang laki-laki pertama sedang memainkan gitar listrik dengan disoroti lampu panggung di | | |

| |
|---|
| atasnya. Orang laki-laki kedua sedang berdiri diatas papan *sandboarding* di padang pasir yang terik dengan debu belakang yang mengikuti.<br>Pada *scene* 4 *frame* pertama bagian atas pada satu *scene* tersebut, terdapat seseorang sedang memainkan alat musik gitar listrik dalam sebuah pertunjukan di atas panggung disorot lampu berwarna tepat diatasnya. Selanjutnya pada *frame* kedua bagian bawah terdapat seseorang sedang bermain *sandboarding* di tengah padang pasir.<br>Penanda pada *slashie* dua orang yang sedang melakukan kegiatan berbeda yaitu pada *frame* pertama yang berada pada bagian atas, terdapat seorang laki-laki memainkan alat musik gitar listrik yang sedang disorot lampu panggung diatasnya. Kemudian pada *frame* kedua yang berada dibawah *frame* pertama pada *scene* 4, terdapat setengah bagian tubuh laki-laki dari bagian pinggang kebawah sedang berdiri diatas papan selancar pasir di padang pasir yang terik dengan debu belakang yang mengikuti. |
| **Pertanda (*Signified*)** |
| Pada *scene* 4 *frame* pertama bagian atas terdapat seorang musisi yang sedang memainkan gitar listrik di atas panggung dengan lampu gemerlap warna-warni. Musisi yang memainkan alat musik gitar listrik dimaknai sebagai individu yang memancarkan aura kharismatik. Selera yang bagus menjadi penemu jalan keluar dari tiap masalahyang ada. Tata cahaya pada panggung merupakan salah satu unsur penting dalam pementasan untuk membentuk dan mendukung suasana sebuah acara tersebut. Unsur tata panggung pada suatu acara dipercaya sebagai bentuk komunikasi nonverbal dimana tata panggung memberikan pesan tersendiri dan menggambarkan pertunjukan tersebut sebelum dan selama atau penampilan iutu berlangsung.<br>Pada *frame* kedua bagian bawah terdapat seorang *sandboarder* yang sedang berselancar di gurun pasir. Kepribadian seorang peselancar dimaknai sebagai individu yang aktif. *Sandboarding* dimaknai sebagai olahraga yang mengajarkan kita untuk mengerti kapan mengambil langkah ataupun keputusan dalam hidup, mengajarkan kita untuk tenang. Gurun pasir merupakan tempat yang sedikit terkena curah hujan, tempat yang panas.[88] Pribadi dengan hawa panas dimaknai memiliki pribadi yang ceria, aktif, dan optimis. Pribadi seperti ini sangat mudah bergaul dan mudah dalam membangun suasana menjadi lebih menyenangkan. Pribadi tersebut dikenal sebagai orang yang percaya diri dan dapat dipercaya. |

[88] Wismabrata, Michael Hangga, 2018, *Gurun Sahar Terus "Tumbuh", Apa Artinya Bagi Manusia?*, diakses dari https://sains.kompas.com/read/2018/04/01/170000423/gurun-sahara-terus-tumbuh-apa-artinya-bagi-manusia-?page=all, pada tanggal 15 Juni 2021 pukul 20.25.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 4

1) Unsur Teks *Scene* 4

Makna denotasi unsur teks pada *scene* pertama yang terdapat pada *scene* 4 yaitu "*fokusin tujuan lo*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*fokusin*" diambil dari kata turunan kata dasar "*fokus*" yang berarti pusat yang merujuk pada sudut pandang seseorang yang memusatkan perhatiannya pada satu titik. Kemudian kata "*tujuan*" berarti arah, merujuk pada suatu hal yang dituju memiliki maksud sebagai tuntutan seseorang.

Unsur teks *scene* tersebut memiiki arti bahwa seseorang pada kedua *frame* tersebut melakukan aktivitasnya dengan memusatkan perhatian dengan maksud memberikan hasil terbaik serta berhasil dalam melakukan dua aktivitas yang memiliki kemampuan dasar yang berbeda sehingga tercapai hasil yang memuaskan. Pemain gitar dalam sebuha pertunjukan mengharapkan kelancaran dan menghibur penonton sebagai tujuan yang dimaksud, begitu pula pemain selancar pasir yang berharap tidak jatuh dan sampai pada titik tuju dengan lancar. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 4

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 4 yaitu *Wide Shot* atau yang sering dikenal dengan sebutan *Long Shot*. Teknik pengambilan gambar dari suatu objek yang penuh dengan latar belakangnya memberikan makna bahwa pada *frame* ini ingin menampilkan kesan menonjol pada

obyek dengan menyertakan latar belakangnya yang fokus pada bagian atas dan bawah tubuh seseorang. *Frame* pertama bagian atas memperlihatkan visual seorang laki-laki yang sedang memainkan alat musik gitar listrik dengan *background* cahaya lampu yang berwarna dominan merah terang. Sorotan pada *frame* 4 jelas bahwa orang tersebut sedang memainkan alat musik gitar listrik diatas panggung dengan gemerlap cahaya lampu sorot.

*Frame* kedua pada bagian bawah memperlihatkan sebagian tubuh seorang laki-laki dari tubuh bagian pinggang hingga kaki yang berdiri diatas papan selancar pasir dengan latar belakang padang pasir, sehingga memperjelas pada *frame* tersebut terdapat seseorang yang sedang melakukan olahraga selancar pasir. *Scene* 4 jelas menyorot pada setengah bagian tubuh laki-laki yang sedang memainkan alat musik gitar listrik dengan setengah bagian tubuh lainnya yang sedang melakukan olahraga selancar pasir. *Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama.

Bagian tubuh orang yang sedang bermain gitar listrik diperlihatkan setengah badan dari atas kepala hingga pinggang, sedangkan *frame* yang kedua diletakkan dibawah *frame* orang yang memainkan alat musik gitar listrik dengan bagian potongan *frame* dari bagian pinggang hingga bawah kaki. Sehingga titik temu pada *frame* tersebut terletak pada bagian tengah tubuh kedua orang tersebut melalui visual *frame* yang berbeda dalam tempat dan kegiatannya.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 4 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau

penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Denotasi *Tone* Warna *Scene* 4

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 4 yaitu penggunaan *tone* warna kontras dan *warm*. *Frame* pertama menggunakan *tone* warna kontras, sedangkan pada *tone* warna *frame* kedua menggunakan warna *warm* atau hangat. *Tone* warna *frame* pertama menggunakan warna kontras atau yang sering dikenal dengan warna komplementer yaitu warna yang bersebrangan letaknya dalam lingkaran. Warna komplementer yang dipakai yaitu merah dengan ungu dan kuning dengan hijau. *Tone* warna *frame* kedua merupakan *tone* warna *warm* atau hangat meliputi warna merah, kuning, dan oranye.

Pertanda dari penggunaan *tone* warna yang berbeda pada masing-masing *frame* merupakan kombinasi dari *tone* warna merah, kuning, oranye, ungu, dan hijau. Kombinasi *tone* warna tersebut menghasilkan makna adanya semangat positif yang agresif dengan amarah yang membara dalam diri orang yang memainkan alat musik gitar listrik dan selancar pasir. Pada *scene* tersebut, kombinasi *tone* warna yang ada memberikan rasa optimis dan yakin akan kesuksesan pada titik yang dituju diakhir sekaligus dijadikan sebagai penghargaan atas keberhasilan diri sendiri akan kemampuan yang dimiliki. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik.

*Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Denotasi Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 4

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 4 yaitu penggunaan musik pada *scene* 4 terlihat dari pemakaian akor A Minor. Akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat *backsound* musik yang tercantum lirik lagu "*arah dan tujuan*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*arah*" diartikan sebagai suatu jurusan menuju suatu tujuan yang memiliki maksud. Sedangkan kata "*tujuan*" memiliki arti sebuah arah atau haluan yang lebih mengerucut pada apa yang dituju dengan maksud dari tujuan tersebut. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 4

Gitar listrik yaitu gitar dengan mikrofon yang mengubah getaran senar menjadi sinyal listrik kemudian menjadi bunyi. Gitar listrik biasa dimainkan bersamaan dengan alat musik lainnya dalam satu kelompok, grup, ansambel musik atau yang sering kita sebut dengan *band*. *Sandboarding* adalah olahraga yang dilakukan di atas gundukan pasir seperti di gurun atau Kawasan pantai. Sama dengan gitar listrik yang dimainkan dalam kesatuan bentuk band akan semakin

padu, begitu pula *sandboarding* yang di lakukan di atas gundukan pasir, gundukan yang berarti kelompok, kumpulan butiran yang padu sehingga *sandboarding* dapat dimainkan di atas pasir.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 4, memberikan makna bahwa seseorang dalam mengerjakan suatu hal yang didasarkan dengan rasa kepercayaan pada diri sendiri, tulus dalam melakukan prosesnya, dan optimis pada hasil yang akan didapatkan, nantinya akan mendatangkan suatu keberhasilan yang dicapai tentunya atas kemampuan diri seseorang itu sendiri. Berangkat dari capaian latar belakang yang berbeda namun dalam prosesnya dilakukan dengan memusatkan pada satu tujuan yang akan dicapai, suatu keberhasilan akan selalu mengikuti kemana arah suatu pencapaian positif yang menguntungkan.

**4.2.1.5 *Scene* 5**

**Tabel 4.2.1.5.1 Tabel (2 *Shot*) *time* 3" *Full shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Full Shot*<br><br>*Tone* warna panas dan dingin | Waktu :<br>00:10:09 – 00:13:10<br><br>Teks :<br>" *tentuin siapa diri lo* "<br><br>Musik :<br>*F Mayor*<br>" *lawan keraguan* " | <br>**Gambar 4.2.1.5.1** Gambar orang sedang melakukan *dance* dan snorkeling |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* antara seorang laki laki yang sedang melakukan tarian moderen disambung dengan seorang laki-laki melakukan snorkeling di kedalaman laut dengan membawa kamera.<br>Pada *scene* 5 terdapat dua *frame* dengan aktivitas berbeda dalam satu gerakan yang berkelanjutan. *Frame* pertama sebelah kiri terdapat beberapa orang menari | | |

| |
|---|
| tarian moderen, dilanjut pergerakan menuju *slashie frame* kedua tepat sebelah kanan terdapat seseorang penyelam sedang snorkeling.<br>Penanda yang terdapat pada *slashie* antara seorang laki-laki yang sedang melakukan tarian moderen pada *frame* sebelah kiri dan disambung dengan seorang laki-laki yang sedang melakukan snorkeling di dasar air berlatar belakang karang dan tumbuhan laut dengan kedua tangan yang membawa kamera. |
| **Pertanda (*Signified*)** |
| Pada *scene* 5 *frame* pertama sebelah kiri terdapat beberapa orang *dancer* sedang menari di studio. Kepribadian seorang penari modern dimaknai sebagai individu yang teliti, terbuka, banyak mengeluh, sering mencari simpati, perhatian dan sangat sensitif. Tata cahaya pada panggung merupakan salah satu unsur penting dalam pementasan untuk membentuk dan mendukung suasana sebuah acara tersebut. *Frame* kedua sebelah kanan terdapat seorang penyelam sedang menyelam dengan membawa kamera. *Underwater* fotografer atau videografer, memiliki tugas mengabadikan momen yang ada di bawah air. Kepribadian seorang penyelam dimaknai sebagai individu yang peka terhadap sekitar, jeli pada hal yang dilihat, teliti dengan suatu hal baru, berjiwa petualang, dan sederhana. |

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 5

1) Denotasi Teks *Scene* 5

Makna denotasi unsur teks yang terdapat pada *scene* 5 yaitu "*tentuin siapa diri lo*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*tentuin*" yang diambil dari kata dasar "*tentu*" memiliki arti pasti, hal yang tidak dapat berubah lagi, sesuatu yang terang mengarah ke hal positif, tegas, niscaya, mesti, tidak boleh tidak. Kata menentukan merupakan kata turunan dari kata "*tentu*" yang memiliki arti menjadi sesuatu yang pasti, menetapkan, memastikan, memutuskan, memberi ketentuan, memberi batasan. Memastikan, mengharuskan, mewajibkan. Memastikan disini memaksa yang berarti tidak boleh tidak. Kata "*siapa*" berarti menanyakan kepada pemirsa sebagai penonton dan mennanyakan pada diri subjek iklan orang itu sendiri dalam cerita. Kata "*diri*" berarti orang,

merujuk pada seorang (terpisah dari yang lain), tidak dengan yang lain, sendiri, penderitaannya atau tujuannya adalah dirinya sendiri.

Unsur teks *scene* tersebut memiliki arti bahwa aktivitas dari melakukan tarian moderen dan snorkeling merupakan dua aktivitas yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Karena melakukan suatu hal tanpa keyakinan yang sungguh-sungguh hanya akan menimbulkan resiko atau akibat yang berujung bahaya bagi orang tersebut. Terkilir dan tenggelam dapat menjadi opsi ringan dari cedera diakibatkan lengah dari keseriusan dalam melakukan kedua pekerjaan tersebut. Menentukan dengan yakin kedua aktivitas atau kegiatan tersebut dijadikan sebagai olahraga atau suatu pekerjaan oleh orang-orang itu sendiri, dengan mempertimbangkan hal-hal lain yang belum diketahui orang lain belum tentu sama dengan sudut pandang hasil dari pertimbangan diri sendiri atau orang tersebut. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 5

Makna dentasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 5 yaitu *Full Shot*. Teknik pengambilan gambar dari batas kepala hingga kaki memiliki makna yaitu memperlihatkan obyek dengan adanya lingkungan sekitar. Pada *frame* tersebut ingin memperlihatkan dan memperjelas adanya *slashie* bagian tubuh orang yang bergerak dari kiri kekanan seirama dengan gerakan yang dilakukan pada *scene* 5 yaitu gerakan tarian moderen yang dilanjutkan dengan seseorang yang snorkeling, diambil dari dari kedua *frame* yang berbeda dalam

konteks kegiatan dan latar belakangnya. *Frame* pertama pada bagian kiri memperlihatkan beberapa orang sedang melakukan tarian moderen dengan satu orang sebagai pemimpin dalam tarian tersebut yang menjadi sorotan ketika bergerak melakukan gerakan satu ke yang lain yang kemudian berpindah dari *frame* kiri ke bagian *frame* kedua bagian kanan.

Sehingga *frame* pertama jelas memberikan sorotan pada seseorang yang melakukan gerakan tarian moderen. *Frame* kedua bagian kanan memperlihatkan orang yang sedang melakukan snorkeling di dasar air dengan membawa kamera sembari melangkahkan kaki kiri kedepan dari atas ke bawah. Sorotan yang ditampilkan yaitu pada gerakan kaki orang yang snorkeling dari atas turun kebawah seiring melangkahkan kaki kiri kedepan seraya gabungan dari kelanjutan gerakan tari moderen pada *frame* yang berbeda.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama serta gerakan berkelanjutan yang berkesinambungan antar *frame* satu dengan *frame* kedua yang seirama. Bagian tubuh yang nampak terbelah menjadi dua diambil dari bagian *frame* bagian kiri, mulai dari kaki kanan hingga pinggang kemudian *frame* kedua mulai dari pinggang, kaki kiri dan kedua tangan yang memegang kamera. Sehingga titik temu pada kedua *frame* tersebut terletak pada bagian tengah tubuh kedua orang tersebut melalui visual *frame* yang berbeda tempat dan berbeda kegiatan.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 5 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau

penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 5

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 5 yaitu penggunaan *tone* warna panas dan *tone* warna *sea*. Pada *frame* pertama menggunakan *tone* warna panas yang mengandung warna merah yaitu oranye, oranye kemerahan, terakota, dan merah tua. Sedangkan pada *frame* kedua *tone* warna yang digunakan yaitu *tone* warna *sea* atau laut. *Tone* warna ini masuk dalam kelompok warna dingin yang mengandung unsur warna biru seperti hijau, ungu kebiruan, hijau toska, dan biru muda. *Tone* warna *frame* pertama dominan mengandung warna merah yang memberikan kesan semangat, cinta, perwujudan akan darah, energi positif, antusiasme, panas, dan kekuatan.

Pada *scene* 5 warna yang digunakan merupakan kombinasi dari *tone* warna panas dan laut. Kedua *tone* warna tersebut didominasi dengan penggunaan *tone* warna merah dan biru. Kedua *frame* tersebut memiliki dua *tone* warna yang bertolak belakang, namun makna dari warna tersebut saling mengisi dan memiliki keselarasan pada kedua *frame* tersebut. Dengan antusias *frame* pertama dalam melakukan setiap gerakannya, menghasilkan gerakan yang ditampilkan secara agresif. Gerakan yang diambil dari bagian batas kepala hingga kaki menyorot gerakan tarian dengan jelas yang kemudian di sambung dengan *frame* kedua yaitu dengan *tone* warna dingin yang memiliki makna kedamaian yang ditandai dengan

keberadaan orang tersebut yaitu di kedalaman air. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (lirik dan akor) *Scene* 5

Unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 5 yaitu penggunaan musik pada *scene* 5 terlihat dari pemakaian akor F Mayor. Akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*lawan keraguan*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*lawan*" diartikan sebagai imbangan, pembanding, tandingan kepada pasangan, teman, musuh, atau seteru. Hal yang dibicarakan bertentangan yang sifatnya menentang. Sedangkan kata "*keraguan*" diambil dari kata dasar "*ragu*" memiliki arti kebimbangan. Posisi dimana seseorang dalam keadaan tidak tetap hati (dalam mengambil keputusan, menentukan pilihan, dan sebagaina) yang jatuhnya akan menjadi kkurang percaya. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 5

Tari sebagai bentuk pergerakan tubuh mulai dari ujung kepala hingga kaki yang berirama, biasanya diiringi bunyi-bunyian. Dalam melakukan snorkeling,

Masker selam dan snorkeling sering juga ditambah alat kaki katak (sirip selam)**.** *Slashie scene* ini menggunakan tubuh yaitu kaki untuk menyangga sekaligus membantu untuk melakukan keduanya. Sebagai bagian dari kesatuan penggerak tubuh untuk mengerjakan sesuatu.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* ini, memberikan makna bahwa dua pekerjaan yang berbeda namun memiliki latar belakang yang sama yaitu adanya pola yang dilakukan oleh individu. Pola pikir dan pola hidup, sekuatnya pola pikir harus selaras dengan pola hidup. Adanya antusias yang berlebih dalam pola pikir individu yang di gerakkan dalam tarian yang benar akan diterima dan tersampaikan secara tepat.

#### 4.2.1.6 *Scene* 6

**Tabel 4.2.1.6.1 Tabel (2 *Shot*) time 1" *Close Up – Full Shot* (*Top Angle*)**

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Close Up – Full Shot (Top Angle)*<br><br>*Tone* natural | Waktu :<br>00:13:11 – 00:14:15<br><br>Teks :<br>-<br><br>Musik :<br>*G Mayor*<br>*" figure it out "* | <br>**Gambar 4.2.1.6.1** Gambar orang sedang menggaris lembar putih dan melukis media berwarna putih tulang |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* berkelanjutan antara seorang yang tampak tangan dari atas meja kerja sedang menggaris menggunakan spidol hitam kemudian dilanjutkan dengan seorang laki-laki kribo mengenakan *beanie* merah sedang mengecat lembar lukis nya menggunakan kuas dengan tinta cat warna hitam.<br>Pada *scene* 6 terdapat 2 *frame* dengan kegiatan berbeda. Pada *frame* pertama sebelah kiri terdapat seseorang yang tampat telapak tangan sedang membuat desain sketsa gambar. Dilanjut dengan *slashie* pergerakan gambar *frame* pertama dilanjut *frame* kedua sebelah kanan terdapat seorang seniman melukis abstrak. Pada *scene* ini terdapat pergerakan dari kiri ke kanan dari pergerakan tangan kiri | | |

| |
|---|
| *frame* pertama sebelah kiri yang membuat garis kerah kanan di *slashie* dengan *frame* seniman membuat goresan garis abstrak meneruskan ke kanan atas pula.<br>Penanda yang terdapat pada *slashie* antara *frame* pertama pada bagian kiri, tampak kedua telapak tangan dari atas meja kerja yang sedang menggaris menggunakan alat tulis berwarna hitam kemudian *frame* kedua terdapat seorang laki-laki kribo mengenakan *beanie* berwarna merah yang sedang mengecat lembar lukis nya menggunakan kuas dengan tinta cat berwarna hitam berlatarkan cat berwarna-warni. |
| **Pertanda (*Signified*)** |
| Pada *scene* 6 *frame* pertama sebelah kiri terdapat seorang desainer tata ruang sedang membuat design. Kepribadian seorang desainer dimaknai sebagai individu yang memiliki empati tinggi, memiliki jiwa bisnis yang cerdas, empiris, teliti, dan perspektif. Seseorang dengan pekerjaan tersebut dapat mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian sang penghuninya. Pekerjaan yang kaitannya dengan seni dan estetika, individu dipaksa untuk dapat kreatif dan percaya diri, dapat berkomunikasi dengan baik, memiliki kemampuan organisasi yang baik dan mudah beradaptasi.<br>Pada *frame* kedua sebelah kanan terdapat seorang seniman yang melukis kanvas dengan cat warna-warni. Kepribadian seorang seniman dimaknai sebagai individu yang dapat memecahkan suatu permasalahan dengan berbagai cara kreatif dan tentunya berbeda dengan pemikiran orang lain. Cara kreatif yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan intuisi yang mengalir di pikiran seorang seniman tersebut. Memiliki karakter yang independen, dapat memilih mana pekerjaan yang cocok dengan mereka dan tanpa banyak aturan, maka cenderung seorang seniman memilih bekerja untuk diri sendiri daripada orang lain. Memiliki jiwa yang pengasih serta ambisius yang muncul dari rasa kebanggaan untuk mengubah sesuatu untuk membantu orang lain dari memahami segala hal secara detail. |

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 6

1) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 6

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 6 yaitu *Close Up* dan *Full Shot with High Angle*. Teknik pengambilan gambar yang dipakai pada *frame* pertama sebelah kiri yaitu *Close Up*. Pengambilan gambar dari batas kepala hingga leher bagian bawah seperti ini ingin memberikan kesan jelas pada gambaran objek yang ditampilkan. Sedangkan pada *frame* bagian kanan menggunakan teknik pengambilan gambar *Full Shot* dengan *High Angle*. Teknik pengambilan gambar dari batas kepala hingga kaki seperti ini memiliki makna

memperlihatkan obyek dengan lingkungan sekitar. Pada *frame* tersebut memperlihatkan gerakan lanjutan dari masing-masing *frame* yang berbeda namun bertemu dalam satu titik sorotan yang sama yaitu garis lurus yang nampak diperlihatkan dari bagian atas.

*Frame* pertama yang terletak pada bagian kiri tampak terlihat tangan kiri memegang kertas dengan gambar sketsa bangunan di atas meja beserta jangka, penggaris dan pensil yang dipegang dengan tangan. Pada *frame* tersebut terdapat gerakan dari kiri ke kanan yang ditampilkan pada saat seseorang tersebut memberikan garis. Kemudian berlanjut pada *frame* berbeda selanjutnya pada bagian kanan. *Frame* kedua yang terletak pada bagian kanan nampak terlihat seorang laki-laki membuat garis dengan kuas cat tinta hitam dari kiri bawah ke kanan atas dengan satu langkah kaki kanan dibagian depan pada media kertas putih yang besar. Disekelilingnya terlihat cat berwarna-warni yang didominasi dengan corak warna gelap.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang digunakan sama serta gerakan yang seirama. Titik temu sorotan pada *frame* ini terlihat pada setengah bagian *frame* pertama yang digabungkan dengan setengah bagian *frame* kedua divisualkan menjadi garis lurus yang seirama dari kiri bawah pada *frame* pertama menuju kanan atas pada *frame* kedua. Sehingga titik temu pada *frame* tersebut terletak pada bagian garis melalui visual *frame* yang berbeda tempat dan berbeda kegiatan.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 1 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

2) Unsur *Tone* Warna *Scene* 6

Makna denotasi unsur tanda kedua yang terdapat pada *scene* 6 yaitu penggunaan *tone* warna natural. Warna natural pada *frame* diatas meliputi kombinasi warna cokelat dan warna hitam. Warna cokelat memberikan kesan positif yaitu warna yang baik dan nyaman untuk tempat-tempat dimana orangberkumpul, kekeluargaan, dicintai, dan hangat. Kemudian warna hitam memberikan kesan positif kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergengsi, kesunyian, dan misteri.

Pertanda pada penggunaan *tone* warna yang digunakan pada *scene* 6 merupakan kombinasi dari *tone* warna cokelat dan hitam yang memberikan kesan kepercayaan diri dan kekuatan yang nampak pada dua *frame* diatas sangat jelas dan tepat. Visual *frame* pertama menggunakan alat bantu yaitu penggaris sedangkan *frame* kedua hasil lukisan abstrak yang mana menghasilkan garis yang lurus. Poin utama pada *scene* ini yaitu ada pada garis. Dimana adanya ketepatan alat bantu yang dapat menghasilkan garis lurus yang sejajar. Dapat disandingkan dengan hasil gambar pada awal cat seorang pelukis dengan mengandalkan insting, dimana

insting diri sendiri merupakan bagian dari pada kepercayaan. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

3) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 6

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 6 yaitu penggunaan musik pada *scene* 6 terlihat dari pemakaian akor G Mayor. Akor G Mayor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*figure it out*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*figure it out*" yang secara bahasa "*mencari tahu*" memberikan arti ingin mengetahui sesuatu unuk mencari keterangan ataupun sebuah penjelasan.Jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*mencari*" berarti berusaha unutk menemukan dan memperoleh, hal ini merujuk pada menggali potensi yang ada pada diri seseorang. Kemudian kata "*tahu*" berarti mengerti, merujuk pada hal yang telah dipahami betul akan sesuatu yang dimaksud.

Sehingga lirik "*figure it out*" pada lirik tersebut memberikan arti bahwa seseorang dipaksa untuk mengerti akan sesuatu yang sesungguhnya orang itu sudah miliki yaitu suatu kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dengan kekuataun dan kesanggupan seseorang tersebut. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara

semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

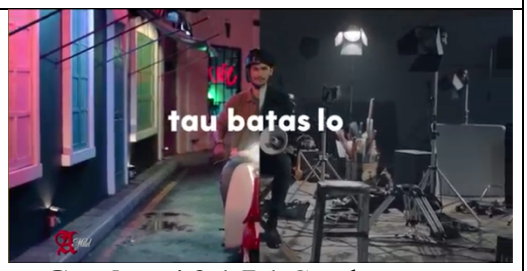
B. Pertanda Konotasi *Scene* 6

Desain merupakan rancangan, sebuah kerangka yang membentuk sesuatu. Pada *frame* pertama tampak seseorang sedang merancang sesuatu, sedangkan pada *frame* kedua terdapat seseorang sedang membuat gambar menggunakan kuas. Kedua hal tersebut merupakan gabungan dari seni dan ilmu yang dapat dijadikan sebagai pekerjaan atauun minat oleh orang yang memiliki kemampuan atau amatir dalam hal tersebut. Sebuah karya yang diciptakan dalam bentuk gambar berdasarkan kenyataan/pengalaman seseorang tersebut.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 6, memberikan makna adanya perbedaan aktivitas yang ada, dapat terlihat struktural maupun sebaliknya akan memiliki hasil yang sama walaupun proses dan lingkungan yang terjadi disekitarnya berbeda. Namun hasil kedepannya pasti akan membawa dampak positif dan negatif bagi diri sendiri, orang lain, lingkungan dan sekitar.

#### 4.2.1.7.1 *Scene* 7

**Tabel 4.2.1.7.1 Tabel (2 *Shot*) *time* 3" *Full Shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Full Shot*<br><br>*Tone Warm & Tone Sea* | Waktu :<br>00:14:16 – 00:17:10<br><br>Teks :<br>*" tau batas lo "*<br><br>Musik :<br>*G Mayor*<br>*" figure it out "*<br><br>*A Minor*<br>*" panasnya dunia "* |  <br>**Gambar 4.2.1.7.1** Gambar orang sedang mengendarai sepeda motor dan sturadara |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* seorang laki-laki yang sedang mengendarai kendaraan bermotor pada malam hari dengan lampu depan menyala terang melewati depan pertokoan , kemudian terdapat seorang laki-laki sedang duduk di kursi sutradara dengan mebawa pengeras suara yang berada di area set tempat syuting.<br>Pada *scene* 7 terdapat dua *frame* yang melakukan kegiatan berbeda. *Frame* pertama sebelah kiri terdapat seorang laki-laki sedang berkendara dengan sepeda di depan bangunan pertokoan. Kemudian *slashie* dengan *frame* kedua yang berada di sebelah kana *frame* pertama yaitu terdapat seorang sutradara sedang duduk.<br>Penanda yang terdapat pada *slashie* seorang laki-laki pada *frame* pertama sebelah kiri nampak sedang mengendarai kendaraan bermotor pada malam hari dengan lampu depan menyala terang melewati depan pertokoan menuju suatu tempat, kemudian *frame* kedua pada bagian sebelah kanan terdapat seorang laki-laki sedang duduk di kursi sutradara dengan membawa pengeras suara yang berada di area tempat syuting. | | |
| **Pertanda (*Signified*)** | | |
| Pada *scene* 7 *frame* pertama di sebelah kiri terdapat seorang *traveller* yang berpergian mengendarai sepeda motor di depan pertokoan kota. Kegiatan *travelling* dimaknai sebagai individu yang menyukai tantangan, tahu bagaimana cara untuk menikmati hidup dan menggali makna di setiap peristiwa. Karena setiap melakukan perjalanan ke berbagai tempat pasti memiliki pengalaman yang berbeda. *Travelling* atau jalan-jalan menjadi sebuah kesempatan untuk mencoba dan mendapatkan pengalaman baru yang dapat menantang adrenalin dan membuat lebih bersemangat. Individu yang menyukai *travelling* dimaknai sebagai individu yang tidak bisa hanya berdiam diri di suatu tempat dalam waktu lama, selalu ingin mendapatkan hal yang baru dan mengusir rasa bosan. | | |

*Frame* kedua di sebelah kanan terdapat sutradara yang berada dalam studio sedang duduk dalam suatu proses syuting. Sutradara dimaknai sebagai individu yang dapat berpikir analitis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari dolusi alternatif, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani. Kemudian dimaknai sebagai seseorang yang mampu memecahkan sebuah masalah. Pada proses syuting, bekerja bersama orang ain membutuhkan koordinasi yang baik, sehingga hadirnya sutradara yang berperan menyesuaikan tindakan yang dilakukan sutradara tersebut dengan tindakan orang lain.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 7

1) Unsur Teks *Scene* 7

Makna denotasi unsur teks pada *scene* 7 yaitu teks "*tau batas lo*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*tau*" berati tahu, kenal, mengerti karena menyaksikan ataupun mengalami apa yang dimaksud oleh suatu paham. Merujuk pada suatu hal yang telah dipahami betul akan sesuatu yang dimaksud. Kata "*batas"* berarti suatu ruang tepat di antara dua sisi yang tidak boleh dilampaui, memiliki area yang tidak dapat dilalui.

Unsur teks pada *scene* tersebut memiliki makna bahwa seseorang itu yang merupakan orang lain atau diri sendiri, sangat mengerti dan paham betul akan garis antara dua *frame* pekerjaan diatas. Terdapat seseorang sedang mengendarai sepeda motor pada *frame* pertama dan *frame* kedua terdapat sutradara yang sedang melakukan proses syuting. Waktu keduanya terlihat berbeda dimana *frame* pertama terkesan lebih santai tampak dari ekspresi raut wajah orang tersebut yang tersenyum merayu. Pada *scene* tersebut tergambarkan senyum tipis dengan kontak mata yang ditunnjukan pada penonton untuk menawarkan suatu produk. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik,

memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Denotasi Pengambilan Gambar *Scene* 7

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar pada *scene* 7 yaitu *Full Shot*. Teknik pengambilan gambar dari batas kepala hingga kaki seperti ini memiliki makna memperlihatkan obyek dengan lingkungan sekitar. Pada *frame* tersebut nampak *slashie* pada dua *frame* berbeda dengan titik temu sorotan yaitu mengibaratkan satu tubuh dengan gerakan ataupun pose yang sama yaitu duduk. Walau kedua *frame* pada *scene* 7 memiliki latar belakang yang berbeda. *Frame* pertama yang terletak pada bagian kiri memperlihatkan seorang laki-laki yang sedang mengendarai kendaraan pada malam hari melewati tampak depan bangunan pertokoan berwarna warni. Pada *frame* tersebut terlihat sebagian tubuh seseorang dari tampak depan bagian tubuh orang yang sedang mengendarai. *Frame* kedua yang terletak pada bagian kanan memperlihatkan seorang laki-laki duduk dengan membawa pengeras suara di atas paha bagian kiri. Pada *frame* tersebut klip diambil sebagian seperti *frame* sebelumnya hingga potongan tubuh *frame* sebelumnya menjadi satu kesatuan setelah digabungkan layaknya pada *frame* yang nampak diatas.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama serta posisi bentuk yang sama. Titik temu pada *frame* ini terlihat dari sebagian tubuh *frame* satu dengan kedua menyatu menjadi satu kesatuan tubuh yang utuh dengan *frame* yang berbeda dari latar belakang sekaligus kegiatan yang dilakukan.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 7 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 7

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 7 yaitu penggunaan *tone* warna *warm* dan *sea deep*. Pertanda pada *tone* warna yang digunakan pada dua *frame* diatas merupakan kombinasi dari *tone* warna kuning dan warna biru yang mendominasinya. Kesan *tone* warna hangat yang optimis terlihat dari senyum serta pandangan yang mengarah kedepan. Pandangan mata pada pengendara motor *frame* pertama serta fokus yang ditampilkan sutradara pada *frame* kedua yang dikolaborasikan menjadi satu *scene* memberikan kesan bahwa tidak selalu serius fokus pada suatu hal yang berlebihan, adakalanya berdamai dengan kesejukan sepoi angin malam yang melanda baik untuk ketenangan jiwa dan raga. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (lirik dan akor ) *Scene* 7

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 7 yaitu penggunaan musik pada *scene* 7 terlihat dari pemakaian akor G Mayor dan A Minor. Akor G Mayor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Sedangkan akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*.

Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*figure it out*" dan "*panasnya dunia*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*figure it out*" yang secara bahasa "*mencari tahu*" memberikan arti ingin mengetahui sesuatu unuk mencari keterangan ataupun sebuah penjelasan. Jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*mencari*" berarti berusaha unutk menemukan dan memperoleh, hal ini merujuk pada menggali potensi yang ada pada diri seseorang. Kemudian kata "*tahu*" berarti mengerti, merujuk pada hal yang telah dipahami betul akan sesuatu yang dimaksud. Sehingga mencari tahu pada lirik tersebut memberikan arti bahwa seseorang dipaksa untuk mengerti akan sesuatu yang sesungguhnya orang itu sudah miliki yaitu suatu kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dengan kekuatan dan kesanggupan seseorang tersebut.

Lirik selanjutnya secara verbal mnurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*panasnya*" memiliki artian negative yaitu buruk, genting, timbul adanya rasa iri, sakit hati, dan merasa berbahaya didekatnya ataupun saat berada didalamnya.

Sedangkan "*dunia*" memiliki arti bumi dengan segala sesuatu yang terdapat diatasnya. Sebagai peringkut antar bangsa yang didsasari dengan rasa kejujuran. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 7

Mengendarai sepeda motor diartikan mengemudikan. Dimana orang tersebut memegang peranan penting atas jalannya organisasi dan sebagainya. Motor sebagai mesin yang menjadi penggerak orang tersebut. Sutradara orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas hal yang berhubungan dengan artistik dan teknis. Sosok pimpinan, pengelola yang berperan terhadap keberhasilan pertunjukan.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 7, memberikan makna bahwa orang yang berbeda pada kedua *frame* tersebut paham akan cakupan pekerjaan masing-masing yang dilakukan terhadap diri seseorang itu sendiri. Dua *frame* yang sedang menuju usainya pekerjaan masing-masing menampakkan rasa optimis, gembira, serta meningkatkan fokus dalam perjalanan menuju hasil atau tujuan yang ingin dicapai nampak dari senyuman dan pandangan menatap lurus kedepan.

### 4.2.1.8 *Scene* 8

**Tabel 4.2.1.8.1 Tabel (2 *Shot*) *time* 1.5" *Knee Shot* – Simetris *Composition***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Knee Shot – Simetris Composition*<br><br>*Tone Bright Colour* | Waktu :<br>00:17:10 – 00:19:20<br><br>Teks :<br>-<br><br>Musik :<br>A Minor<br>*" badai di samudra "* | <br>**Gambar 4.2.1.8.1** Gambar orang sedang menyodorkan mikrofon pada fans, bermain *skateboard*, dan *game* VR |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* beberapa orang yang melakukan kegiatan berbeda namun ditampilkan dengan Gerakan ataupun pose yang selaras berkesinabungan antar satu *frame* dengan 2 *frame* lainnya.<br>Pada *scene* 8 terdapat 3 *frame* dengan aktivitas berbeda, dipadukan dengan pergerakan yang sama pada tiap *slashie* antar satu *frame* dengan *frame* lainnya. Pada *frame* pertama paling kiri terdapat seorang vokalis sedang menyodorkan mikrofon pada penggemar, frame kedua sebelah kanannya tampak sedang bermain *skateboard*, dan *frame* ketiga paling kanan sedang memainkan *game* menggunakan VR (*Virtual Reality*).<br>Penanda yang terlihat pada *slashie* beberapa orang yang melakukan kegiatan berbeda namun ditampilkan dengan gerakan ataupun pose yang selaras berkesinambungan antar satu *frame* dengan 2 *frame* lainnya. *Frame* pertama tampak tangan seseorang yang sedang menyodorkan mikrofon terhadap penonton sebagai audiens. *Frame* kedua tampak bagian tubuh laki-laki yang berada diatas papa *skateboard* yang berada di jalan beraspal. *Frame* ketiga yaitu seorang laki-laki mengenakan kacamata VR (*Virtual Reality*) dengan tangan kiri memegang remot, terlihat jelas *background* TV yang mati terdapat dalam *frame* tersebut. | | |
| **Pertanda (*Signified*)** | | |
| Pada *scene* 8 terdapat tiga *frame* dari kiri ke kanan. *Frame* pertama terdapat seorang vokalis sedang menyodorkan mikrofon pada penonton dalam suata pertunjukan. Seorang vokalis harus dapat menjaga suasana hati, baik dalam diri sendiri, kepada semua musisi di atas panggung, dan juga kepada penonton. Suasana hati dapat menimbulkan rasa nyaman dan meningkatkan kepercayaan diri dalam sebuah penampilan. Dengan begitu penonton dapat terbawa suasana dan bersama menyanyikan lagu pada saat tersebut. mikrofon yang disodorkan dimaknai sebagai media yang dapat menyuarakan pesan yang ingin tersampaikan dapat dikomunikasikan. | | |

*Frame* kedua terdapat seorang *skateboarder* sedang melaju. *Skateboard* dimaknai sebagai olahraga ekstrem yang dibalut dengan busana kekininan. Selain memicu adrenalin, permainan ini banyak digandrungi lantaran gaya para pemainnya yang berbeda dan memikat. Selain melihat *skater* menampilkan aksi, kita disuguhkan gaya berbusana yang menonjolkan karakter pemain.

*Frame* ketiga terdapat seseorang sedang memainkan *game* menggunakan kacamata VR (*Virtual Reality*). Kepribadian seorang gamer dimaknai sebagai individu yang suka mengeksplorasi berbagai hal baru, memiliki dedikasi tinggi pada bidang yang ditekuninya, memiliki banyak ide untuk mendapatkan tujuan, dapat mencintai diri sendiri dengan baik, dan baik diajak membahas berbagai topik.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 8

1) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 8

Makna denotasi unsur teknik pengmabilan gambar *scene* 8 yaitu *Knee Shot* (KS), teknik pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut, ukuran gambar yang tidak proporsional memberikan kesan sendiri yaitu bertujuan untuk menampilkan apa yang sedang dilakukan oleh objek. Pada *frame* tersebut terdapat 3 klip *shot frame* yang berbeda digabungkan menjadi satu *frame* berkesinambungan satu sama lain. *Frame* pertama dari bagian kiri nampak tangan memegang mikrofon disodorkan kepada beberapa orang sebagai *audiens* dengan latar pencahayaan warna-warni yang dominan redup. *Frame* tersebut jelas menyorot tangan seseorang yang sedang memegang mikrofon layaknya vokalis menyodorkan mikrofon pada pengemar dari atas panggung.

*Frame* kedua yang terletak di tengah nampak seorang laki-laki mengenakan kemeja kerah berwarna dengan celana pendek berada di atas papan *skateboard* yang berjalan di atas aspal dengan latar nuansa kuning layaknya sore hari. *Frame* tersebut jelas menyorot bagian tubuh orang yang melakukan *skateboard* tanpa terlihat telapak tangan kanan dan bagian leher ke kepala, yang terlihat hanya potongan

tubuh dari lengan hingga leher. *Frame* ketiga yang terletak paling kanan nampak seorang laki-laki memegang *joystick* dan VR yang dikenakan di kepala dengan ekspresi wajah gembira berlatar televisi bertumpukan abstrak tidak menyala. *Frame* tersebut jelas menyorot bagian leher kedepan hingga pada bagian tangan kiri yang memegang *joystick*.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan yang berbeda pada *frame* yang berbeda namun *framing* yang sama serta posisi bentuk yang sama. Titik temu pada *frame* ini terlihat pada potongan *frame* yang dijadikan satu, terlihat adanya titik temu *frame* satu dengan dua pada pergelangan tangan dan *frame* dua dan ketiga pada bagian leher. *Frame* tersebut memperlihatkan kesinambungan dalam satu pose video yang sama dalam *frame* dan latar belakang serta kegiatan yang berbeda pada tiap-tiap *klip frame* tersebut. Semangat pemusik akan *audience* yang mendukung selama pertunjukan berlangsung diperlihatkan dari gerakan kepala yang mengangguk, yang berarti beberapa orang yang mengangguk menikmati apa yang mereka dengar. Semangat *skater* di atas papan *skate*, dan keseruan seseorang dalam bermain menggunakan VR.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 8 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

2) Unsur *Tone* warna *Scene* 8

Makna denotasi unsur tanda kedua yang terdapat pada *scene* 8 yaitu penggunaan *tone* warna *bright colour*. Penggunaan warna terang dengan tingkat kecerahannya yang tinggi meliputi kombinasi warna oranye, warna merah dan warna biru. Warna oranye memberikan kesan positif dengan memberikan tambahan energi/semangat, kreativitas, keunikan, stimulasi, sosial, kesehatan dan aktivitas. Disamping itu terdapat kesan negatif pada warna *tone* oranye yaitu adanya efek kegilaan, tren dan berisik. Selanjutnya warna merah yang memberikan kesan semangat, cinta, perwujudan akan darah, energi positif, antusiasme, panas, serta kekuatan. Namun disamping itu, warna merah dapat membawa kesan negatif seperti agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, dan ketidaksopanan. Kemudian warna biru pada dasarnya memberikan kesan positif dalam pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan dan keadilan serta intelektual. Disamping itu terdapat sisi negatif pada warna biru yaitu adanya kesan depresi, dingin dan kelesuan.

Pertanda pada *frame scene* 8 *tone* warna yang digunakan yaitu *tone* warna terang yang meliputi kombinasi *tone* wana oranye, warna merah, dan warna biru. Kombinasi *tone* warna tersebut memberikan kesan semangat dalam melakukan tiga aktivitas berbeda pada masing-masing *scene frame* yang ada. Tiga pekerjaan pada *scene* tersebut merupakan kegiatan yang banyak digemari orang sesuai dengan hitungan *Overlapping Audience Affinities*. Antusiasme tiga pekerjaan tersebut diperlihatkan oleh visual yang dapat menghasilkan makna berbeda dalam masing-masing satu *frame*-nya. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang

sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

3) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 8

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 8 yaitu penggunaan musik pada *scene* 8 terlihat dari pemakaian akor A Minor. Akor A Minor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*badai di samudra*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*badai*" memiliki arti angin kencang yang menyertai cuaca buru yang datang dengan tiba-tiba. Sedangkan "*samudra*" memiliki arti lautan, sesuatu yang besar, dan raksasa. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 8

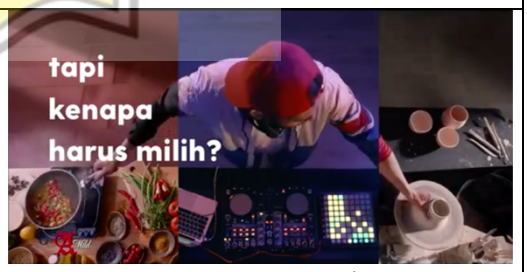
Mikrofon sebagai pengeras suara, untuk menyiarkan. Penonton yang melihat sebatas orang yang hanya melihat, menikmati. Tanpa ikut campur andil didalamnya. Sekedar menikmati pertunjukan. *Skateboard* olahraga yang dimainkan diatas media datar maupun gelombang yang memiliki roda pada papan *skate*. VR (*Virtual Reality*) atau dalam Bahasa Indonesia yaitu realitas virtual merupakan

suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru, lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi saja.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 8, memberikan makna bahwa pada setiap pekerjaan maupun kegiatan yang seseorang lakukan, baru atau lamanya kegiatan tersebut dimulai oleh seseorang. Seseorang sejatinya memiliki celah untuk dapat melakukan kegiatan atau pekerjaan tersebut dengan baik walau hal tersebut merupakan awal dalam melakukan suatu hal baru tersebut. Dengan memahami diri seseorang sesungguhnya yang memiliki kemampuan akan benyak hal, kemampuan tersebut dapat bergerak dan berkembang dengan proses yang berbeda pada tiap orang dengan latar belakang berbeda, namun satu hal pasti bahwa cepat atau lamanya suatu hal tersebut dapat dilakukan tergantung pada individu orang tersebut untuk manfat dan tujuan jangka panjang.

**4.2.1.9 *Scene* 9**

**Tabel 4.2.1.9.1 Tabel (3 *shot*) *time* 1.5" *Medium Shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Medium Shot*<br><br>*Tone Warm, Electric & Warm Old* | Waktu :<br>00:19:21 – 00:23:14<br>Teks :<br>*" tapi kenapa harus milih "*<br>Musik :<br>*F Mayor*<br>*" kita hadapi semua "*<br><br>*G Mayor*<br>*" figure it out "* |  <br>**Gambar 4.2.1.9.1** Gambar orang sedang memasak, dj, dan membuat kerajinan tanah liat |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* beberapa orang yang melakukan kegiatan berbeda namun ditampilkan dengan Gerakan ataupun pose yang selaras berkesinabungan antar satu *frame* dengan 2 *frame* lainnya. | | |

Pada *scene* 9 terdapat 3 *frame* beerbeda kegiatan dengan penggunaan *slashie* antar satu *frame* dengan dua *frame* lainnya yang berkesinambungan. Pada *frame* pertama paling kiri tampak sedang melakukan aktivitas memasak, *frame* kedua sebelah kanan tampak sedang melakukan aktivitas DJ, dan *frame* paling kanan sedang membuat sebuah kerajinan tanah liat.

Penanda pada *slashie* tiga *frame* berbeda dalam satu *scene* yang sama terdapat beberapa orang yang melakukan kegiatan berbeda namun ditampilkan dengan gerakan ataupun pose yang selaras berkesinabungan antar satu *frame* dengan dua *frame* lainnya. *Frame* pertama terlihat tangan kanan seorang yang sedang memegang penggorengan diatas kompor. Terlihat masakan tersebut panas karena uap yang muncul, serta terdapat rempah-rempah disekitar kompor tersebut menandakan *frame* tersebut berlatar belakang dapur. *Frame* kedua terlihat seorang laki-laki mengenakan topi merah yang sedang bermusik dengan alat DJ di atas meja berwarna hitam, tampak laptop dan alat DJ set di sekitarnya menandakan pada *frame* tersebut seseorang sedang bermusik dengan perlengkapan DJ. *Frame* ketiga terlihat tangan kiri seseorang yang sedang membuat kerajinan keramik, terlihat dari sekitarnya terdapat kuas, cangkir dan kertas.

**Pertanda (*Signified*)**

Pada *scene* 9 terdapat tiga *frame* dari kiri ke kanan. *Frame* pertama terdapat seorang *chef* yang sedang memasak suatu hidangan. *Chef* dimaknai sebagai pekerjaan yang memiliki kepribadian yang rapi dan disiplin. Ketika bekerja, seorang *chef* menggunakan banyak bahan dan alat memasak. Mengorganisir dapur dengan rapi mulai dari alat dan bahan merupakan kenyamanan dan profesionalitas seorang *chef* dalam melakukan pekerjaannya. Disamping itu, kegiatan memasak untuk orang lain dimaknai positif karena dapat berbagi kebahagiaan dengan melakukan kegiatan memasak. Memasak dapat meningkatkan percaya diri dan harga diri seseorang. Memasak dapat menciptakan ikatan untuk seseorang, karena mengekspresikan cinta dan kepedulian kepada seseorang.

*Frame* kedua terdapat seorang DJ sedang memainkan musik. Kepribadian seseorang yang menyukai aliran musik EDM yang dibawakan seorang DJ merupakan individu yang ramah dan asertif. Seseorang tersebut mampu mengungkapkan apa yang diinginkan, dipikirkan dan dirasakannya kepada orang lain. Musik EDM dengan beat yang cepat dapat meningkatkan semangat pada jiwa seseorang yang mendengarkannya.

*Frame* ketiga terdapat seorang pengrajin sedang membuat kerajinan dari tanah liat. Pengrajin identik dengan *multitasking* dan imajinasi dalam meningkatkan suatu karya. Kepribadian seorang pengrajin dimaknai sebagai individu yang tenang dalam pembawaannya, mengikuti jalan hidup tanpa harus khawatir akan masa depannya sendiri. Daya imajinasi yang kuat mampu mengerjakan beberapa hal yang berhubungan dengan kreasi, seperti kerajinan tangan. Seseorang dengan kreativitas yang tinggi tidak takut akan risiko.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 9

1) Unsur Teks *Scene* 9

Makna denotasi unsur teks pada *scene* 9 yaitu teks "*tapi kenapa harus milih*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*tapi*" berarti sesuatu hal yang bertentangan atau tidak selaras. Kata "*kenapa*" berarti menanyakan sebab atau alasan yang merujuk pada suatu perbuatan ataupun tindakan yang sedang atau telah dilakukan. Kata "*harus*" berarti mengarah pada suatu hal yang pasti, patut, wajib, mesti yang sifatnya "*tidak boleh tidak*". Kata "*milih*" diambil dari kata dasar "*pilih*" yang berarti menentukan atau mengambil sesuatu yang dianggap sesuai dengan selera dan ketertarikan.

Pertanda semantik pada *scene* 9 memberikan makna yaitu terdapat tiga kegiatan yang berbeda dilihat dari latar belakang memasak, DJ, dan membuat tanah liat menjadi pilihan seseorang untuk melakukan ketiganya sekaligus. Alasan untuk tidak memilih ketiganya utuk dilakukan atau dipilih seseorang tergantung pada selera dan ketertarikan orang itu sendiri. Dengan melakukan lebih dari satu kegiatan yang berdampak positif serta tingginya rasa dan mengambil resiko seseorang, tidak menutup kemungkinan untuk seseorang tidak mencoba suatu hal tersebut dengan hasil yang dapat berdampak positif bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 9

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar scene 9 yaitu *Medium Shot* dengan *High Angle* kamera. Pengambilan gambar yang diambil dari batas kepala hingga perut bagian bawah seperti ini memberikan makna bahwa pada *frame* ini ingin menampilkan kesam memperlihatkan seseorang dengan tampangnnya. Pada *frame* tersebut terdapat 3 klip *shot frame* yang berbeda, kemudian digabungkan menjadi satu *frame* yang berkesinambungan antara *frame* satu dengan dua *frame* lainnya. *Frame* pertama dari bagian kiri tampak tangan kanan memegang panci yang berisi masakan serta rempah-rempah yang berserakan disekitar kompor yang berada diatas meja berwarna cokelat dengan lantai kayu berwarna merah bata. *Frame* tersebut jelas menyoroti seseorang yang sedang memasak.

*Frame* kedua pada bagian tengah tampak tubuh seseorang tanpa bagian tubuh dari lengan tangan kanan dan lengan tangan kiri. Pada *frame* tersebut terdapat set DJ diatas meja hitam dengan latar lampu berwarna ungu. *Frame* klip tersebut jelas menyoroti seseorang yang sedang melakukan DJ. *Frame* ketiga pada bagian sebelah kanan, tampak tangan kiri yang sedang melakukan kerajinan tangan keramik dengan membentuk tanah liat menjadi sebuah cangkir diatas meja hitam beserta perlengkapan membuat kerajinan kramik lainnya. *Frame* ini jelas memperlihatkan orang yang membuat kerajinan keramik.

*Slashie* yang digunakan memperlihatkan kesinambungan antar kegiatan berbeda pada *frame* yang berbeda, namun *framing* yang sama serta posisi bentuk yang sama. Titik temu pada *frame* ini terlihat pada potongan *frame* yang dijadikan satu, terlihat adanya titik temu *frame* satu dengan dua pada pergelangan tangan

kanan, kemudian titik temu antar *frame* kedua dengan ketiga pada pergelangan tangan. *Scene* 9 memperlihatkan kesinambungan dalam satu pose video yang sama dalam *frame* dan latar belakang serta kegiatan yang berbeda pada tiap-tiap klip *frame* tersebut.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 9 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 9

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 9 yaitu *tone* warna *warm*, elektrik dan *warm old*. Warna hangat yang mengandung unsur merah, kuning, dan oranye. *Tone* warna yang digunkaan pada *frame* kedua yaitu elektrik. Warna elektrik pada *frame* tersebut didominasi dengan warna biru, warna ungu, dan warna merah. *Tone* warna yang digunakan pada *frame* ketiga waitu *warm old*. Warna hangat yang meliputi kombinasi warna oranye, warna cokelat, dan warna kuning.

Pertanda pada *scene* 9 terdapat pada tiga *frame* dengan *tone* warna yang berbeda. Kombinasi *tone* warna tersebut meliputi *tone* warna hangat, elektrik, dan *warm old*. Kombinasi *tone* warna tersebut memberikan kesan pada seseorang akan rasa semangat dan optimis dalam melakukan aktivitas tersebut. Tentunya dari

masing-masing pekerjaan tersebut dibutuhkan adanya imajinasi dalam membuatnya. Kreativitas seseorang akan semakin meningkat melalui imajinasi yang menghasilkan sajian yang dapat dinikmati dan diterima oleh orang lain. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 9

Makna denotasi unsur teks pada *scene* 9 yaitu penggunaan musik terlihat dari pemakaian akor F Mayor dan G Mayor. Akor F Mayor mengekspresikan perasaan yang penuh ada sesuatu, sadar, ringan, dan damai. Mengekspresikan persaan penuh ketenangan dan sukacita. Adanya kebebasan dari perasaan yang bersalah dan pengungkapan penyesalan yang lalu. Sedangkan Akor G Mayor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*.

Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*kita hadapi semua*" dan "*figure it out*". Secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*kita*" diartikan menjadi (saya, ia, dan mereka). Kata tersebut dipakau untuk mengganti kata orang atau benda. Kata ini juga digunakan sebagai kata ganti (aku, engkau, dan dia). Kata "*hadapi*" memiliki arti yang mengekspresikan adanya suatu sisi yang mengarahkan suatu hal kepada sesuatu yang mati. Kata "*semua*" memiliki arti segala, sekalian, semuanya, belaka dan semesta yang berkaitan dengan segala hal yang mengarah pada suatu Tindakan.

Lirik selanjutnya secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*figure it out*" yang secara bahasa "*mencari tahu*" memberikan arti ingin mengetahui sesuatu unuk mencari keterangan ataupun sebuah penjelasan. Jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*mencari*" berarti berusaha unutk menemukan dan memperoleh, hal ini merujuk pada menggali potensi yang ada pada diri seseorang. Kemudian kata "*tahu*" berarti mengerti, merujuk pada hal yang telah dipahami betul akan sesuatu yang dimaksud.

Sehingga lirik "*figure it out*" pada lirik tersebut memberikan arti bahwa seseorang dipaksa untuk mengerti akan sesuatu yang sesungguhnya orang itu sudah miliki yaitu suatu kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dengan kekuataun dan kesanggupan seseorang tersebut. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 9

Memasak adalah proses mengolah, mengerjakan, mengusahakan, sesuatu dalam bentuk barang atau sebagainya agar menjadi sesuatu yang lain atau menjadi lebih sempurna. *Disc Jockey* atau dikenal dengan DJ yaitu orang yang ahli memutar rekaman musik. Tidak hanya memutar saja namun memainkan, meracik serta memodifikasi musik menjadi lebih baru. Kerajinan tanah liat sebagian dari kegiatan yang membuat suatu barang melalui keterampilan tangan. Dari ketiga *frame*, kegiatan ini sama-sama menciptakan sesuatu hal yang baru yang dapat difungsikan.

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 9, memberikan makna bahwa dengan kepercayaan serta tekad yang kuat yang ada pada diri seseorang tentang suatu ketertarikan akan beberapa aktivitas, pekerjaan maupun minat dengan latar belakang yang berbeda, sesungguhnya apabila dilakukan dengan maksimal akan mendapatkan hasil yang optimal dan positif.

**4.2.1.10 *Scene* 10**

**Tabel 4.2.1.10.1 Tabel (3 *Shot*) *time* 3" *Medium Shot***

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Medium Shot*<br><br>*Tone Yellow Neon & Electric* | Waktu :<br>00:23:15 – 00:25:24<br><br>Teks :<br>*" kalo lo bisa jadi semua "*<br><br>Musik :<br>G Mayor<br>*" figure it out "* | <br>**Gambar 4.2.1.10.1**<br>Gambar orang membawa papan *skate* dan papan *clapperboard* |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| *Slashie* 2 *frame* yang berisi beberapa orang dengan kegiatan berbeda mulai dari *frame* pertama yaitu orang yang melakukan snorkling *slashie* dengan seorang yang membawa kamera rekam.<br>Pada *scene* 10 terdapat satu *frame* dengan latar belakang sama namun profesi yang berbeda tampak ddari pakaian yang dikenakan. Pada *scene* 10 dalam satu *frame* adanya pergantian profesi dari pakaian yang digenakan mulai dari snorkeling, kameramen, musisi, sutradara, *skateboarder*, seniman, dan koki.<br>Penanda pada *slashie* tubuh seseorang pada satu *frame* yang sama dalam satu *scene* yang berisi beberapa orang dengan kegiatan berbeda mulai dari *frame* pertama yaitu orang yang melakukan snorkeling *slashie* dengan seorang yang membawa kamera rekam. Selanjutnya terdapat orang membawa saksofon *slashie* dengan orang yang membawa *clapperboard*. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa *skateboard* kemudian *slashie* dengan seseorang dengan tangan kiri membawa kuas. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tanga kanan yang membawa saksofon kemudian *slashie* dengan seseorang yang membawa alat semprot berwarna (*pylox*) sekaligus menggunakan masker.<br>Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan yang membawa alat pengaduk adonan kue kemudian *slashie* dengan seseorang yang tangan kiri | | |

membawa pengeras suara. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa piringan hitam musik kemudian *slashie* dengan seseorang yang tangan kirinya membawa panci. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa pianika kemudian *slashie* dengan seseorang yang tangan kirinya memegang *stand* mikrofon beserta mikrofon silver diatasnya. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa kamera sekaligus mengenakan masker kemudian *slashie* dengan seseorang yang tangan kirinya memegang stik drum sekaligus mengenakan pakaian snorkeling dengan *google glass* yang dipakai. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa palet cat air sekaligus masker dan baju yang dikenakan terkena bercak cat kemudian *slashie* dengan seseorang yang memegang panci di tangan kirinya.

Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan memegang pianika kemudian *slashie* dengan seseorang yang memegang kamera di tangan kirinya. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa piringan hitam musik kemudian *slashie* dengan seseorang yang membawa panci di tangan kirinya.

*Frame* selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa perlengkapan snorkeling sekaligus *google glass* yang dikenakan kemudian *slashie* seseorang yang sedang membawa alat pengeras suara di tangan kirinya. Selanjutnya terdapat seseorang yang membawa saksofon di tangan kanan kemudian seseorang yang membawa *pylox* tepat ditangan kirinya, sekaligus mengenakan penutup mulut (masker). Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa pengaduk adonan roti (*mixer*) kemudian *slashie* dengan seseorang yang memegang kuas cat tepat di tangan kirinya. Selanjutnya terdapat seseorang dengan tangan kanan membawa *skateboard* sekaligus mengenakan *google glass* snorkeling kemudian terdapat seseorang yang membawa *clapperboard* di tangan kirinya. Pergantian profesi yang berbeda-beda dapat dilihat dari pakaian yang berganti per sekian detiknya dalam latar tempat yang sama.

**Pertanda (*Signified*)**

Pada *scene* 10 terdapat satu *frame* yang terdiri dari beberapa pekerjaan yang ditampilkan dengan satu individu yang setengah bagian kanan tubuhnya berbeda dengan setengah bagian kiri lainnya mulai dari penyelam, kameramen, musisi, sutradara, *skateboarder*, seniman, dan koki.

Dari masing-masing pekerjaan yang berbeda yang dapat dilakukan seseorang sesuai dengan minat mereka dimaknai sebagai seorang individu yang kreatif dalam melakukan kegiatan tersebut. Aktivitas yang dilakukan membentuk jiwa individu yang dominan akan kebebasan.

Tindakan ataupun aktivitas yang dilakukan mengkespresikan keribadian sesungguhnya sesuai dengan hal yang menarik bagi mereka serta hal yang diminati. Dalam iklan produk rokok tersebut, mengajak penonton dengan melihat visual iklan tersebut dapat seakan merasakan mereka yang berada sebagai individu yang dapat melakukan aktivitas tersebut dengan kepribadian pesan iklan yang masuk dan muncul dalam imajinasi penonton saat melihat iklan tersebut.

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 10

1) Unsur Teks *Scene* 10

Makna denotasi unsur teks pada *scene* 10 yaitu teks "*kalo lo bisa jadi semua*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*kalo*" diambil dari bentuk tidak baku dari "*kalau*" yang memiliki arti seandainya, merujuk pada sebuah keinginan yang belum tercapai yang masih sebatas angan-angan. Kata "*lo*" berarti sebagai "*kamu*", subjek "*kamu*" disini ditujukan bagi kita sebagai penonton video iklan tersebut. Kata "*bisa*" berarti mampu atau dapat, merujuk adanya kepemilikan kuasa dalam melakukan sesuatu. Kata "*jadi*" berarti hal yang langsung berlaku dilakukan dan dikerjakan, tidak dapat dibatalkan yang nantinya menjadi kenyataan dan berbuah hasil. Kata "*semua*" berarti segalanya, segala, sekalian, sekaliannya, semuannya, belaka, semata, segenap dan sepenuh.

Pertanda semantik *scene* 10 memberikan makna bahwa semua orang mampu melakukan segala aktivitas dengan segenap rasa tekad semangat dari diri seseorang tersebut. Latar belakang sama mengartikan bahwa diri seseorang yang melakukan sebanding dengan kegiatan atau pekerjaan apa yang akan dilakukan seseorang tersebut. Segala profesi pekerjaan memiliki hasil yang berbeda namun tujuan yang sama sepadan dengan usaha masing-masing orang yang dapat melakukan kegiatan, aktivitas ataupun profesi apapun yang ada dengan visual profesi yang bergantian tiap se per sekian detik pada satu *scene* tersebut. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara

semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 10

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 10 yaitu *Medium Shot*. Pengambilan gambar yang diambil dari batas kepala hingga perut bagian bawah seperti ini memberikan makna bahwa pada *frame* ini ingin menampilkan kesan memperlihatkan seseorang dengan tampangnnya. *Frame* tersebut memperlihatkan *slashie* tubuh seseorang dengan profesi yang berbeda namun pada latar belakang tempat dan orang yang sama. Sorotan *frame* tersebut ada pada pergantian profesi yang tampak dari pakaian yang berbeda per 3 hingga 5 detik perubahan.

Pertanda kesan yang didapat pada teknik pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 10 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 10

Makna denotasi unsur tanda ketiga yang terdapat pada *scene* 10 yaitu penggunaan *tone* warna *warm yellow neon*. *Tone* warna *yellow neon* warna hangat ini didominasi warna kuning. *Tone* warna kuning memberikan kesan intelektual

yang tinggi, adanya kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, dan idealisme. Namun disisi lain, warna kuning dapat memberikan kesan dingin seperti kecembururan, pengecut, ketidakjujuran dan waspada.

Pertanda pada *scene* tersebut, *tone* warna yang ditampilkan merupakan kombinasi dari *tone* warna merah, warna kuning, warna oranye, warna neon yang didominasi oleh warna kuning. Kombinasi *tone* warna pada *scene* 10 menghasilkan satu warna dominasi yaitu warna kuning yang meberikan kesan optimis pada diri seseorang dalam memiliki atau menjadi berbagaimacam profesi yang diambil. *Tone* warna kuning meningkatkan fokus pemirsa atau penonton dalam melihat video iklan tersebut. Dengan adanya kesan warna kuning sekaligus menggaris bawahi *copy* "*kalo lo bisa jadi semua*" semakin terlihat jelas. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik (Lirik dan Akor) *Scene* 10

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 10 yaitu penggunaan musik pada *scene* 10 terlihat dari pemakaian akor G Mayor. Akor G Mayor yang memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan perasaan yang lemah lembut, memberikan kesan damai dan tenang yang dibawakan pada adegan kedua *frame*. Pada *scene* tersebut terdapat backsound musik yang tercantum lirik lagu "*figure it out*". Secara verbal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "*figure it out*" yang secara bahasa "*mencari tahu*" memberikan arti ingin

mengetahui sesuatu unuk mencari keterangan ataupun sebuah penjelasan. Jika diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*mencari*" berarti berusaha unutk menemukan dan memperoleh, hal ini merujuk pada menggali potensi yang ada pada diri seseorang. Kemudian kata "*tahu*" berarti mengerti, merujuk pada hal yang telah dipahami betul akan sesuatu yang dimaksud.

Sehingga lirik "*figure it out*" tersebut memberikan arti bahwa seseorang dipaksa untuk mengerti akan sesuatu yang sesungguhnya orang itu sudah miliki yaitu suatu kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan dengan kekuataun dan kesanggupan seseorang tersebut. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 10

Latar belakang yang sama menjadikan sebuah dasar sebagai alas an untuk melakukan suatu tindakan atau perbuatan yang menjelaskan mengenai suatu peristiwa untuk melengkapi informasi yang tersiar sebelumnya. Dengan begitu menjadikan sebuah dorongan dalam sebuah karya pada waktu, ruang, keadaan atau situasi dan suasana. Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 10, memberikan makna bahwa seseorang memiliki tekadnya masing-masing terbukti dari suatu hal, kegiatan, ataupun aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tersebut. Seseorang secacra tidak langsung memilih untuk melakukan sesuatu hal sesuai dengan porsi kemapuannya masing-masing, walau sekilas

tampak tidak mungkin untuk dilakukan, namun sebaliknya. Tahap seseorang dalam mengambil resiko untuk melakukan suatu hal merupakan bagian dari awal proses yang menentukan hasil dari setelah melakukan kegiatan, aktivitas ataupun pekerjaan tersebut. Dengan sungguh-sungguh dan optimis pada diri sendiri untuk dapat melakukan sesuatu hal nantinya akan memberikan hasil yang diluar dari harapan awal seseorang saat mengambil resiko pada pertama kalinya. Sehingga belum tentu apa yang diambil oleh seseorang akan berakhir tidak sesuai dengan harapan jika dalam prosesnya seseorang tidak sungguh-sungguh dalam melakukan hal tersebut.

**4.2.1.11 *Scene* 11**

**Tabel 4.2.1.11.1 Tabel (3 *Shot*) *time* 3" *Medium Shot* (*Group Full Shot*)**

| ***Shot* & *Tone*** | **Teks & Musik (lirik dan *Chord*)** | **Visual** |
|---|---|---|
| *Medium Shot (Group Full Shot)* | Waktu :<br>00:26:00 – 00:28:16<br><br>Teks :<br>*nanti juga lo paham visi/ bahasa/ ekspresi/ batas gue"*<br><br>Musik :<br>Song<br>Akor E Mayor | <br>**Gambar 4.2.1.11.1**<br>Gambar beberapa orang berdiri di atas mobil yang berjalan |
| **Penanda (*Signifier*)** | | |
| Pada latar jalan yang sepi tepat diatas mobil terbuka terdapat Sepuluh orang dengan pakaian serta barang berbeda yang dibawa mereka berdiri dengan melakukan aktivitasnya masing-masing. Terdapat delapan orang laki-laki dan dua orang perempuan.Pada *scene* 11 terdapat berbagai macam orang dengan profesi yang berbeda-beda mulai dari, seniman, musisi, sutradara, kameramen, koki, *skater* berdiri diatas truk dengan kap belakang terbuka yang melaju di jalan.<br>Penanda pada latar jalan yang sepi tepat diatas mobil terbuka terdapat Sepuluh orang dengan pakaian serta barang berbeda yang dibawa mereka berdiri dengan melakukan aktivitasnya masing-masing. Terdapat delapan orang laki-laki dan dua orang perempuan. Laki-laki pertama mengenakan pakaian putih layaknya | | |

| |
|---|
| juru masak dengan membawa papan *skateboard* diatas pundak bagian kirinya. Laki-laki kedua duduk dengan mengenakan pakaian snorkeling beserta dengan *google glass* dengan memainkan gitar. Laki-laki ketiga berdiri memegang *stand* musik dan bergaya layaknya penyanyi di atas panggung. Laki-laki keempat duduk dengan lutut kiri yang menekuk dan menempel pada lantai mobil sekaligus membawa kamera rekam diatas pundak bagian kanan.<br>Laki-laki kelima berdiri mengenakan pakaian berwarna dan topi merah serta kaos kaki bergaris putih hitam panjang yang dia kenakan. Laki-laki keenam berdiri memandang kedepan kearah berlawanan dengan jalannya mobil. Laki-laki ketujuh berdiri mengenakan pakaian rapih berwarna putih dengan *beanie* abu-abu, dasi merah kupu-kupu. Laki-laki kedelapan berdiri dengan menghadap bagian kiri. Belakang mobil dengan membawa papan *clapperboard*. Terdapat dua perempuan yang berdiri di atas mobil tersebut. perempuan pertama mengenakan pakaian layaknya roker dengan menyilangkan kakinya dengan papan surfing dibagian kirinya. Perempuan kedua berdiri dengan mengenakan kaos merah lengan warna putih, *blue jeans* dan ikat kepala berwarna merah.<br>Pada frame *scene* 11 terdapat tulisan dengan font berwarna putih dengan latarbelakang berwarna hitam yang tertera dibawah yaitu bertuliskan "Peringatan: Merokok Membunuhmu". Pada bagian kiri bawah terdapat gambar seorang laki-laki sedang merokok dan terdapat gambar wajah tengkorak. Kemudian pada bagian bawah kanan terdapat angka 18+ yang dilingkari. |
| **Pertanda (*Signified*)** |
| Pada *scene* 11 terdapat beberapa orang yang berada di atas kap belakang mobil dengan pekerjaan yang berbeda. Mobil dengan bagian belakang yang terbuka dimaknai sebagai kesatuan dari iklan tersebut, dimana bagian belakang yang terbuka menandakan diri yang memiliki pemikiran yang terbuka, menerima saran dan hal baru untuk meningkatkan kemampuan serta mengisi keinginan maupun kebutuhan yang ada pada diri seseorang. Seseorang dituntut untuk keluar dari zona nyaman, dengan melakukan minat, baik pekerjaan maupun kegiatan tertentu sesuai minat masing-masing dengan bebas dan sekreatif mungkin. Jalan dimaknai sebagai tujuan dari bebagai pekerjaan yang berbeda yaitu untuk lebih memahami diri sendiri akan ketertarikan terhadap suatu hal. Menumbuhkan rasa dan menggugah diri untuk keluar dari kebiasaan yang berdampak positif bagi diri kita. Pemikiran yang terbuka dan positif akan membawa seseorang menjadi pribadi yang ramah, tidak takut akan hal baru, dan dapat membuat orang lain nyaman ketika sedang berada di dekat kita. |

A. Denotasi Elemen Tanda *Scene* 11

1) Unsur teks *Scene* 11

Makna denotasi unsur teks pada *scene* pertama yang terdapat pada *scene* 11 yaitu teks "*nanti juga lo paham visi, bahasa, ekspresi, batas gue*". Diartikan secara bahasa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata "*nanti*" berarti menandakan

waktu yang tidak lama dari sekarang, waktu kemudian, kelak, dan akan. Kata "*juga*" merujuk pada suatu hal yang sedemikian halnya untuk menekankan kata didepannya, sama atau serupa halnya dengan yang lain atau yang tersebut dahulu. Kata "*lo*" berarti sebagai "*kamu*", subjek "*kamu*" disini ditujukan bagi kita sebagai penonton video iklan tersebut. Kata "*paham*" berarti pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, pandangan, dan pandai serta mengerti benar tentang suatu hal.

Kata "*visi*" berarti kemampuan untuk melihat pada inti persoalan, pandangan atau wawasan kedepan, kemampuan untuk merasakan sesuatu yang tidak tampak melalui kehalusan jiwa dan ketajaman penglihatan, apa yang tampak dalam khayalan, penglihatan dan pengamatan. Kata "*bahasa*" berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer (sewenang-wenang atau manasuka), yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Percakapan (perkataan) yang baik, tingkah laku yang baik, dan sopan santun. Kata "*ekspresi*" berarti pengungkapan atau proses menyatakan atau memperlihatkan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya. Merujuk pada pandangan raut muka yang memperlihatkan perasaan seseorang. Kata "*batas"* berarti suatu ruang tepat di antara dua sisi yang tidak boleh dilampaui, memiliki area yang tidak dapat dilalui.

Pertanda pada semantik *scene* 11 memberikan makna bahwa kelak dikemudian hari yang waktunya tidak jauh dari waktu sekarang, mereka yang bukan "*saya*" pasti mengerti benar mengenai suatu hal bsar yang yang dapat berupa pengertian, pendapat, pikiran, aliran dan haluan maupun suatu pandangna mata memahai atau mengerti suaatu pandangan, perasaan sebagai wujud dari diri. Jika

dipadukan berarti bahwa mereka yang ada di atas mobil, mereka ingin suatu hal besar dari sudut pandang dan latar belakang sesuai dengan profesi mereka masing-maisng yang dapat dilihat dari pakaian yang mereka kenakan. Teks tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik, memunculkan batas dalam melakukan segala aktivitas untuk mencoba tantangan diluar kebiasaan yang sering dilakukan. Tata letak dan ukuran font tulisan "MEROKOK MEMBUNUHMU" pada *scene* tersebut tidak menunjukkan bahwa *warning* tersebut merupakan suatu prioritas pada video iklan tersbut.

2) Unsur Teknik Pengambilan Gambar *Scene* 11

Makna denotasi unsur teknik pengambilan gambar yang terdapat pada *scene* 11 yaitu *Medium Shot*. Pengambilan gambar yang diambil dari batas kepala hingga perut bagian bawah seperti ini memberikan makna bahwa pada *frame* ini ingin menampilkan kesam memperlihatkan seseorang dengan tampangnnya. Pada *frame* ini terlihat jelas sorotan ada pada beberapa orang yang ada diatas mobil dengan latar belakang berbeda (pekerjaan) serta apa yang dikenakan dan dibawa mereka. Perbedaan lain Nampak dari warna tubuh tiap-tiap orang tersebut. terdapat sepuluh orang diantaranya delapan laki-laki dan dua perempuan. Berdiri dengan mantap di atas mobil berwarna merah yang berjalan melaju ke arah depan dengan latar pasir dan pohon hijau.

Pertanda pada teknik pengambilan gambar yang digunakan sepadan yang menampilkan "*mereka sangat menggebu-gebu*" berbeda dengan jelas serta mobil yang terlihat semakin menjelaskan akan mengarah kemana tujuan tersebut, hanya mereka yang memahami dan mengerti hal itu. Kesan yang didapat pada teknik

pengambilan seperti ini membuat pemirsa merasakan apa yang direka adegankan seseorang diperlihatkan pada *scene* 7 sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dirasakan oleh pemirsa atau penonton. Menyudutpandangkan penonton sebagai orang yang berada pada kedua *frame* tersebut. Melakukan kegiatan yang berbeda dalam satu waktu sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Serta tujuan iklan yang membuat penonton seakan berada pada posisi orang yang terdapat pada iklan.

3) Unsur *Tone* Warna *Scene* 11

Makna denotasi unsur tanda yang terdapat pada *scene* 11 yaitu penggunaan *tone* warna *bright earth* atau *vivid*. *Tone* warna *bright earth* meliputi kombinasi warna oranye, warna merah, dan warna biru. Pada *scene* 11 *tone* warna yang digunakan yaitu *bright earth* meliputi kombinasi warna oranye, warna merah dan warna biru. Dari ketiga kombinasi *tone* warna tersebut memiliki makna bahwa pada *scene* 11 tersebut ingin memunculkan rasa semangat pemirsa yang menggebu dengan amarah (emosi) jiwa ampak dari dalam diri mereka yang diwakili melalui pose mereka masing-masing namun tetap dingin dengan makna yakin yang muncul dari tatapan mata mereka. Seolah menyimpan rahasia yang akan mengejutkan orang yang mendengar atau melihatnya. Penggunaan *tone* warna tersebut mengandung makna yang sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. *Tone* warna yang menambah ekspresi dari visual iklan tersebut secara tidak langsung dapat memengaruhi penonton yang melihat iklan.

4) Unsur Musik *Scene* 11

Makna denotasi unsur tanda keempat yang terdapat pada *scene* 11 yaitu penggunaan musik pada *scene* 11 dilihat dari pemakaian akor E Mayor pada *scene* tersebut, memiliki arti bahwa akor tersebut mengekspresikan sukacita, maskulinitas, perasaan yang luar biasa, kemegahan yang semarak, keagungan, dan gemerlap yang sangat-sangat tinggi. Pengunaan akor tersebut sesuai dengan makna "*Be Everything*" yang penulis analisis secara semantik. Penggunaan akor dapat memberikan nyawa, menggugah suasana, dan membentuk suatu karakter dalam satu *frame* sehingga pesan dalam satu *scene* dapat tersampaikan.

B. Pertanda Konotasi *Scene* 11

Dapat disimpulkan dari beberapa elemen yang digabungkan pada *scene* 11, memberikan makna bahwa seseorang dapat melakukan suatu minat, hobi, ataupun pekerjaan lebih dari satu. Pada dasarnya dengan waktu yang cukup singkat seseorang dapat mengenali sendiri mana minat atau pekerjaan yang ingin dilakukan menurut sudut pandang masing-masing individu yang melakukannya. Bahasa yang menjembatani mereka pada *scene* 11 untuk berinteraksi satu sama lain untuk melakukan suatu hal yang diluar kebiasaan dengan melakukan dua atau lebih suatu minat atau pekerjaan. Dengan percaya pada diri sendiri untuk dapat melakukan banyak minat ataupun pekerjaan sekaligus maka pekerjaan tersebut pada akhirnya dapat dikerjakan dengan yakin dan semangat yang menggebu.