

## ANALISIS KOMPONEN VISUAL PADA IKLAN ANIMASI SHOOPPE “SEKOTAK HARAPAN DARI SHOPEE”

Adya Mulya Prajana<sup>1</sup>, Aisyi Syafikarani<sup>2</sup>

Telkom University<sup>12</sup>

\*Correspondence author: Adya Mulya Prajana, adyaprajana@telkomuniversity.ac.id, Bandung, and Indonesia

**Abstrak.** Kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dilakukan pemerintah sebagai langkah untuk pencegahan penyebaran virus Covid-19 menjadikan masyarakat melakukan kegiatannya hanya di rumah saja. Dalam melihat kondisi tersebut maka para produsen iklan dituntut untuk dapat selalu adaptif dalam membaca keadaan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” adalah iklan yang menampilkan berbagai macam kegiatan masyarakat di masa pandemi. Pendekatan visual tersebut dilakukan sebagai sebuah refleksi dari keadaan yang sedang terjadi di masyarakat. Namun pertanyaannya apakah dengan terbatasnya kegiatan masyarakat yang ditampilkan dalam iklan di masa pandemi menggunakan komponen visual. Hal tersebut menjadi pertanyaan karena lingkup visual yang ditampilkan terbatas. Penelitian ini dianalisa menggunakan teori Komponen Visual dengan metode deskriptif kualitatif. Observasi visual pada iklan animasi Shopee yaitu dengan mengambil setiap potongan gambar video iklan dengan menggunakan teknik screenshot. Analisis ini bertujuan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan unsur-unsur komponen visual yang terdapat pada iklan animasi Shopee “Sekotak harapan dari Shopee” dalam membangun relasi antara visual dengan pesan yang disampaikan. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” menggunakan komponen visual sebagai pemanfaatan teknis pada iklan, 2) Terdapat relasi antara visual dengan pesan yang disampaikan dalam iklan, 3) Iklan tersebut memanfaatkan kondisi yang terjadi di masyarakat sebagai pendekatan visual sehingga iklan dapat dengan mudah mendapat perhatian.

**Kata Kunci:** Komponen Visual, Iklan, Animasi

**Abstrak.** *The large-scale social restriction policy (PSBB) carried out by the government as a step to prevent the spread of the Covid-19 virus makes people carry out their activities only at home. In seeing this condition, advertisement producers are required to always be adaptive in reading the conditions that occur in the community. Shopee's animated ad “A Box of Hope from Shopee” is an advertisement that displays various kinds of community activities during a pandemic. This visual approach is carried out as a reflection of the current situation in society. However, the question is whether the limited activities of people who are trapped in advertisements during the pandemic use a visual component. This is a question because of the limited visual scope. This research was analyzed using Visual Component theory with a qualitative descriptive method. Visual observation on Shopee's animated advertisements is by taking each piece of the ad video image using the screenshot technique. This analysis aims to measure and see the use of visual component elements contained in the animated Shopee advertisement “A box of expectations from Shopee” in building relationships between visuals and the message conveyed. So that the results of the research can be used as a reference for advertising producers in conveying visual advertising relations. In addition, it is hoped that it can become basic research in the development of visual components in the realm of animation that can continue to be developed at a later date.*

**Keywords:** *visual component, advertising, animation*

## Pendahuluan

Popularitas iklan online pada saat ini semakin menjadi pilihan bagi banyak perusahaan karena menawarkan berbagai keuntungan. Definisi online pada iklan online adalah iklan yang tayang di jaringan internet. Salah satu keuntungan iklan online adalah fleksibilitas. Perusahaan dapat mengubah pesan iklan dengan cepat sehingga selalu mengikuti perkembangan yang terkini (Kaser 2012, 195). Produsen iklan dituntut untuk harus selalu adaptif terhadap kondisi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Sehingga pesan iklan yang disampaikan merupakan refleksi dari fenomena yang sedang hangat terjadi di masyarakat.

Pada saat ini seluruh masyarakat dunia sedang mengalami sebuah guncangan cukup keras, yaitu adanya pandemi Covid-19. Pandemi ini memaksa masyarakat untuk membatasi interaksi fisik mereka agar tetap tinggal di rumah. Seperti bekerja, sekolah, berbisnis, semua kegiatan dilakukan di dalam rumah. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk pencegahan menyebarnya virus Covid-19 di masyarakat. Berbagai macam kegiatan masyarakat tersebut banyak direfleksikan oleh para produsen iklan ke dalam sebuah tampilan visual. Hal tersebut dilakukan agar terbangunnya relasi antara iklan dengan target audiens. Sejalan dengan pendapat Ken Kaser (2012, 7) bahwa produsen iklan harus dapat merespon perubahan bisnis, media, dan tren budaya dari waktu ke waktu. Maka pesan verbal maupun non verbal di masa pandemi ini disampaikan berdasarkan kondisi yang terjadi di masyarakat. Salah satu iklan yang menampilkan kegiatan masyarakat di saat pandemi tersebut adalah iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”.

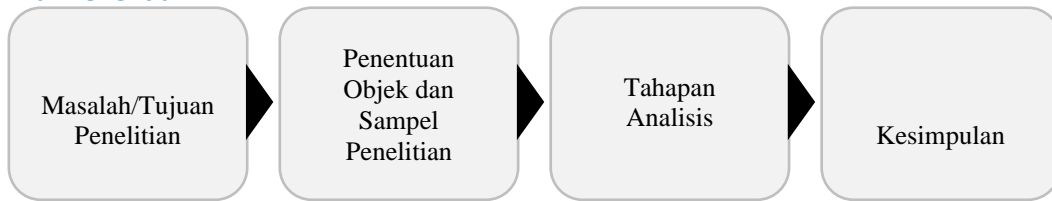
Iklan animasi Shoopee “Sekotak Harapan dari Shopee” mulai tayang online di youtube pada tanggal 6 Agustus 2020. Per tanggal 26 Agustus iklan tersebut sudah ditonton sebanyak 210,792 penonton. Pendekatan eksekusi periklanan yang menjadi populer dalam beberapa tahun terakhir adalah animasi animasi (Belch and Belch 2004, 315). Iklan perusahaan jual beli online tersebut menggunakan teknik animasi dengan pendekatan visual menampilkan beberapa kegiatan masyarakat di masa pandemi. Namun pertanyaannya apakah dengan terbatasnya kegiatan masyarakat yang ditampilkan dalam iklan tersebut menggunakan komponen visual, yang menurut Bruce Block (2020, 2) dengan adanya komponen visual dapat mengkomunikasikan suasana hati, emosi, ide, dan yang terpenting, memberikan struktur visual pada gambar.

Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas diperlukan sebuah analisis untuk mengetahui apakah tampilan visual pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” menggunakan unsur komponen visual dalam membangun relasi antara visual dengan pesan yang ingin disampaikan. Sehingga iklan bukan saja menarik secara visual tetapi yang terpenting adalah dipahami dan dimengerti oleh target sasaran.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan objek penelitian iklan animasi Shopee “Sekotak harapan dari Shopee”. Metode deskriptif kualitatif menjelaskan permasalahan dengan memahami pemikiran objek yang diteliti dan mengemukakan ide-ide yang dibingkai oleh data dan pendekatan. Adapun alur penelitian dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, sebagai berikut:

### Alur Penelitian



Gambar 1. Alur penelitian

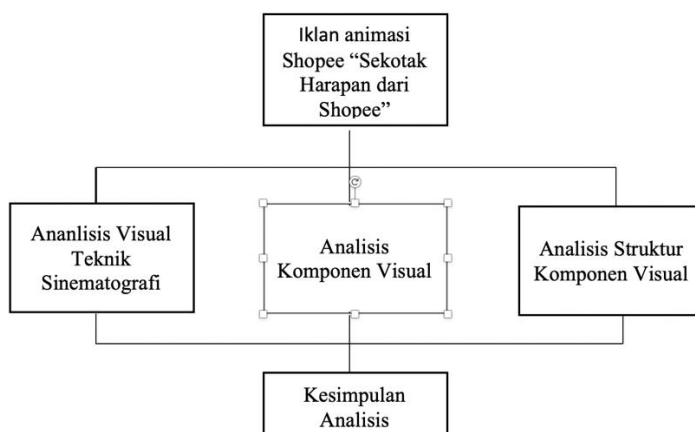
### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari dua cara. Pertama, untuk memperoleh data primer penulis melakukan pencarian online dalam jaringan internet pada akun sosial media dan situs resmi Shopee. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai Shopee yang terdapat di dalam jaringan online. Objek penelitian didapat dari channel youtube Shopee yaitu dengan mengunduh data video iklan animasi Shopee “Sekotak harapan dari Shopee” untuk nantinya diteliti.

Kedua, menggunakan sumber-sumber dari buku, yaitu yang berkaitan dengan iklan dan komponen visual serta buku lain yang mendukung kelengkapan data penelitian. Sebagai data pendukung penelitian, penulis melakukan wawancara kepada produser Shopee yaitu Thomas Herda untuk mengetahui ide dasar dari iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”.

### Teknik Analisis Data

Analisa data pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil setiap scene dari setiap bagian potongan gambar iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” sehingga dikelompokkan menjadi beberapa potongan scene. Tahapan selanjutnya data yang sudah didapat dianalisis menggunakan analisis visual teknik sinematografi. Lalu data kembali dianalisis dengan menggunakan teori komponen visual Bruce Block yaitu analisis komponen visual dan analisis struktur komponen visual.



Gambar 2. Alur Analisis Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”

### Analisis Visual Teknik Sinematografi

Tabel 1. Analisis Visual Teknik Sinematografi

Screenshot	Visual
	Tokoh : Properti :

	Interaksi : Lokasi : Ukuran gambar : Sudut pengambilan gambar : Gerak Kamera : Pemotongan gambar : Warna : Transisi : Durasi :
<b>Pemanfaatan Teknik Sinematografi</b>	

Pada tahapan ini visual yang sudah dipilih atau dikelompokkan dianalisa visual teknik sinematografinya dengan membagi visual yang terdapat dalam gambar menjadi beberapa bagian yang dapat dilihat pada tabel di atas.

### Analisis Komponen Visual

Tabel 2. Analisis Komponen Visual

Screenshot	Komponen Visual
Visual	Kategori komponen visual
<b>Deskripsi Visual</b>	

Selanjutnya visual kembali dianalisis menggunakan analisis komponen visual. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui komponen dasar yang digunakan pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”. Mendefinisikan komponen visual membuka pintu untuk memahami struktur visual yang akan menjawab pertanyaan tentang setiap aspek visual dari gambar (Block 2020, 4).

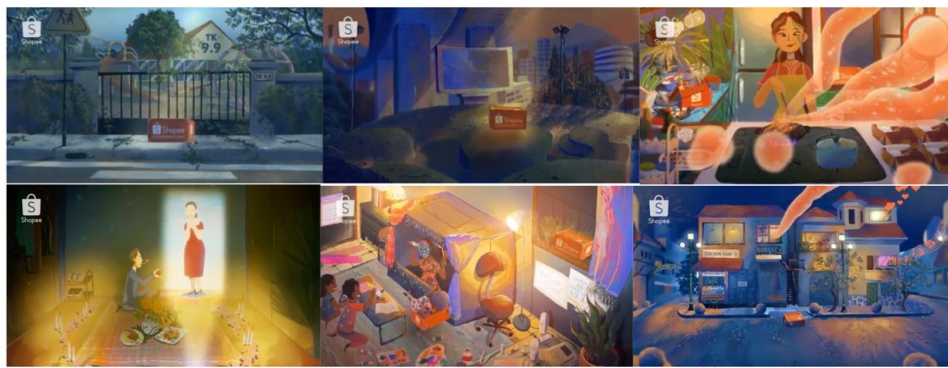
### Analisis Struktur Komponen Visual

Pada tahapan analisis selanjutnya visual akan dipetakan berdasarkan hasil analisis komponen visual untuk mengetahui pemanfaatan komponen pada setiap alur iklan.

## Hasil dan Pembahasan

Shopee adalah sebuah situs *e-commerce* yang berkantor pusat di Singapura, di bawah naungan SEA Group. Shopee pertama hadir di Indonesia pada tahun 2015. Sejak awal kehadirannya di Indonesia Shopee sudah mendapat respon positif dari masyarakat Indonesia. Terbukti dengan pencapaian gelar sebagai brand *e-commerce* pilihan masyarakat Indonesia tahun 2020. Dalam laporan yang dirilis oleh iPrice di tahun 2020, Shopee berhasil mendapatkan pengguna terbanyak yaitu lebih dari 93 juta orang (Fauzan 2020). Dengan capaian-capaian tersebut Shopee sebagai situs *e-commerce* terbukti mampu membangun relasi yang baik dengan masyarakat.

Salah satu iklan Shopee yang mendapatkan respon cukup baik dari masyarakat adalah iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”. Menurut Thomas Herda selaku produser, iklan tersebut merupakan salah satu iklan yang dikerjakan oleh tim *inhouse* dari Shopee. Tema iklan diambil dari fenomena pandemi Covid 19 yang pada saat itu sedang terjadi, yaitu bertujuan untuk memotivasi masyarakat yang dipaksa untuk membatasi interaksi fisik mereka agar tetap tinggal di rumah.



**Gambar 3.** Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”.

Sumber: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=sekotak+harapan+shopee](https://www.youtube.com/results?search_query=sekotak+harapan+shopee)

Data terakhir yang diperoleh penulis melalui akun youtube Shopee Indonesia, per bulan Januari 2021 iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” telah ditonton lebih dari 21 juta penonton.



**Gambar 4.** Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”.

Sumber: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=sekotak+harapan+shopee](https://www.youtube.com/results?search_query=sekotak+harapan+shopee)

### Analisis Visual Teknik Sinematografi





Untuk mengetahui pemanfaatan teknik sinematografi pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”, maka data visual yang sudah dipilih dan dikelompokkan ke dalam beberapa scene akan dianalisa visual teknik sinematografinya berupa Tokoh, Properti, Interaksi, Lokasi, Ukuran gambar, Sudut pengambilan gambar, Gerak Kamera, Pemetongan gambar, Warna, Transisi dan Durasi, penjabarannya sebagai berikut:





Tabel 3. Analisis Visual Teknik Sinematografi

<b>Scene 1</b>	
	<p>Tokoh : Kotak Shopee  Aktivitas : bergerak lompat maju ke depan.  Properti : Gudang, Kotak Shopee, kereta kardus.  Lokasi : Di dalam gudang  Ukuran gambar : <i>full shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut atas  Gerak Kamera : <i>Zoom out</i>  Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i>  Warna : kuning  Transisi : -</p>
	<p>Tokoh : Kotak Shopee  Aktivitas : bergerak keluar dari Gudang.  Properti : Gudang, Kotak, kereta kardus.  Lokasi : Halaman gudang  Ukuran gambar : <i>long shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut pandang mata burung.  Gerak Kamera : <i>Zoom out</i>  Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i>  Warna : kuning  Transisi : -</p>
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Pada <i>scene</i> ini ukuran kedua potongan gambar diambil dengan ukuran lebar yaitu <i>long shot</i> dan <i>full shot</i>. Ukuran gambar tersebut bertujuan untuk memberikan informasi gambar tentang keadaan dan aktivitas tokoh yang berada di dalam layar. Pada kedua potongan gambar terdapat perubahan sudut pengambilan gambar yaitu sudut atas dan sudut pandang mata burung. <i>Mood</i> warna pada gambar <i>scene</i> 1 adalah kuning.</p>	
<b>Scene 2</b>	
	<p>Tokoh : Kotak Shopee, Pria dan Wanita  Aktivitas : Sedang berjalan di trotoar  Properti :Tiang lampu jalan, pertokoan  Lokasi : Trotoar pinggir jalan.  Ukuran gambar : <i>Full shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut normal  Gerak Kamera : <i>Tracking shot</i> ke kanan  Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i>  Warna : Biru  Transisi : <i>flash (dip to white)</i></p>
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Beberapa tokoh manusia yang masuk ke dalam layar menggambarkan aktivitas masyarakat di masa pandemi. Tokoh manusia tersebut sedang berjalan di trotoar pertokoan. Terdapat juga tokoh kotak Shopee untuk membangun kesinambungan gambar dari <i>scene</i> sebelumnya. Gambar diambil dengan ukuran <i>full shot</i> dan sudut normal. Kesan gerak dibangun lewat gerak kamera <i>tracking shot</i> ke kanan. <i>Mood</i> warna pada <i>scene</i> ini yaitu biru dengan diakhiri oleh transisi <i>flash (dip to white)</i>. Transisi <i>flash</i> digunakan untuk menggambarkan dan menyambungkan perubahan suasana yang drastis pada gambar.</p>	

<b>Scene 3</b>	
	<p>Tokoh : Guru dan anak-anak TK.  Aktivitas : berlari dan bermain.  Properti : rambu, halaman bermain.  Lokasi : halaman trotoar sekolah  Ukuran gambar : <i>Full shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut normal  Gerak Kamera : -  Pemotongan gambar : <i>match cut</i>  Warna : kuning  Transisi : <i>Flash dan lens flare</i></p>
	<p>Tokoh : Kotak Shopee  Aktivitas : bergerak lompat ke arah kanan  Properti : rambu, halaman bermain.  Lokasi : halaman trotoar sekolah  Ukuran gambar : <i>Full shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut normal  Gerak Kamera : -  Pemotongan gambar : <i>Cut to cut</i>  Warna : biru  Transisi : <i>Flash dan lens flare</i></p>
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Pada scene 3 terlihat perubahan <i>mood</i> warna dari kuning menjadi biru. Perubahan <i>mood</i> tersebut disambung oleh transisi <i>flash</i> dan <i>lens flare</i>. Gambar diambil dengan ukuran <i>full shot</i> dari sudut normal. Tokoh manusia yang terlihat dalam potongan gambar 1 adalah anak-anak TK yang sedang bermain di halaman trotoar sekolah dengan dibimbing oleh gurunya. Pada potongan gambar selanjutnya tampak kotak Shopee yang sedang bergerak lompat ke arah kanan.</p>	
<b>Scene 4</b>	
	<p>Tokoh : para remaja di sebuah taman  Aktivitas : menonton layar besar sambil berbincang dengan pasangannya.  Properti : Layar besar  Lokasi : Taman  Ukuran gambar : <i>long shot</i>  Sudut pengambilan gambar : Sudut normal  Gerak Kamera : <i>Zoom out</i>  Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i>  Warna : Kuning  Transisi : <i>dissolve</i></p>
	<p>Tokoh : kotak shopee  Aktivitas : kardus bergerak lompat maju ke depan.  Properti : Layar besar  Lokasi : taman  Ukuran gambar : <i>long shot</i>  Sudut pengambilan gambar :  Gerak Kamera : <i>Zoom out</i>  Pemotongan gambar : <i>Cut to cut</i>  Warna : biru  Transisi : <i>dissolve</i></p>

**Pemanfaatan Teknik:**

Kedua potongan gambar pada scene 4 disambung oleh ukuran dan sudut pengambilan gambar yang sama. Sehingga perubahan yang tampak pada gambar berupa warna, aktivitas dan tokoh. Pada potongan gambar 1 ukuran gambar diambil dengan menggunakan *long shot* bertujuan agar aktivitas yang dilakukan oleh tokoh manusia dapat terlihat di dalam layar. Potongan gambar selanjutnya disambung dengan transisi *dissolve* kotak Shopee menjadi *point of interest* terlihat di tengah layar.

**Scene 5**

Tokoh : para pekerja *freelance*  
 Aktivitas : bekerja sambil berinteraksi  
 Properti : laptop, *tablet*, pohon  
 Lokasi : *coworking space*  
 Ukuran gambar : full shot  
 Sudut pengambilan gambar : sudut normal  
 Gerak Kamera : *tracking shot* ke kanan  
 Pemotongan gambar : *cut to cut*  
 Warna : kuning, orange  
 Transisi : *dissolve*



Tokoh : kotak Shopee  
 Aktivitas : lompat bergerak ke kanan  
 Properti : kertas, pohon  
 Lokasi : *coworking space*  
 Ukuran gambar : full shot  
 Sudut pengambilan gambar : sudut normal  
 Gerak Kamera : *tracking shot* ke kanan  
 Pemotongan gambar : *cut to cut*  
 Warna : biru  
 Transisi : *dissolve*

**Pemanfaatan Teknik:**

Aktivitas yang terdapat pada potongan gambar 1 di scene 5 terlihat dinamika dari kegiatan tokoh manusia yang sedang berada di sebuah *coworking space*. Gambar dibuat hidup dengan menggerakkan kamera *tracking shot* ke kanan. Ukuran dan sudut pengambilan gambar pada scene ini dibuat sama. Cerita dibangun oleh perubahan warna, aktivitas, tokoh yang terdapat dalam layar gambar. Perubahan pada potongan gambar 1 dan 2 disambung oleh transisi *dissolve* dengan menampilkan kotak Shopee yang bergerak lompat ke arah sebelah kanan untuk menyambungkan cerita ke *scene* selanjutnya.

**Scene 6**

Tokoh : penjual sate taichan beserta pengunjungnya.  
 Aktivitas : membakar sate, mengantar sate, duduk, minum, berinteraksi.  
 Properti : pembakar sate, kipas, kursi, meja, dua piring sate,  
 Lokasi : Rumah makan sate taichan  
 Ukuran gambar : *full shot*  
 Sudut pengambilan gambar : sudut normal  
 Gerak Kamera : *Zoom out*  
 Pemotongan gambar : *cut to cut*



	<p>Warna : kuning, orange                  Transisi : <i>slide</i></p> <p>Tokoh : Seorang wanita dan kotak Shoopee                  Aktivitas : Seorang wanita yang gesturnya seperti sedang berduka berjalan ke arah sebelah kanan di ikuti oleh kotak Shoopee.                  Properti : Karangan bunga duka, meja tenda                  Lokasi : trotoar rumah makan sate taichan.                  Ukuran gambar : <i>Full shot</i>                  Sudut pengambilan gambar : sudut normal                  Gerak Kamera : <i>zoom out</i> dan <i>tracking shot</i> ke kanan.                  Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i>                  Warna : Biru                  Transisi : <i>dissolve</i></p>
<p><b>Pemanfaatan Teknik:</b></p> <p>Pada <i>scene 6</i> terdapat kontradiksi gambar yang signifikan dari aktivitas tokoh manusia serta warna dan properti yang ditampilkan di layar. Perubahan aktivitas tokoh manusia terlihat pada potongan gambar 1, interaksi manusia tampak dinamis dan hidup sedangkan pada gambar selanjutnya terdapat tokoh manusia seorang wanita dengan gestur menunjukan seperti sedang berduka. Warna berubah dari kuning menjadi biru perubahan tersebut disambung dengan menggunakan teransisi <i>dissolve</i>. Properti yang terdapat pada potongan gambar 1 terlihat beberapa alat bantu untuk sebuah aktivitas di dalam rumah makan. Pada gambar selanjutnya terdapat karangan bunga duka di lokasi yang sama dengan potongan gambar yang sebelumnya.</p>	
<p><b>Scene 7</b></p>	
	<p>Tokoh : penjual sate taichan beserta pengunjungnya, kotak Shoopee, masyarakat                  Aktivitas : membakar sate, mengantar sate, menunggu makanan, berjalan di trotoar                  Properti : pembakar sate, kipas, kursi, meja, dua piring sate,                  Lokasi : trotoar restoran sate taichan.                  Ukuran gambar : <i>long shot</i>                  Sudut pengambilan gambar : sudut normal                  Gerak Kamera : <i>zoom in</i>                  Pemotongan gambar : <i>Match cut</i>                  Warna : biru dan kuning                  Transisi : <i>dissolve</i></p>
	<p>Tokoh : Kotak Shoopee                  Aktivitas : Bergerak lompat ke arah rumah toko (ruko)                  Properti : lampu trotoar, batu hiasan, pohon, ruko tutup.                  Lokasi : trotoar restoran sate taichan.                  Ukuran gambar : <i>long shot</i>                  Sudut pengambilan gambar : sudut normal                  Gerak Kamera : <i>zoom in</i>                  Pemotongan gambar : <i>Match cut</i>                  Warna : Biru                  Transisi : <i>dissolve</i></p>

**Pemanfaatan Teknik:**

Ukuran dan sudut pengambilan gambar pada kedua potongan gambar di scene 7 adalah *long shot* dan sudut normal. Kamera digerakan *zoom in* mendekati objek yang terdapat dalam gambar. Hampir sama dengan scene sebelumnya terdapat perubahan warna dari kuning menjadi biru dengan disambung menggunakan transisi *dissolve*. Pada kedua potongan gambar tampak tokoh kotak Shopee yang bergerak menuju rumah toko (ruko) lalu disambung dengan pemotongan gambar *match cut*.

**Scene 8**

Tokoh : seorang wanita, kotak Shopee  
 Aktivitas : memasak  
 Properti : kompor, panci, kotak makanan, perlengkapan dapur.  
 Lokasi : Dapur  
 Ukuran gambar : *knee shot*  
 Sudut pengambilan gambar : sudut normal  
 Gerak Kamera : *zoom out*  
 Pemotongan gambar : *cut to cut*  
 Warna : orange  
 Transisi : Asap

**Pemanfaatan Teknik:**

Pada *scene 8* tampak tokoh manusia seorang wanita sedang melakukan aktivitas memasak. Gambar disebut diambil menggunakan ukuran dan pengambilan gambar *knee shot* dan sudut normal. Agar dinamika gambar lebih terasa kamera digerakan *zoom out* sedikit menjauh dari objek gambar. Transisi pada potongan gambar tersebut menggunakan elemen visual yang terdapat di dalam gambar yaitu asap.



**Scene 9**

Tokoh : pria dan wanita muda  
 Aktivitas : pria sedang melamar wanita  
 Properti : proyektor, lilin, bunga, cincin  
 Lokasi : di sebuah ruangan di dalam rumah.  
 Ukuran gambar : *Full shot*  
 Sudut pengambilan gambar : sudut normal  
 Gerak Kamera : *zoom in*  
 Pemotongan gambar : *cut to cut*  
 Warna : kuning  
 Transisi : -

**Pemanfaatan Teknik:**

Aktivitas yang terlihat pada *scene 9* terlihat tokoh manusia pria dan wanita seperti sedang melakukan prosesi lamaran virtual. Aktivitas tersebut dilakukan di sebuah ruangan di dalam rumah. Gambar dibuat menggunakan ukuran dan sudut pengambilan gambar *full shot* dan sudut normal. Dinamika gambar yang ditampilkan, dibuat menggunakan gerak kamera *zoom in* dan pewarnaan kuning pada potongan gambar.

<b>Scene 10</b>	
	<p>Tokoh : wanita dewasa dan 2 oranga anak, kotak Shoopee</p> <p>Aktivitas : bermain sambil bercerita.</p> <p>Properti : kursi, meja <i>portable</i>, lampu duduk, kotak bermain, palet warna, cat warna</p> <p>Lokasi : sebuah ruangan di dalam rumah.</p> <p>Ukuran gambar : <i>full shot</i></p> <p>Sudut pengambilan gambar : sudut atas</p> <p>Gerak Kamera : <i>zoom out</i></p> <p>Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i></p> <p>Warna : kuning</p> <p>Transisi : -</p>
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Ukuran pengambilan gambar pada <i>scene 10</i> adalah <i>full shot</i>. Ukuran tersebut digunakan untuk menyampaikan aktivitas dan interaksi tokoh manusia yang terdapat dalam gambar. Terlihat akitivitas tokoh manusia anak-anak dan wanita dewasa pada gambar sedang bermain sambil bercerita. Aktivitas tersebut dilakukan di sebuah ruangan di dalam rumah. Tampak kotak Shoopee sedang memperhatikan aktivitas tersebut. Untuk dapat menyampaikan cerita secara utuh maka sudut pengambilan gambar diambil melalui sudut atas.</p>	
<b>Scene 11</b>	
	<p>Tokoh : seorang pria dan kotak Shoopee.</p> <p>Aktivitas : sedang bernyayi sambil bermain gitar.</p> <p>Properti : gitar, <i>handphone</i>, <i>stand handphone</i>, meja, sofa</p> <p>Lokasi : sebuah ruangan di dalam rumah</p> <p>Ukuran gambar : <i>full shot</i></p> <p>Sudut pengambilan gambar : sudut normal</p> <p>Gerak Kamera : <i>zoom out</i></p> <p>Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i></p> <p>Warna : kuning</p> <p>Transisi : -</p>
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Pada <i>scene 11</i> terdapat tokoh manusia yang sedang bernyanyi dan bermain gitar. Tampilan aktivitas tersebut dikomposisikan dengan kotak Shoopee yang terdapat di depan layar. Ukuran gambar diambil dengan cara <i>full shot</i> dengan sudut pengambilan gambar menggunakan sudut normal. Lokasi aktivitas tersebut dilakukan di sebuah ruang di dalam rumah dengan <i>mood</i> warna kuning.</p>	

<b>Scene 12</b>	
	Tokoh : kotak Shopee Aktivitas : bergerak lompat menjauh dari layar Properti : lampu trotoar Lokasi : sebuah tempat pertokoan Ukuran gambar : <i>Full shot</i> Sudut pengambilan gambar : sudut normal Gerak Kamera : <i>tilt up</i> Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i> Warna :biru Transisi : -
	Tokoh : kotak Shopee Aktivitas : bergerak lompat menjauh dari layar Properti : lampu trotoar Lokasi : sebuah tempat pertokoan Ukuran gambar : <i>Full shot</i> Sudut pengambilan gambar : sudut normal Gerak Kamera : <i>tilt up</i> Pemotongan gambar : <i>cut to cut</i> Warna :biru dan kuning Transisi : -
<b>Pemanfaatan Teknik:</b>	
<p>Kedua potongan gambar pada <i>scene</i> ini diambil dengan ukuran gambar <i>full shot</i> dan sudut pengambilan gambar sudut normal. Tokoh kotak Shopee bergerak melompat menjauhi layar, diikuti dengan lampu trotoar yang tiba-tiba menyala sehingga ada penambahan <i>mood</i> warna dari biru menjadi biru dan kuning. Lokasi pada <i>scene</i> ini dilakukan di lorong jalan sebuah pertokoan. Pada akhir <i>scene</i> gambar digerakan <i>tilt up</i> menuju arah netral menjauh dari tokoh kotak Shopee.</p>	

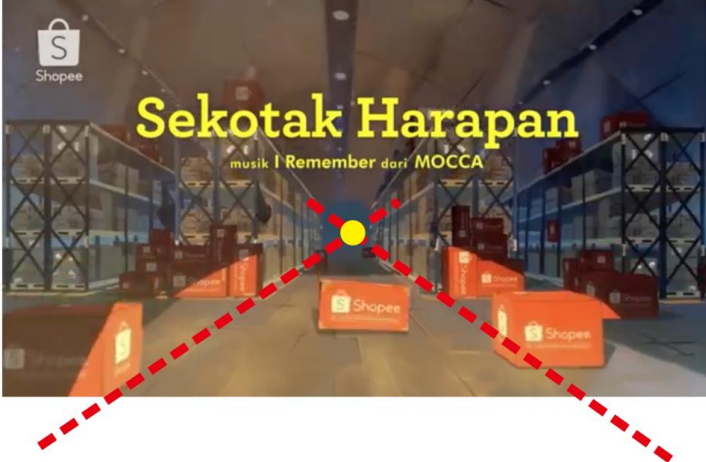
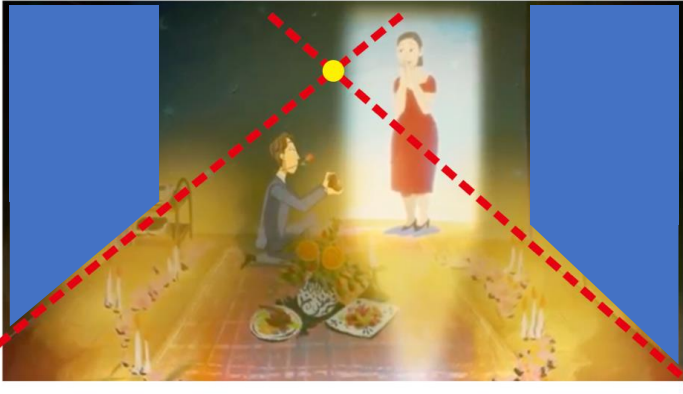
Berdasarkan hasil analisis visual teknik sinematografi dapat disimpulkan bahwa tokoh utama pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” adalah kotak Shopee. Pada iklan animasi ini kotak Shopee dihidupkan menyerupai makhluk hidup. Dengan cara demikian tampak upaya pemindahan dunia benda mati ke dalam makhluk hidup (Saidi 2017, 65). Kotak Shopee dapat bergerak sendiri dan melakukan interaksi menggunakan gestur. Gestur merupakan gerak tubuh yang merepresentasikan sebuah karakter dalam film (Prasetya 2019, 53). Kotak Shopee dimunculkan pada setiap *scene* iklan, menjadi penyambung cerita antara *scene* satu dengan *scene* lainnya sehingga cerita menjadi satu kesatuan yang utuh untuk disampaikan. Tokoh-tokoh pendukung yang ditampilkan dalam iklan ini adalah tokoh manusia. Terlihat aktivitas yang dilakukan para tokoh manusia di setiap *scene* menjadi bagian dari cerita yang disampaikan kepada audiens. Setiap lokasi yang tampak dalam gambar merupakan lokasi yang biasa dikunjungi masyarakat sebagai aktivitas keseharian baik ketika masa pandemi atau sebelum pandemi. Ukuran gambar yang dominan digunakan pada iklan ini adalah *full shot* dan *long shot*. Ukuran tersebut mencakup bidang pandang luas dengan menunjukkan sebuah lingkungan/keadaan seperti siang/malam, musim semi/gugur masa lalu yang jauh, masa lalu sekarang, dan lain-lain (Thompson and Bowen 2009, 13:20). Untuk memperkuat pesan visual iklan ini memanfaatkan perubahan *mood* warna, yaitu warna kuning dan biru. Penggunaan *match cut* pada potongan gambar dan transisi *dissolve* menjadi penyambung setiap adegan perubahan warna.






### Analisis Komponen Visual

Untuk mengetahui komponen visual apa saja yang digunakan pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Komponen Visual

Visual	Komponen Visual
	Kedalaman Ruang <i>Deep Space</i>
<p style="text-align: center;"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Potongan gambar di atas menunjukkan adanya kedalaman ruang perspektif dengan menggunakan satu titik hilang. Terlihat pada gambar detail dari bentuk objek menunjukkan perubahan ukuran dari besar menjadi kecil. Terdapat garis pada lorong gudang yang ditampilkan dalam gambar, Garis-garis tersebut akan bertemu pada satu titik hilang. Sehingga walaupun gambar ditampilkan dalam bidang datar, namun gambar merepresentasikan ruang tiga dimensi dengan menggunakan kedalaman ruang.</p>	
	Kedalaman Ruang <i>Deep Space</i>
<p style="text-align: center;"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Adegan pada potongan gambar di atas berlokasi di sebuah ruangan di dalam rumah. Seorang pria melamar wanita secara virtual. Terlihat tokoh pria berlutut sambil memperlihatkan kotak cincin kepada tokoh wanita. Potongan gambar tersebut masuk ke dalam scene 9 terdapat kedalaman ruang dengan satu titik hilang. Terlihat pada kedua sisi layar gambar terdapat bidang kiri dan kanan yang mengarahkan fokus perhatian pemirsa pada adegan.</p>	

	<p>Ruang Datar <i>Flat Space</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Pada potongan gambar di atas menunjukkan adanya ruang datar. Gambar yang ditampilkan tidak terdapat garis yang mengarah pada sebuah garis titik kedalaman. Garis pada gambar didominasi oleh garis vertikal dan horisontal. Adegan di atas merupakan adegan transisi dari scene 7 menuju scene 8.</p>	
	<p>Ruang Terbatas <i>Limited Space</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Adegan pada potongan gambar di atas berlokasi di sebuah rumah makan sate taichan. Terlihat pada teks (taichan abah) dan aktivitas yang dilakukan berbagai tokoh di dalam gambar. Potongan gambar di atas menunjukkan adanya ruang terbatas yaitu sebuah ruang yang merupakan kombinasi antara kedalaman ruang dan ruang datar. Tampak pada gambar terdapat garis horisontal (garis trotoar) dan garis yang menuju sebuah titik hilang (garis di sebelah kiri gambar).</p>	
	<p>Garis <i>Line</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Garis dalam komponen visual merupakan garis yang muncul dikarenakan adanya perbedaan warna dan kontras. Pada potongan gambar di atas terlihat garis horisontal yang memisahkan antara jalan dan trotoar. Garis tersebut terbentuk oleh perbedaan warna orange dan biru tua.</p>	

Adegan pada potongan gambar di atas menggambarkan tokoh wanita yang sedang berduka. Terlihat pada gestur tokoh wanita dan karangan bunga yang tampak dalam gambar.



Bentuk  
*Shape*

**Deskripsi Visual**

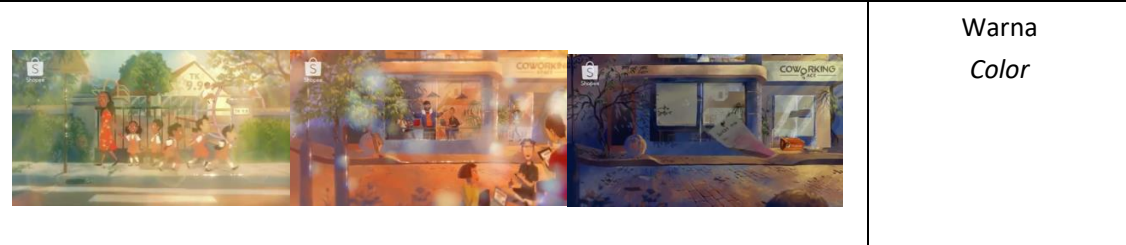
Bentuk dalam komponen visual merupakan sebuah bentuk dasar yang hadir melalui ruang 2 dimensi maupun 3 dimensi sebagai contoh kotak, segitiga, lingkaran, kubus, bola atau piramid. Secara visual potongan gambar di atas memiliki bentuk-bentuk dasar yaitu persegi (jendela dan pintu) dan lingkaran (batu pada trotoar).



Tonal  
*Tone*

**Deskripsi Visual**



Tonal dalam komponen visual adalah kecerahan suatu objek. Teknik tonal yang digunakan pada potongan gambar di atas adalah *incident control lighting*. Pada teknik tersebut objek dikendalikan oleh jumlah cahaya yang menyorot pada permukaan badan objek. Pada potongan gambar di atas arah cahaya bergerak *tilt up* menyorot badan kotak shopee sehingga terjadi perubahan tonal pada gambar yang awalnya gelap menjadi terang



Warna  
*Color*

**Deskripsi Visual**

Pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” terdapat tiga warna yang dominan muncul di setiap potongan gambar yaitu biru, kuning dan orange. Ketiga warna tersebut muncul menyesuaikan dengan adegan yang disampaikan dalam iklan.

	<p>Gerak <i>Movement</i></p>
<p align="center"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Pada potongan gambar di atas salah satu teknik gerak yang digunakan yaitu ketika kotak Shopee bergerak ke arah kanan dengan kamera bergerak mengikuti arah gerak dari kotak Shopee.</p>	
	<p>Ritme <i>Rhythm</i></p>
<p align="center"><b>Deskripsi Visual</b></p> <p>Pada potongan gambar di atas teknik ritme yang digunakan adalah <i>repetition</i> atau pengulangan. Tampak pada gambar terjadi pengulangan garis dengan jarak antara satu dengan yang lainnya yang hampir sama.</p>	

Berdasarkan hasil analisis komponen visual maka dapat disimpulkan bahwa iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” menggunakan komponen visual dengan lengkap. Komponen visual (Ruang) pada iklan ini digunakan untuk mendukung titik fokus yang akan menjadi perhatian pemirsa. Komponen visual (Garis) dan (Bentuk) memiliki peran untuk membantu adegan dalam menyampaikan pesan visual berupa sebuah suasana yang terdapat dalam gambar. (Tonal) dan (Warna) digunakan untuk menggambarkan perubahan ruang dan waktu. (Gerak) dan (Ritme) digunakan untuk membangun dinamika gambar berupa arah gerak dari objek yang terdapat dalam gambar. Secara keseluruhan komponen visual yang digunakan pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” ini untuk membantu adegan dalam mengarahkan perhatian pemirsa.

**Analisis Struktur Komponen Visual**

Pada analisis struktur visual ini seluruh potongan gambar yang sudah dianalisa komponen visualnya akan dipetakan berdasarkan plot, visual eksposisi (Awal), visual konflik dan klimaks (Tengah/Isi), visual resolusi (Akhir). Berikut penjabarannya:



### Urutan Potongan Gambar

#### Visual Eksposisi (Awal)

##### Scene 1



#### Visual Konflik/Klimaksi (Tengah/Isi)

##### Scene 2



##### Scene 3



##### Scene 4



##### Scene 5



##### Scene 6



##### Scene 7



##### Scene 8



##### Scene 8



##### Scene 10



##### Scene 11



#### Visual Resolusi (Akhir)

##### Scene 12

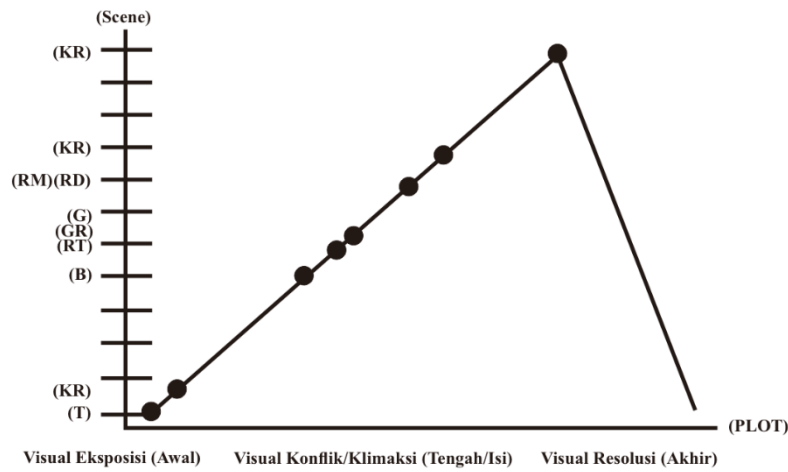


**Gambar 5.** Urutan Potongan Gambar

Sumber: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=sekotak+harapan+shopee](https://www.youtube.com/results?search_query=sekotak+harapan+shopee)

### Grafik Penggunaan Komponen Visual

Untuk mempermudah penulisan dalam grafik penggunaan komponen visual maka penulisan berbagai macam komponen visual disingkat sebagai berikut: Kedalaman Ruang (KR), Ruang Datar (RD), Ruang Terbatas (RT), Garis (GR), Bentuk (B), Tonal (T), Warna Biru (WB), Warna Kuning (WK), Warna Orange (WO), Gerak (G), Ritme (RM).



**Gambar 6.** Grafik Penggunaan Komponen Visual

Berdasarkan grafik penggunaan komponen visual di atas. Tingkat kepadatan komponen visual terdapat pada visual konflik dan klimaks (tengah/isi) sehingga pada bagian tersebut merupakan bagian yang dinamika visualnya paling tinggi.

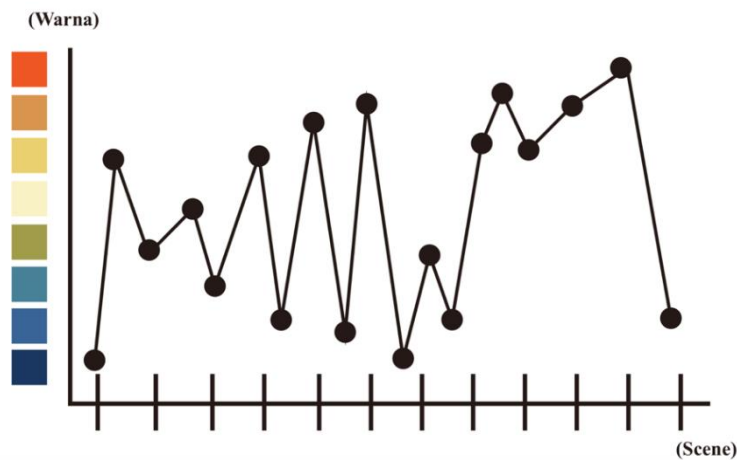
*Grafik Penggunaan Warna*

Penggunaan warna seperti yang sudah dijelaskan pada hasil analisis komponen visual yaitu warna yang muncul menyesuaikan dengan adegan yang disampaikan dalam iklan. Maka pewarnaan pada iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” ini menjadi sangat penting karena terdapat korelasi antara cerita dengan warna. Setiap warna mempunyai karakteristik ciri dan sifatnya yang secara garis besar dibagi ke dalam dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin (Darmaprawira 2002, 39).

Sebelum masuk pada tahapan grafik penggunaan warna terlebih dahulu warna diambil sebagai sampel lalu disimpan dalam color palette. Berikut macam-macam warna dominan yang terdapat pada iklan tersebut:



**Gambar 7.** Color Palette iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee”



**Gambar 8.** Grafik Penggunaan Warna

Berdasarkan hasil dari grafik penggunaan warna yang terdapat dalam setiap scene. Dinamika perubahan warna yang terbanyak terdapat pada visual konflik dan klimaks (tengah/isi) karena pada pada bagian tersebut terdapat plot *flashback*. *Flashback* adalah adegan kilas balik dengan mengingat sesuatu dari masa lalu di sebuah tempat yang pernah dikunjungi atau kejadian yang pernah terjadi (Pratista 2017, 67). *Flashback* ditandai oleh perubahan warna orange, kuning dan biru. Warna orange dan warna kuning termasuk ke dalam warna panas yang menggambarkan sebuah kesenangan dan kelicahan (Darmaprawira 2002, 47). Warna biru menggambarkan kesedihan dan duka. Penggambaran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 9.** Penggambaran Warna Kuning dan Orange



**Gambar 10.** Penggambaran Warna Biru

Hasil analisis struktur komponen visual maka visual konflik dan klimaks (tengah/isi) merupakan bagian inti dari cerita. Pada bagian tersebut menjadi padat dan fluktuatif karena terdapat alur *flashback* yang menggambarkan suasana perubahan ruang dan waktu. Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” diunggah pada bulan Agustus yaitu masa 6 bulan PSBB dimana pada saat itu banyak masyarakat yang merasa rindu terhadap kondisi normal seperti sebelum pandemi. Hal tersebut juga diperkuat oleh berita dari koran Kompas yang dipublikasikan pada bulan Agustus, bahwa banyak masyarakat yang rindu untuk beraktivitas di luar dengan keadaan normal (Lova 2020). Sejalan dengan tema iklan yang mengangkat kondisi masyarakat ketika pandemi. Iklan menggambarkan aktivitas masyarakat ketika di masa pandemi dan sebelum pandemi. Penggunaan komponen visual yang ditampilkan dalam setiap potongan gambar menyesuaikan dengan adegan berdasarkan kebutuhan cerita. Alur *flashback* dalam iklan ini terdapat perubahan warna biru, kuning dan orange. Perubahan warna tersebut bertujuan untuk membantu cerita dalam menyampaikan perpindahan ruang dan waktu sehingga alur *flashback* lebih mudah dimengerti dan dipahami. Selain itu penggunaan *match cut* pada potongan gambar dan transisi *dissolve* menjadi penyambung setiap adegan *flashback*, menjadikan perpindahan kontras antara biru, kuning dan orange menjadi terasa lebih halus. Penggunaan tonal pada gambar berperan untuk menyampaikan suasana hati seperti semangat, ceria dan duka. Selain hal-hal tersebut peran tokoh utama, yaitu kotak Shopee menjadi kunci untuk membangun kesinambungan gambar sehingga cerita menjadi satu kesatuan utuh untuk diceritakan.

## Simpulan

Komponen visual merupakan komponen penting dalam memvisualisasikan suatu iklan. Penggunaan komponen visual yang tepat akan menjadi bahasa tersendiri dalam menyampaikan pesan kepada target sasaran sehingga pesan dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami. Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” mengangkat tema tentang keadaan masyarakat di masa pandemi. Apabila dilihat dari tanggal dan bulan unggah iklan bertepatan dengan 6 bulan telah diberlakukannya PSBB. Masa dimana masyarakat sudah merasakan titik jenuh dengan keadaan pandemi dan rindu akan kondisi normal. Shopee sebagai brand e-commerce pilihan masyarakat Indonesia tahun 2020 memanfaatkan momen tersebut sebagai sebuah pendekatan guna memotivasi masyarakat untuk tetap sehat dan semangat di masa pandemi. Berdasarkan analisis visual teknik sinematografi dan analisis komponen visual yang sudah dilakukan sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Iklan animasi Shopee “Sekotak Harapan dari Shopee” menggunakan komponen visual sebagai pemanfaatan teknis pada iklan, 2) Terdapat relasi antara visual dengan pesan yang disampaikan dalam iklan, 3) Iklan tersebut memanfaatkan kondisi yang terjadi di masyarakat sebagai pendekatan visual sehingga iklan dapat dengan mudah mendapat perhatian.

## Daftar Pustaka

- Belch, George E, and Michael A Belch. 2004. *Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective 6th*. New York: McGraw-Hill.
- Block, Bruce. 2020. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Routledge.
- Darmaprawira, W A. 2002. *Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaannya*. Ke-2. Bangung: Penerbit ITB.
- Fauzan, Rahmad. 2020. “Pengunjung Bulanan Shopee Capai 93 Juta Orang, Geser Tokopedia,” 2020. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20200824/12/1282601/pengunjung-bulanan-shopee-capai-93-juta-orang-geser-tokopedia>.
- Kaser, Ken. 2012. *Advertising and Sales Promotion*. Cengage Learning.
- Lova, Cynthia. 2020. “PSBB Transisi Berakhir Hari Ini, Masyarakat Kecewa Berdiam Diri Di Rumah Enam Bulan Tanpa Hasil,” 2020. <https://megapolitan.kompas.com/read/2020/08/27/16382901/psbb-transisi-berakhir-hari-ini-masyarakat-kecewa-berdiam-diri-di-rumah?page=all>.
- Prasetya, Arif Budi. 2019. *Analisis Semiotika Film Dan Komunikasi*. Malang: Intrans Publishing.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Saidi, Acep Iwan. 2017. *Desain, Media & Kebudayaan*. Penerbit ITB.
- Thompson, Roy, and Christopher J Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*. Vol. 13. Taylor & Francis.