

## 4. HASIL PENELITIAN

### 4.1 Variabel Penelitian

Video yang digunakan untuk menganalisa tanda-tanda visual semiotika dan pesan komunikasi di dalam video iklan *#LetMeExplain* seri *Flashes* adalah video asli dari video iklan *#LetMeExplain* seri *Flashes* di YouTube Valorant. Pada video iklan *#LetMeExplain* seri *Flashes* ini, video dapat dibagi menjadi beberapa *scene*. *Scene* dimulai dari *Intoduction* mengenai tokoh dan latar, kemudian ke topik pembicaraan dalam video iklan ini (*Flashes*), berlanjut ke *scene* yang menunjukkan topik *#LetMeExplain*. Setelah itu menuju ke *scene* yang menunjukkan cara penggunaan dan dampak dari *Flashes* hingga diakhiri dengan *scene* yang menunjukkan hasil dari *Flashes* yang menuju kemenangan dalam *game*.

### 4.2 Hasil Penelitian

#### 4.2.1 Ide Pesan Komunikasi

Valorant merupakan *game* PC yang dirilis oleh Riot pada bulan Juni 2020 dan mampu menarik perhatian penjuru dunia. Dari tahun ke tahun, Valorant berhasil meraih *Esports Awards* untuk *Game of the Year* pada tahun 2020, 2021, 2022, dan 2023 (Best Esports Game, 2023). Menjelang awal tahun 2021 jumlah pemain Valorant sekitar 17 juta. Data pada Januari 2023, memperkirakan ada 23 juta pengguna yang aktif memainkan Valorant. Memasuki awal tahun 2024, tepatnya bulan Januari jumlah pemain Valorant di dunia sudah mengalami perubahan. Per bulan Januari 2024, angka pemain Valorant menyentuh level total 25,4 juta pemain (di data terakhir Januari 2024 by ActivePlayer).

Ketika dirilis Valorant di Indonesia tahun 2020, Riot Games menggandeng salah satu *event organizer esports* terkemuka Tanah Air, One Up. Valorant terus berkembang dengan dibuktikan peningkatan jumlah pemain dan tim yang mengikuti turnamen Valorant di Indonesia. Dalam turnamen Valorant First Strike, turnamen regional Valorant pertama yang diadakan oleh Riot Games, tercatat 86 tim dari Indonesia yang mendaftar. Jumlah ini belum termasuk tim-tim yang tidak lolos seleksi untuk babak kualifikasi. Hal ini menunjukkan jumlah peminat Valorant di Indonesia sangat banyak dan Indonesia merupakan salah satu negara yang menunjukkan antusiasnya terhadap Valorant. Berdasarkan data dari Player Counter, Indonesia menempati posisi ke-5 dalam pemain Valorant terbanyak di dunia.

Dengan banyaknya pengguna Valorant di Indonesia, maka pemasarannya akan lebih mudah karena ada banyak pemain yang berminat pada *game* Valorant. Hal ini juga didukung dengan penggunaan budaya Indonesia pada video iklan tersebut, yaitu penggunaan baju adat Jawa semi modern (kebaya dan jas dengan dasi batik) dan penggunaan Bahasa Indonesia. Penggunaan baju tersebut menunjukkan pencampuran budaya modern (kekinian) dan budaya tradisional. Penggunaan pakaian adat semi modern ini digunakan untuk memberi kesan kekinian tanpa menghilangkan kesan tradisional pada pakaian itu. Digunakannya baju adat kebaya adalah karena kebaya merupakan salah satu pakaian adat Indonesia yang paling ikonik dan populer. Kehadirannya sering menghiasi berbagai acara formal, seperti pernikahan, acara resmi, upacara adat, dan momen penting lainnya (Aulia, 2023). Selain itu, pemerintah secara resmi telah mendaftarkan kebaya Nusantara sebagai *Intangible Heritage Culture* (IHC) ke UNESCO pada bulan Maret 2023 (Wisnubroto, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kebaya mendapatkan pengakuan sebagai warisan budaya dari Indonesia.

Kebaya biasanya menjadi salah satu pakaian yang dikenakan saat melakukan foto bersama. Latar video dimulai dengan kegiatan foto keluarga di sebuah studio di mana keluarga tersebut mengenakan pakaian adat. Biasanya di Indonesia, foto keluarga dilakukan dengan menggunakan pakaian yang seragam (sama jenis), salah satunya dengan menggunakan pakaian adat/pakaian formal. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan kesatuan dan memberi kenangan yang lebih mendalam.

Adanya unsur humor dan penggunaan perbandingan dunia nyata dan *game* tersebut digunakan untuk membuat penonton tidak jenuh dengan menampilkan tampilan visual yang menarik dan lucu. Penggunaan humor juga digunakan agar para penonton lebih mudah mengingat apa isi pesan dan siapa yang memberi pesan tersebut.

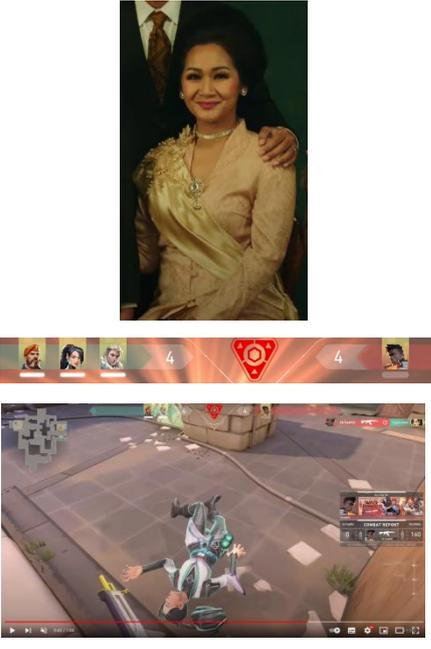
## 4.2.2 Pemaknaan

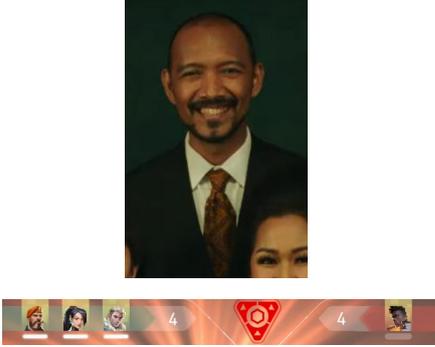
### 4.2.2.1 Pemaknaan Karakter

Tabel 4.1

Tabel Pemaknaan Karakter

Sumber : <https://www.YouTube.com/watch?v=ixAagyrIpyQ>

Gambar	Denotasi	Konotasi
 <p>The image block contains two parts. The top part is a photograph of a woman with dark hair, wearing a traditional yellow kebaya with a white floral pattern and a necklace. The bottom part is a screenshot from a video game, showing a character in a blue and white outfit in a game environment. The video player interface is visible at the bottom of the screenshot.</p>	<p>Seorang wanita berumur 40-45 tahun, mengenakan kebaya.</p>	<p>Pada iklan ini, wanita tersebut berperan sebagai seorang “ibu” dalam sebuah figur keluarga. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i>, sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.</p> <p>Dalam perbandingan dunia nyata dan <i>game</i>, tokoh ibu tersebut berperan menjadi salah satu dari ketiga musuh pemeran utama. Tugas mereka adalah menjaga <i>spike</i>/bom yang sudah mereka aktifkan dari lawan yang ingin menjinakkannya.</p>
<p><b>Mitos</b></p>		
<p>“Ibu” dikenal dengan berbagai sebutan dan perannya dalam keluarga. Contohnya adalah sebagai orangtua perempuan seorang anak; orang yang melahirkan seorang anak; wanita yang telah bersuami; seseorang perempuan yang memiliki peran menyayangi, menjaga, mendidik, mendukung, dan merawat anaknya; serta seorang wanita yang berperan sebagai ibu rumah tangga dalam suatu keluarga.</p>		
Gambar	Denotasi	Konotasi

	<p>Seorang pria berumur 40-45 tahun, mengenakan jas dan dasi.</p>	<p>Pada iklan ini, pria tersebut berperan sebagai seorang “ayah” dalam sebuah figur keluarga. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i>, sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.</p> <p>Dalam perbandingan dunia nyata dan <i>game</i>, tokoh ayah tersebut berperan menjadi salah satu dari ketiga musuh pemeran utama. Tugas mereka adalah menjaga <i>spike/bom</i> yang sudah mereka aktifkan dari lawan yang ingin menjinakkannya.</p>
<p><b>Mitos</b></p>		
<p>“Ayah” dikenal dengan berbagai sebutan dan perannya dalam keluarga. Contohnya adalah sebagai orangtua laki-laki seorang anak; berperan sebagai pencari nafkah dalam keluarga; seorang pria yang menjadi kepala keluarga; seseorang laki-laki yang memiliki peran menyayangi, menjaga, mendidik, mendukung, dan merawat anaknya;</p>		
<p><b>Gambar</b></p>	<p><b>Denotasi</b></p>	<p><b>Konotasi</b></p>
	<p>Seorang anak perempuan berumur 6-10 tahun, mengenakan kebaya.</p>	<p>Pada iklan ini, anak perempuan tersebut berperan sebagai seorang “anak perempuan” dalam sebuah figur keluarga. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i>, sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.</p> <p>Dalam perbandingan dunia nyata dan <i>game</i>, tokoh anak perempuan tersebut berperan menjadi salah satu dari ketiga musuh pemeran utama. Tugas mereka adalah menjaga <i>spike/bom</i> yang sudah mereka</p>

		aktifkan dari lawan yang ingin menjinakkannya.
<b>Mitos</b>		
<p>“Anak perempuan” dikenal dengan berbagai sebutan dan perannya dalam keluarga. Contohnya adalah sebagai seorang anak perempuan dalam suatu keluarga; anak perempuan yang dilahirkan maupun diasuh dalam suatu keluarga; seorang anak yang memiliki peran bermain dengan keluarga, belajar, menghormati orangtua, membutuhkan kasih sayang dan perhatian serta perlindungan dari orangtua.</p>		
Gambar	Denotasi	Konotasi
   	<p>Seorang anak laki-laki berumur 6-10 tahun, mengenakan jas dan dasi batik.</p>	<p>Pada iklan ini, anak laki-laki tersebut berperan sebagai seorang “anak laki-laki” dalam sebuah figur keluarga. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i>, sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.</p> <p>Dalam perbandingan dunia nyata dan <i>game</i>, tokoh anak laki-laki tersebut berperan menjadi <i>spike</i>/bom yang diaktifkan para musuh dan harus dijinakkan oleh pemeran utama sebelum meledak.</p> <p>Ember biru yang berada di atas kepala anak laki-laki tersebut sebagai tanda ia berperan sebagai <i>spike</i>/bom. Bom dalam <i>game</i> Valorant berbentuk tabung panjang dan mengeluarkan <i>sound effect</i> seperti “beep beep beep” serta memiliki cahaya biru. Anak laki-laki tersebut diminta menjadi bomnya karena ukuran</p>

		tubuhnya yang kecil dan sifatnya yang pendiam, seperti ukuran bom dalam <i>game</i> dan sifat bom tersebut.
--	--	---

**Mitos**

“Anak laki-laki” dikenal dengan berbagai sebutan dan perannya dalam keluarga. Contohnya adalah sebagai seorang anak laki-laki dalam suatu keluarga; anak laki-laki yang dilahirkan maupun diasuh dalam suatu keluarga; seorang anak yang memiliki peran bermain dengan keluarga, belajar, menghormati orangtua, membutuhkan kasih sayang dan perhatian serta perlindungan dari orangtua.

Gambar	Denotasi	Konotasi
	Terdapat seorang pria, wanita, anak perempuan, dan anak laki-laki.	Dalam iklan ini, terlihat jelas sosok figur “keluarga” yang terdiri dari ayah, ibu, dan kedua anaknya. Apalagi dengan cerita dimana mereka sedang berfoto bersama di sebuah studio foto dengan pakaian formal yang menandakan bahwa hal tersebut adalah sebuah kegiatan penting, yaitu foto keluarga.

**Mitos**

Keluarga adalah sekelompok orang yang terkait dengan hubungan darah, ikatan kelahiran, pernikahan, dan sebagainya. Biasanya “keluarga” dengan mudah dikenal dengan adanya seorang ibu, ayah, dan anak.

Gambar	Denotasi	Konotasi
	Seorang anak muda (laki-laki) berumur 20-24 tahun, mengenakan pakaian <i>sporty</i>	Pada iklan ini, anak muda tersebut berperan sebagai seorang “ <i>gaffer</i> ”. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i> , sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.  Penyebutan anak muda digunakan

	<p><i>casual</i> dan memegang lampu <i>flash</i>.</p>	<p>karena cerminan dari pakaiannya yang menunjukkan kesan <i>sporty casual</i>, pakaian yang <i>simple</i> dan mengutamakan kenyamanan.</p> <p>Peran anak muda tersebut adalah sebagai <i>gaffer</i>, bertugas untuk mengurus segala hal yang berkaitan dengan lampu yang dibutuhkan dalam fotografi. Peran tersebut biasanya digunakan untuk membantu tugas fotografer agar dapat fokus pada pengambilan foto dan agar pengambilan foto dapat berjalan lebih mudah dan lancar. Hal ini didukung dengan kalimat seseorang yang menuju kepada anak muda tersebut “lampunya tolong dong”.</p> <p>Dalam iklan tersebut, selain menjadi <i>gaffer</i>, anak muda ini menjadi tokoh yang melambangkan penonton iklan yang ingin mengetahui cara penggunaan <i>flash</i> dalam <i>game</i> Valorant.</p>
<b>Mitos</b>		
<p>Penyebutan pekerjaan sebagai <i>gaffer</i> biasanya digunakan untuk seseorang yang memiliki pekerjaan untuk mengurus segala hal yang berkaitan dengan lampu yang dibutuhkan dalam fotografi dan biasanya bertugas untuk membantu fotografer.</p>		
<b>Gambar</b>	<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>

	<p>Seorang wanita berumur sekitar 27-32 tahun, mengenakan pakaian <i>simple</i> dan memegang peralatan fotografi.</p>	<p>Pada iklan ini, wanita tersebut berperan sebagai seorang “fotografer” atau “tukang foto”. Hal ini dapat dilihat dari kostum, <i>make-up</i>, sikap/perilaku, dan ekspresi wajah.</p> <p>Istilah wanita digunakan kepada perempuan dengan daya tarik kecantikan dan memiliki sifat keibuan yang telah mencapai usia dewasa dan memiliki kematangan secara emosi dan afeksi serta memiliki sifat-sifat khas kewanitaan.</p> <p>Fotografer adalah seorang profesional yang berfokus dalam dunia seni yang memotret momen dalam bentuk foto menggunakan kamera. Biasanya, fotografer yang mengatur jalannya proses pemotretan pada suatu studio.</p> <p>Dalam perbandingan dunia nyata dan <i>game</i>, fotografer tersebut berperan menjadi karakter utama pada video, yaitu Phoenix yang memiliki <i>skill flash</i> dan harus menjinakkan bom sebelum meledak.</p> <p>“Phoenix Main”, artinya fotografer wanita itu sering menggunakan dan menguasai permainan menggunakan</p>
--	---	--

		karakter Phoenix dalam <i>game</i> .
<b>Mitos</b>		
Penyebutan pekerjaan sebagai fotografer biasanya digunakan untuk seseorang yang memiliki pekerjaan sebagai tukang foto/ orang yang mengambil gambar dengan kamera, salah satunya adalah di studio foto.		
<b>Gambar</b>	<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
	Karakter dalam <i>game</i> Valorant yang memiliki <i>skill</i> "flash".	<p>Karakter tersebut bernama Phoenix.</p> <p><i>Skill flash</i> yang ia miliki digunakan sebagai <i>skill</i> untuk membutakan penglihatan lawan dalam waktu yang cukup singkat.</p> <p>Phoenix dalam iklan memiliki posisi sebagai pemeran utama yang mengajarkan cara penggunaan dan dampak "<i>flash</i>" yang baik dan benar dalam mengalahkan musuh. Dalam iklan, Phoenix berada dalam posisi 1vs3 dan harus menjinakkan bom sebelum meledak dengan memanfaatkan <i>skill flash</i>-nya untuk memenangkan <i>round</i>.</p>
<b>Mitos</b>		
<p>Nama "Phoenix" dikenal sebagai burung legenda ajaib yang bersinar dan terbentuk dari api yang berwarna merah dan kuning, karena diasosiasikan dengan terbitnya matahari dan api. Phoenix juga melambangkan pembaruan dan kebangkitan. Sama dengan karakter yang ada pada <i>game</i> Valorant, Phoenix memiliki <i>skill</i> yang berhubungan dengan api, bahkan <i>skill ultimate</i> (<i>skill</i> pokok) Phoenix berhubungan dengan kebangkitan, di mana jika diaktifkan dan player ditembak mati, maka player akan kembali pada posisi ia mengaktifkan <i>skill ultimate</i>-nya dengan darah kembali terisi penuh. Selain itu, Phoenix juga memiliki aksesoris warna utama kuning pada karakternya.</p>		

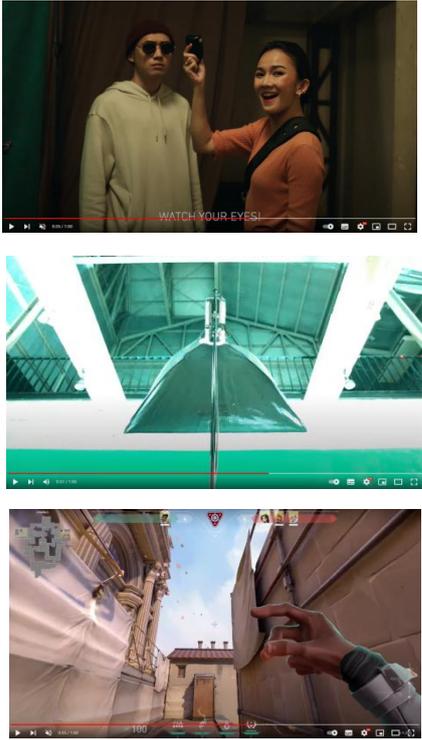
Pada hasil analisa di atas, dapat dijabarkan dan dimengerti makna denotasi, konotasi, dan mitos dari setiap tokoh dan karakter yang ada pada iklan. Peran yang memiliki makna mitos dalam kehidupan masyarakat terhubung dengan tokoh dalam iklan ini, tetapi makna mitos pada setiap karakter ternyata tidak selalu berhubungan dengan pesan pada iklan. Selain itu, analisis di atas memberikan pemahaman tentang peran setiap tokoh dalam iklan ini.

#### 4.2.2.2 Pemaknaan *Equipment*

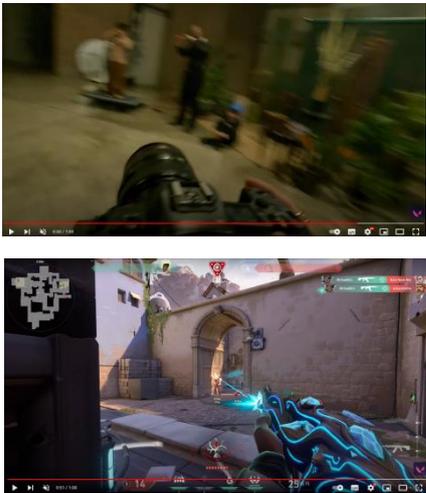
Tabel 4.2

Tabel Pemaknaan *Equipment*

Sumber : <https://www.YouTube.com/watch?v=ixAagyrlpyQ>

Gambar	Denotasi	Konotasi
 <p style="text-align: center;"><i>Flash 1</i></p>	<p>Pengunaan "<i>flash</i>" pada dunia nyata dan pada <i>game</i>. Pada perbandingan di dunia nyata digunakan <i>studio flash</i> dengan <i>trigger flash</i> untuk menyalakan <i>diffuser softbox</i>, sedangkan perbandingannya dalam <i>game</i> adalah <i>skill flash</i> pertama Phoenix.</p>	<p>"<i>Flash</i>" yang dimaksud dalam iklan ini adalah "<i>flash</i>" <i>skill</i> Phoenix. Perbandingan <i>skill</i> Phoenix di dunia nyata dan di <i>game</i> digambarkan melalui peralatan <i>flash</i> kamera yang fungsinya bisa disamakan, yaitu dapat "membutakan" seseorang.</p> <p><i>Studio flash</i> yang digunakan oleh fotografer tersebut menggambarkan <i>skill flash</i> pertama Phoenix yang keluar pada awal <i>game</i>. Phoenix memiliki 2 <i>skill flash</i> di dalam <i>game</i>-nya.</p> <p><i>Studio flash</i> adalah <i>flash</i> yang biasanya digunakan fotografer dalam melakukan fotografi. <i>Flash</i> tersebut digunakan untuk membantu pencahayaan sehingga</p>

		<p>objek/orang yang difoto terlihat lebih jelas, terang, menarik dan tidak gelap.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Flash 2</i></p>	<p>Penggunaan “<i>flash</i>” pada dunia nyata dan pada <i>game</i>. Pada perbandingan di dunia nyata digunakan <i>flash</i> eksternal, sedangkan perbandingannya dalam <i>game</i> adalah <i>skill flash</i> kedua Phoenix.</p>	<p>“<i>Flash</i>” yang dimaksud dalam iklan ini adalah “<i>flash</i>” <i>skill</i> Phoenix. Perbandingan <i>skill</i> Phoenix di dunia nyata dan di <i>game</i> digambarkan melalui peralatan <i>flash</i> kamera yang fungsinya bisa disamakan, yaitu “membutakan” seseorang.</p> <p><i>Flash</i> eksternal yang digunakan oleh fotografer tersebut menggambarkan <i>skill flash</i> kedua Phoenix yang keluar pada awal <i>game</i>. Phoenix memiliki 2 <i>skill flash</i> di dalam <i>game</i>-nya.</p> <p><i>Flash</i> eksternal adalah lampu kilat yang biasanya digunakan fotografer dalam melakukan fotografi. <i>Flash</i> tersebut berfungsi untuk menghasilkan cahaya dan digunakan untuk membantu pencahayaan sehingga objek/orang yang difoto terlihat lebih jelas, terang, menarik dan tidak gelap.</p>

 <p>Kamera dan Senjata</p>	<p>Pengunaan “senjata” pada dunia nyata dan pada <i>game</i>. Pada perbandingan di dunia nyata digunakan kamera sebagai “senjata” utama fotografer untuk perbandingannya dengan senjata yang digunakan Phoenix di dalam <i>game</i>.</p>	<p>Pada perbandingan dunia nyata, digunakan kamera. Kamera ini adalah alat utama fotografer dalam pekerjaannya. Begitu pula dengan senjata di dalam <i>game</i> yang menjadi alat utama untuk membunuh semua musuh dan memenangkan <i>game</i>.</p>
 <p>Handphone</p>	<p>Seseorang memegang <i>Handphone</i> dengan tayangan permainan <i>game</i> Valorant dari YouTube.</p>	<p><i>Handphone</i> tersebut merupakan alat yang awalnya digunakan oleh <i>gaffer</i> untuk mencari tahu cara menggunakan <i>flash</i> dalam <i>game</i> Valorant. Kemudian dalam iklan, perbandingan untuk menunjukkan <i>scene</i> dalam <i>game</i> menggunakan video permainan Valorant yang ada pada <i>handphone</i> tersebut.</p>
 <p>Troli</p>	<p>Fotografer tersebut menggunakan troli untuk memindahkan 2 orang secara langsung.</p>	<p>Dalam dunia fotografi biasanya troli digunakan untuk memindahkan peralatan-peralatan fotografi untuk mempermudah pemindahan barang secara langsung dalam jumlah banyak.</p>

		<p>Pada iklan ini, troli digunakan untuk menggambarkan kedua <i>player</i> dalam tim lawan yang sedang bersama. Selain itu, troli tersebut berfungsi sebagai pelengkap humor dalam iklan.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Background foto</i></p>	<p>Terdapat <i>background</i> foto yang memiliki 2 fungsi dalam iklan.</p>	<p>Dalam fotografi, untuk melakukan pemotretan dalam suatu studio biasanya digunakan <i>background</i> foto untuk latarnya. <i>Background</i> ini juga dapat diubah warna dan motifnya sesuai dengan tema pemotretan.</p> <p><i>Background</i> foto pada iklan digunakan sebagai properti foto pada dunia nyata dan sebagai penggambaran untuk tempat dilaluinya karakter utama dalam <i>game</i>.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Equipment Box</i></p>	<p>Terdapat <i>equipment box</i> berwarna hitam yang memiliki 2 fungsi dalam iklan.</p>	<p><i>Equipment box</i> dalam fotografi biasanya digunakan untuk membantu tempat penyimpanan peralatan foto agar lebih mudah dibawa dan lebih efisien.</p> <p>Dalam iklan, <i>equipment box</i> digunakan sebagai pembanding tempat bersembunyi fotografer untuk mengalihkan <i>flash</i> eksternalnya dan karakter Phoenix di dalam <i>game</i> saat ingin</p>

		mengeluarkan <i>skill flash</i> keduanya.
--	--	---

Pada hasil analisa di atas, dapat dijabarkan dan dimengerti makna denotasi dan konotasi dari setiap *equipment* yang ada pada iklan. Secara konsep dan makna, *equipment* pada video iklan ini memiliki kesamaan, tetapi tidak secara fungsional.

#### 4.2.2.3 Pemaknaan Scene

Tabel 4.3

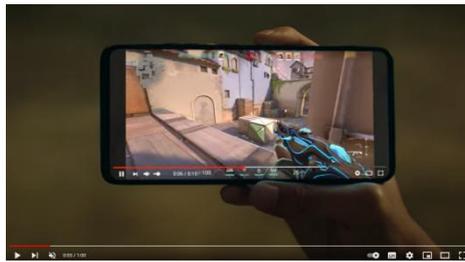
Tabel Pemaknaan Scene

Sumber : <https://www.YouTube.com/watch?v=ixAagyrIpyQ>

<b>Scene 1</b>	
	
<p>Gambar ini merupakan <i>shot</i> pembuka pada video <i>#LetMeExplain</i> pada detik ke 00:01. Sebuah keluarga sedang berfoto bersama di sebuah studio foto.</p>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Terlihat sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak perempuan, dan anak laki-laki. Keluarga tersebut mengenakan pakaian formal di mana ayah dan anak laki-laki mengenakan jas dan dasi batik, sedangkan ibu dan anak perempuan mengenakan pakaian adat dari Jawa. Mereka semua sedang berpose untuk difoto di sebuah studio. Terdapat kata "1,2,3" oleh fotografer.</p>	<p>Suasana bahagia/ harmonis yang ditunjukkan pada <i>scene</i>, <i>equipment</i>, dan latar tempat menunjukkan mereka sedang melakukan foto keluarga.</p> <p>Ekspresi tersenyum menandakan kebahagiaan. Tangan dengan 2 jari terangkat seperti yang dilakukan anak perempuan tersebut (<i>peace</i>) menandakan pose yang gembira. Mata yang tertutup merupakan hasil dari terkena <i>flash</i> lampu pemotretan.</p>

	<p>Seakan-akan terkena kilasan cahaya yang begitu terang yang membuat mata tertutup.</p> <p>Kalimat “1,2.3” biasanya digunakan untuk memberi aba-aba melakukan sesuatu agar semua siap.</p>
<b>Mitos</b>	
<p>Pengambilan foto keluarga biasanya dilakukan dengan menggunakan pakaian yang seragam (sama jenis), salah satunya dengan menggunakan pakaian adat/pakaian formal. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan kesatuan dan memberi kenangan yang lebih mendalam.</p> <p>Pakaian adat semi modern dapat dilihat dari pakaian keluarga tersebut. Laki-laki mengenakan jas dan dasi batik, sedangkan perempuan mengenakan kebaya. Penggunaan pakaian adat semi modern ini digunakan untuk memberi kesan kekinian tanpa menghilangkan kesan tradisional pada pakaian itu.</p>	
<b>Scene 2</b>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:03. Seorang anak muda sedang melihat <i>handphone</i>-nya dan memegang lampu <i>flash</i>.</p>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Seorang anak muda mengenakan hoodie putih dengan kupluk sedang melihat ke arah <i>handphone</i>-nya sembari tangan kirinya memegang lampu <i>flash</i> yang digunakan untuk foto. Kemudian ada seseorang mengatakan “lampunya tolong dong”.</p>	<p>Wajah anak muda tersebut menunjukkan ekspresi serius dan fokus terhadap apa yang ada pada <i>handphone</i>-nya sehingga tidak fokus pada pekerjaannya yang utama (<i>graffer</i>).</p>

### Scene 3



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:05.

Tangan yang memegang sebuah *handphone* dengan tayangan permainan *game* Valorant.

#### Denotasi

Menunjukkan sebuah *handphone* yang berada di tangan anak muda pada *scene* sebelumnya. Pada *handphone* tersebut, ditayangkan video permainan *game* Valorant di mana *player* berada pada posisi *1vs3*. *Player* tersebut menggunakan karakter bernama Phoenix.

#### Konotasi

Penayangan permainan *game* Valorant ditunjukkan melalui media YouTube. Media YouTube mudah dikenali dari layout ikon (*tombol play, pause, mute, dsb*) dalam videonya. Selain itu, media tersebut merupakan salah satu media terbanyak yang digunakan para pemain Valorant untuk mengunggah permainan mereka dan masyarakat yang ingin mencari video Valorant.

*POV* menunjukkan posisi *player* yang berada pada posisi *1vs3* menunjukkan posisi terdesak dan cukup sulit memenangkan *round/ronde* seorang diri. Diperlukan taktik yang tepat untuk memenangkan *round/ronde* tersebut.

### Scene 4



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:10.

Terdapat seorang wanita dan anak muda yang sedang berkomunikasi.	
Denotasi	Konotasi
<p>Pada gambar pertama (kiri), terdapat <i>gaffer</i> dan fotografer. <i>Gaffer</i> tersebut menunjukkan ekspresi terkejut, sedangkan fotografer tersebut mengajukan pertanyaan kepadanya “belajar nge-<i>flash</i>?”.</p> <p>Pada gambar kedua (kanan), fotografer tersebut memegang kamera sedangkan <i>gaffer</i> tersebut masih menunjukkan ekspresi terkejut. Terdapat tulisan “<i>Let Me Explain</i>” pada layar sesuai dengan topik iklan #<i>LetMeExplain</i>.</p>	<p>Karena kurang fokus pada pekerjaannya (<i>gaffer</i>), maka fotografer itu mendatanginya dan memergokinya sedang menonton permainan Valorant.</p> <p>Karena <i>player</i> yang ditonton menggunakan karakter bernama Phoenix dengan <i>skill flash</i> (membutakan), fotografer tersebut bertanya pada <i>gaffer</i> “belajar nge-<i>flash</i>?”. <i>Flash</i> yang dimaksud adalah <i>skill flash</i> di dalam <i>game</i>.</p> <p><i>Gaffer</i> tersebut menunjukkan ekspresi terkejut akibat dengan kedatangan fotografer itu yang menangkap kelalaiannya menonton YouTube. Kamera yang ada pada tangan fotografer pada gambar kedua merupakan perbandingan antara kegunaan <i>skill flash</i> milik Phoenix dengan kegunaan kamera dengan <i>flash</i> di dunia nyata. Tulisan “<i>Let Me Explain</i>” pada layar menunjukkan topik yang diangkat akan dimulai.</p>
<b>Scene 5</b>	
<p>Gambar ini diambil pada video #<i>LetMeExplain</i> pada detik ke 00:11.</p> <p>Seorang wanita yang berperan sebagai fotografer dan sebagai Phoenix <i>main</i> sedang mengangkat lampu <i>flash</i></p>	

Denotasi	Konotasi
<p>Fotografer tersebut merupakan Phoenix <i>main</i> atau pemain Phoenix dalam Valorant. Fotografer itu mengatakan “di Valorant, <i>flash</i> itu kepake banget” sambil mengangkat lampu <i>flash</i> dan meletakkannya ke dekat keluarga tersebut berdiri. Fotografer itu membawa perlengkapan kameranya kemanapun dia pergi.</p>	<p>Fotografer itu tahu pentingnya <i>flash</i> pada <i>game</i> Valorant dan pada fotografi karena dia merupakan pemain Phoenix dalam <i>game</i> Valorant sekaligus seorang fotografer. Kamera dan alat foto yang selalu dibawa oleh fotografer tersebut memiliki kesamaan terhadap kemampuan Phoenix di dalam <i>game</i>. Sama dengan hal nya fotografer itu dapat menggunakan <i>flash</i> karena membawa alatnya kemanapun dia pergi, Phoenix dalam <i>game</i> Valorant juga dapat menggunakan <i>flash</i>-nya kemanapun dia pergi karena <i>skill</i> tersebut merupakan bagian dari dirinya.</p>

**Scene 6**



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:18.

Seorang fotografer wanita sedang mengubah posisi tangan seorang ibu sambil berbicara.

Denotasi	Konotasi
<p>Fotografer tersebut mengubah posisi tangan Ibu itu dari posisi tangan lurus kebawah menjadi seperti pistol. Fotografer mengatakan kalimat “misalnya, pas lagi kejepit” saat menjelaskan.</p>	<p>Pengubahan tangan Ibu tersebut menjadi bentuk pistol menandakan bahwa seakan-akan Ibu tersebut adalah salah satu dari ketiga musuh dalam <i>game</i> yang ditonton <i>graffer</i> sebelumnya. Karena <i>game</i> tersebut adalah <i>game</i> FPS atau <i>game</i> tembak-menembak, maka seolah-olah Ibu tersebut memegang senjata. Kalimat yang diucapkan</p>

	<p>fotografer tersebut menjelaskan penggunaan <i>flash</i> saat kondisi sedang terjepit (<i>1vs3</i>) sangat berguna.</p>
<p><b>Scene 7</b></p>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar ini diambil pada video <i>#LetMeExplain</i> pada detik ke 00:21. Fotografer wanita itu mendorong seorang ayah dan seorang anak perempuan sambil berbicara. Anak muda di belakang sedang memperhatikan mereka.</p>	
<p><b>Denotasi</b></p>	<p><b>Konotasi</b></p>
<p>Terdapat <i>gaffer</i> yang sedang fokus melihat apa yang dilakukan fotografer. Seorang ayah dan anak perempuan berdiri bersebelahan dengan tangan membentuk pistol. Fotografer tersebut mendorong ayah dan anak perempuan itu dengan menggunakan trolis sambil berkata “pas lagi dikerubuti lawan”.</p>	<p><i>Gaffer</i> tersebut masih mengamati fotografer yang sedang menjelaskan dan mencoba meniru situasi <i>game</i> yang ditonton tadi, di mana situasi tersebut sedang dikerubuti lawan.</p> <p>Pengubahan tangan ayah dan anak perempuan tersebut menjadi bentuk pistol menandakan bahwa seakan-akan mereka adalah kedua orang dari ketiga musuh dalam <i>game</i> yang ditonton <i>gaffer</i> sebelumnya. Sama dengan halnya sang ibu sebelumnya, karena <i>game</i> tersebut adalah <i>game</i> FPS atau <i>game</i> tembak-menembak, maka seolah-olah ayah dan anak perempuan tersebut memegang senjata.</p> <p>Trolis tersebut digunakan untuk</p>



seperti <i>sound effect</i> pada <i>game</i> .	kepada situasi yang dialami <i>player</i> dalam tontonan sebelumnya di mana <i>player</i> tersebut harus menjinakkan bom yang dilindungi para musuh sebelum meledak.
<b>Scene 9</b>	
<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="400 790 1198 824">Gambar ini diambil pada video <i>#LetMeExplain</i> pada detik ke 00:29.</p> <p data-bbox="253 842 1342 927">Terdapat seorang wanita yang menunjukkan ekspresi puas dan seorang anak muda sedang menatapnya.</p> </div>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
Seorang wanita mengacungkan jempolnya dan berkata “bagus”, sedangkan anak muda yang berada di belakangnya sedang menatap wanita tersebut.	<p>Mengacungkan jempol dengan ekspresi tersenyum kepada seseorang biasanya diartikan sebagai ekspresi puas terhadap apa yang sudah dilakukan orang tersebut. Pada topik ini, fotografer wanita tersebut mengacungkan jempol kepada anak lelaki yang sebelumnya berpura-pura menjadi <i>spike</i> di dalam <i>game</i>.</p> <p><i>Gaffer</i> itu menatap fotografer wanita tersebut karena fokus pada hal yang dilakukan wanita itu. Hal ini dikarenakan pada <i>scene</i> sebelumnya fotografer itu ingin mengajarkan <i>gaffer</i> bagaimana cara menggunakan <i>flash</i> dalam <i>game</i> Valorant.</p>
<b>Scene 10</b>	



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:30-00:31.

Pada gambar tersebut, terdapat fotografer wanita sedang berbicara dan berjalan dengan seorang anak muda melewati bagian belakang *background* yang awalnya digunakan untuk foto.

Denotasi	Konotasi
<p>Pada gambar tersebut, terdapat seorang fotografer wanita yang sedang berbicara dan berjalan dengan seorang <i>gaffer</i> di sebelahnya. Mereka sedang berjalan dengan melewati bagian belakang <i>background</i> yang awalnya digunakan untuk foto. Fotografer wanita itu mengatakan “tunggu momen yang pas buat nge-<i>flash</i>”.</p>	<p>Fotografer dan <i>gaffer</i> yang berjalan melewati belakang <i>background</i> itu sebagai perbandingan hal yang biasanya <i>player</i> lakukan dalam posisi <i>1vs3</i> dalam <i>game</i>. Posisi di mana saat <i>player</i> harus berhati-hati, biasanya <i>player</i> melewati salah satu tempat yang cukup tersembunyi atau tempat yang biasanya dilalui tim penjinak bom untuk melakukan <i>skill</i> pada momen yang tepat tanpa merugikan dirinya, atau memang hanya itu jalan yang paling mudah dilalui.</p> <p>Kalimat “tunggu momen yang pas buat nge-<i>flash</i>” yang dikatakan oleh fotografer wanita tersebut bermakna bahwa untuk menggunakan <i>skill flash</i> tersebut, harus menunggu momen yang tepat agar lawan terbutakan <i>flash</i> dengan sempurna.</p>
<p><b>Scene 11</b></p>	



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:33.

Seorang wanita memakaikan kacamata hitam kepada seorang anak muda sambil berbicara dengannya.

Denotasi	Konotasi
<p>Fotografer wanita itu memakaikan kacamata hitam kepada <i>gaffer</i> dan mengatakan “kasih lawan kejutan dan kuasai permainan!”</p>	<p>Kacamata hitam biasanya digunakan untuk melindungi mata dari sinar matahari yang begitu terang. Pada iklan ini, kacamata itu digunakan untuk melindungi <i>gaffer</i> dari <i>flash</i> yang akan digunakan fotografer agar anak muda tersebut dapat tetap memperhatikan ajaran penggunaan <i>flash</i> dari fotografer tanpa terkena <i>flash</i> yang menyilaukan.</p> <p>Kalimat “kasih lawan kejutan dan kuasai permainan!” memberi arti bahwa <i>flash</i> dalam game dapat digunakan untuk mengejutkan lawan sehingga <i>player</i> mampu menguasai dan memenangkan permainan.</p>

### Scene 12



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:35.

Pada gambar kiri, terdapat seorang wanita dan seorang anak muda. Pada gambar kanan, terdapat karakter *game* yang sedang menjentikkan jarinya.

Denotasi	Konotasi
<p>Pada gambar kiri, terdapat seorang fotografer wanita sedang memegang <i>trigger flash</i> dan seorang <i>gaffer</i> yang mengenakan kacamata hitam. Fotografer wanita itu berkata "WATCH YOUR EYES!"</p> <p>Pada gambar kanan, terdapat karakter <i>game</i> bernama Phoenix yang sedang menjentikkan jarinya.</p>	<p>Gambar tersebut menunjukkan perbandingan <i>skill flash</i> pada dunia nyata dan pada <i>game</i> Valorant. Cara fotografer tersebut menggenggam <i>trigger flash</i> disamakan dengan cara Phoenix mengeluarkan <i>skill</i>-nya, yaitu dengan menjentikkan jarinya. Fotografer tersebut menggenggam <i>trigger flash</i> seperti ingin menjentikkan jarinya.</p> <p>Kacamata yang digunakan oleh <i>gaffer</i> tersebut berfungsi agar ia dapat melihat dengan jelas penjelasan fotografer meski <i>flash</i> dinyalakan.</p> <p>Peringatan "WATCH YOUR EYES!" yang diucapkan fotografer dalam foto ini menginformasikan bahwa <i>flash</i> dapat mengganggu penglihatan, salah satunya karena cahaya terlalu terang sehingga orang yang terkena secara langsung akan menutup mata.</p>

### Scene 13

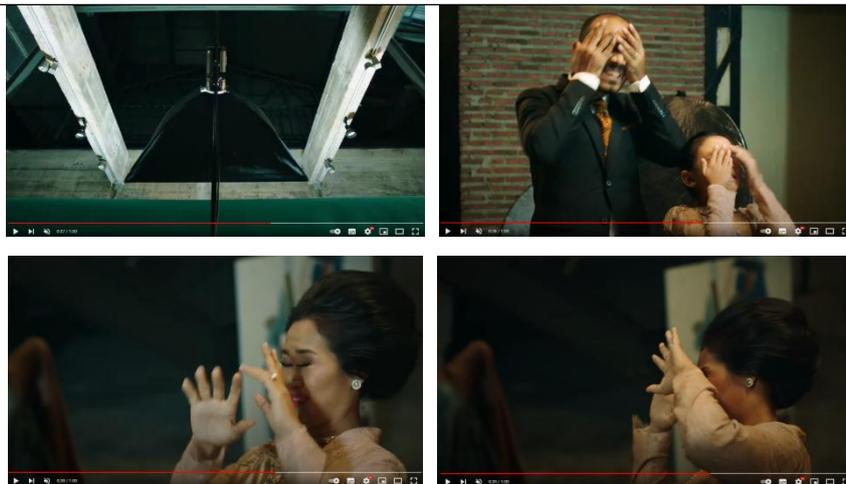


Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:36.

Terdapat karakter *game* yang sedang melempar kan bola api (*skill flash*) dari tangannya ke udara.

Denotasi	Konotasi
<p>Terdapat karakter <i>game</i> bernama Phoenix yang sedang melemparkan <i>skill flash</i>-nya yang berbentuk seperti bola api hasil dari menjentikkan jarinya ke udara.</p>	<p><i>Skill flash</i> Phoenix dalam <i>game</i> Valorant digunakan untuk membutakan lawan yang terkena <i>flash</i> tersebut. <i>Flash</i> itu terbentuk dari hasil menjentikkan jarinya dan kekuatannya yang merupakan api. Penggunaan <i>flash</i> tersebut adalah dengan melemparnya ke depan dengan arah lemparan melengkung ke kanan/ ke kiri sesuai keinginan player. <i>Flash</i> berbentuk bola api tersebut kemudian akan pecah setelah dilempar dan membutakan <i>player</i> lain yang melihatnya.</p>

**Scene 14**



Gambar ini diambil pada video [#LetMeExplain](#) pada detik ke 00:37-00:39.

Terdapat *diffuser softbox* yang sedang menyala, dilanjutkan dengan seorang ayah, ibu dan anak perempuan yang menutup mata.

Denotasi	Konotasi
<p>Terdapat seorang ayah, ibu dan anak perempuan yang menutup mata karena cahaya <i>flash</i> dari <i>diffuser softbox</i> yang terlalu terang/ menyilaukan.</p>	<p><i>Flash</i> dari <i>diffuser softbox</i> tersebut menggambarkan <i>flash</i> dari <i>skill flash</i> Phoenix di dalam <i>game</i>, bahwa <i>skill</i> tersebut dapat membutakan penglihatan seseorang yang melihat/ terkena <i>flash</i>.</p>

Ketika mata terpapar cahaya terang secara mendadak, gerakan refleks yang biasanya dilakukan manusia adalah menutup mata dengan tangan ke arah sumber cahaya. Penutupan mata ini bertujuan untuk melindungi mata dari paparan cahaya yang berlebihan, yang dapat menyebabkan kerusakan pada retina.

**Scene 15**



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:39-00:40. Seorang fotografer wanita sedang berlari dari belakang *background* foto dengan kamera di tangannya.

**Denotasi**

Terdapat seorang fotografer wanita sedang berlari dari belakang properti *background* foto dengan sebuah kamera di tangannya. Wajahnya menunjukkan ekspresi serius.

**Konotasi**

*Scene* ini menunjukkan perbandingan hal yang dilakukan Phoenix di dalam *game* yang sedang fokus untuk menyerang setelah musuh terkena *skill flash*-nya dari tempat ia bersembunyi.

Kamera tersebut berfungsi sebagai penggambaran “senjata” pada *game* Valorant. Raut wajah serius fotografer wanita ini mencerminkan fokus *player* untuk mengalahkan lawan dalam situasi 1vs3 yang menegangkan di Valorant.

**Scene 16**



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:42.  
Seorang fotografer wanita sedang memotret seorang ibu.

**Denotasi**

Seorang fotografer wanita sedang mengambil foto seorang ibu yang sedang menutup matanya karena terkena *flash* dengan kamera.

**Konotasi**

*Scene* tersebut merupakan penggambaran situasi yang dilakukan Phoenix di dalam *game* untuk membunuh lawannya setelah terkena *flash*. Kamera yang digambarkan sebagai “senjata” tersebut di arahkan kepada seorang ibu yang merupakan salah satu dari ketiga lawan Phoenix dalam *game*.

**Scene 17**



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:42-00:43.  
Pada gambar kiri ditunjukkan cahaya oranye terang memenuhi gambar. Pada gambar kanan terlihat seorang karakter *game* wanita yang terkapar di lantai.

**Denotasi**

Pada gambar kiri ditunjukkan cahaya oranye terang yang memenuhi video sehingga tidak terlihat apa-apa. Sedangkan pada gambar kanan terlihat seorang karakter wanita dalam *game* Valorant yang terkapar di

**Konotasi**

Cahaya oranye terang tersebut merupakan dampak ketika terkena *flash* Phoenix dalam *game*. Hal tersebut menandakan musuh terbutakan sepenuhnya dalam beberapa saat. Saat itulah waktu yang tepat untuk

<p>lantai, terlihat tanda pada bagian ujung kanan atas bahwa Phoenix telah menembak karakter tersebut.</p>	<p>Phoenix menyerang musuhnya.</p> <p>Pada gambar kanan, karakter yang tergeletak di lantai diartikan sebagai <i>player</i> yang telah gugur tertembak. Adanya tanda Phoenix - senjata - karakter wanita pada ujung kanan atas, merupakan tanda bahwa Phoenix telah menghabisi <i>player</i> tersebut. Pengurangan jumlah <i>player</i> di bagian atas kiri layar juga menunjukkan bahwa <i>player</i> dengan karakter wanita tersebut telah tereliminasi.</p>
--	--

**Scene 18**



Gambar ini diambil pada video [#LetMeExplain](#) pada detik ke 00:45-00:47.

Seorang fotografer wanita sedang mengalihkan sebuah *flash* eksternal ke arah troli dan kaki seseorang.

<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Dibalik sebuah <i>equipment box</i>, seorang fotografer wanita bersembunyi dengan kamera di tangannya. Dia mengarahkan <i>flash</i> eksternal ke arah kaki seorang pria dan troli yang membawa seorang anak</p>	<p><i>Scene</i> dimana fotografer tersebut bersembunyi di <i>equipment box</i> merupakan penggambaran dimana <i>player</i> Phoenix bersembunyi untuk menggunakan <i>skill flash</i> keduanya kepada sisa kedua musuh setelah</p>

perempuan di atasnya.	mengalahkan salah satu dari ketiga musuh. <i>flash</i> eksternal yang dialihkan oleh fotografer tersebut merupakan penggambaran Phoenix melempar <i>skill flash</i> keduanya.
-----------------------	---

**Scene 19**



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:48-00:49.

Pada gambar kiri terdapat seorang anak perempuan dan ayahnya yang berteriak menatap sebuah cahaya terang. Pada gambar kanan terdapat seorang fotografer wanita yang tersenyum dengan kamera di kedua tangannya.

<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Pada gambar kiri, terdapat seorang anak perempuan dan ayahnya yang berteriak dan menunjukkan ekspresi terkejut melihat sebuah cahaya terang di bawah mereka. Cahaya itu berasal dari <i>flash eksternal</i> yang dialihkan oleh fotografer kepada mereka pada <i>scene</i> sebelumnya.</p> <p>Di gambar kanan, seorang fotografer wanita tampak tersenyum puas setelah mendengar teriakan dan ekspresi terkejut dari dua orang yang terkena <i>flash</i> darinya. Fotografer tersebut memegang sebuah kamera di tangannya.</p>	<p>Ekspresi panik dan gestur kedua orang di gambar kiri menunjukkan bahwa mereka sudah familiar dengan efek <i>flash</i> yang mengganggu penglihatan (seperti pada <i>scene</i> 14). Sehingga, ketika mereka menyadari adanya <i>flash</i> tersebut mereka berteriak (enggan terkena lagi).</p> <p>Pada gambar kanan, ekspresi tersenyum puas yang diberikan fotografer itu menandakan bahwa tujuannya untuk “membutakan” mereka telah tercapai. Kamera yang ada di tangan fotografer merupakan bagian dari penggambaran “senjata” dalam <i>game</i>.</p>

### Scene 20



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:50.

Pada gambar kiri terdapat karakter Phoenix dalam *game* sedang melempar *skill flash*-nya.

Pada gambar kanan terdapat karakter Phoenix dalam *game* yang sedang memegang senjatanya.

#### Denotasi

Di gambar kiri, karakter Phoenix dalam *game* terlihat sedang bersiap untuk melemparkan *skill flash* miliknya. Dia membelokkan *flash* ke arah benda berwarna hitam.

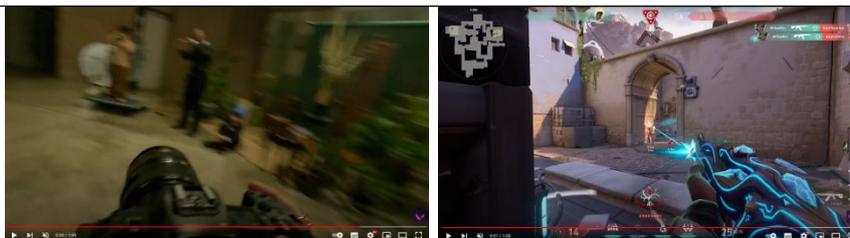
Di gambar kanan, karakter Phoenix dalam *game* terlihat sedang memegang senjatanya setelah berhasil melemparkan *skill flash* miliknya.

#### Konotasi

Gambar kanan menunjukkan Phoenix yang bersembunyi di balik benda besar berwarna hitam untuk melancarkan serangan kedua. Dia memanfaatkan posisi strategis tersebut untuk mengejutkan musuhnya dan mendapatkan keuntungan dalam pertempuran. Untuk melakukan serangan kedua, Phoenix melemparkan *flash*-nya di depan benda tersebut agar musuh terkena *flash* dan ia tidak terkena *flash*-nya sendiri.

Setelah melemparkan *flash*, Phoenix segera memegang senjata utamanya dan bersiap untuk menyerang.

### Scene 21



Gambar ini diambil pada video *#LetMeExplain* pada detik ke 00:51.

<p>Pada gambar kiri terlihat seseorang berlari dengan membawa kamera. Pada gambar kanan terlihat karakter Phoenix dalam <i>game</i> menembak player lainnya.</p>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Pada gambar kiri, <i>POV</i> menunjukkan fotografer wanita tersebut berlari dengan membawa kamera ke arah seorang anak perempuan dan ayahnya yang sedang menutup mata.</p> <p>Pada gambar kanan, karakter Phoenix dalam <i>game</i> terlihat sedang menembak ke arah dua pemain lain, yang ditandai dengan simbol di ujung kanan atas layar.</p>	<p>Lari fotografer ke arah dua orang tersebut mencerminkan situasi di dalam <i>game</i>. Ketika lawan terkena <i>flash</i>, pemain hanya memiliki beberapa detik untuk segera membunuh mereka dengan menembak sebelum penglihatan mereka kembali. Kamera pada gambar melambangkan "senjata" yang digunakan dalam <i>game</i>.</p>
<b>Scene 22</b>	
	
<p>Gambar ini diambil pada video <a href="#">#LetMeExplain</a> pada detik ke 00:52.</p> <p>Pada gambar terdapat seorang karakter game sedang memegang suatu benda setelah mengalahkan musuh.</p>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Pada gambar, terdapat karakter Phoenix di dalam <i>game</i> yang sedang memegang alat untuk menjinakkan bom. Pada gambar di bagian kanan atas, terdapat tanda yang menunjukkan bahwa karakter Phoenix dalam <i>game</i> telah berhasil menembak kedua player.</p>	<p>Dalam <i>game</i> ini, setelah semua musuh berhasil dikalahkan, pemain diharuskan menjinakkan bom sebelum waktunya habis dan bom meledak. Alat yang dipegang Phoenix di gambar tersebut merupakan untuk menjinakkan bom.</p> <p>Terdapat tanda di ujung kanan dimana Phoenix telah mengalahkan kedua lawannya.</p>

	Tanda di bagian tengah atas gambar menunjukkan bahwa hanya Phoenix yang tersisa, menandakan bahwa semua lawan telah dikalahkan.
<b>Scene 23</b>	
<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Gambar ini diambil pada video <i>#LetMeExplain</i> pada detik ke 00:53. Terdapat seorang anak muda yang menepuk tangan dengan ekspresi terpukau.</p>	
<b>Denotasi</b>	<b>Konotasi</b>
<p>Dalam gambar tersebut, terlihat seorang <i>gaffer</i> dengan kacamata hitam sedang menepuk tangannya dengan ekspresi wajah penuh takjub.</p>	<p><i>Gaffer</i> tersebut mengenakan kacamata hitam untuk membantu dapat melihat ketika <i>flash</i> menyala saat mempelajari teknik penggunaan <i>flash</i> dalam <i>game</i> dari fotografer. Dia ingin memahami dengan seksama bagaimana teknik ini dapat membantunya meraih kemenangan.</p> <p>Ekspresi terpukau dan tepuk tangan <i>gaffer</i> menunjukkan kekagumannya atas penjelasan fotografer tentang bagaimana teknik penggunaan <i>flash</i> dalam <i>game</i> dapat membantunya memenangkan ronde, bahkan saat terdesak dalam situasi 1 lawan 3.</p>
<b>Scene 24</b>	



Gambar ini diambil pada video #LetMeExplain pada detik ke 00:56.  
Terdapat sebuah keluarga dan seorang fotografer di antara mereka.

Denotasi	Konotasi
<p>Pada gambar tersebut, terdapat sebuah keluarga dimana seorang ayah, ibu, dan seorang anak perempuan sedang mengusap mata mereka. Anak laki-laki duduk di tengah dengan menggunakan ember biru di kepalanya. Terdapat seorang fotografer wanita di antara mereka sedang tersenyum sambil memegang ember di kepala anak laki-laki tersebut.</p>	<p>Mengusap mata dilakukan karena hasil terkenal cahaya <i>flash</i> yang terang. Sesuai dengan peran seorang ayah, ayah itu memperhatikan anak perempuannya yang juga terkena <i>flash</i>.</p> <p>Anak laki-laki tersebut duduk diam dan mengenakan ember sebagai tanda ia berperan sebagai bom/ <i>spike</i> dalam <i>game</i>.</p> <p>Ekspresi tersenyum puas yang diberikan fotografer wanita tersebut menandakan hal yang menyenangkan terjadi. Adegan ini merupakan penggambaran adegan kemenangan Phoenix dalam <i>game</i> yang sudah selesai menjinakkan bom/ <i>spike</i> yang artinya menang.</p>

Pada hasil penelitian di atas, dapat dijabarkan dan dipahami makna denotasi dan konotasi dari setiap *scene* yang ada pada iklan. Awalnya ditunjukkan mengenai sebuah keluarga yang sedang melakukan foto keluarga di sebuah studio foto, tetapi terdapat *twist* yang menarik dengan adanya perbandingan antara konteks dunia nyata dan dunia *game*. Adanya lanturan/ humor secara visual dan konteks tetapi masih relevan membuat iklan

tersebut menarik. Adanya karakter dengan peran yang sesuai baik dalam konteks dunia nyata dan dunia *game*, pesan iklan dapat tersampaikan dengan baik.

#### 4.2.3 Pesan Komunikasi

Pesan komunikasi yang ingin disampaikan pada video iklan *#LetMeExplain* seri *Flashes* ini adalah untuk memberitahu kepada penonton cara penggunaan *skill flash* di dalam *game* Valorant, apa manfaatnya di dalam *game* Valorant, kapan digunakannya, beserta dampak dan hasil dari penggunaan *skill flash* yang baik dan benar. Pesan komunikasi ini disampaikan dengan menggunakan analogi yang ada pada konteks dunia nyata dengan konteks dunia *game*. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan *flash* pada konteks dunia nyata melalui dunia fotografi dan dunia *game* melalui *skill flash* karakter bernama Phoenix. Dalam dunia fotografi, *flash studio* berfungsi untuk membantu dalam pencahayaan. Tetapi, *flash studio* tersebut dikolerasikan menjadi *skill flash* Phoenix di dalam *game* Valorant yang digunakan untuk membutakan lawan. Hal ini disebabkan karena penggunaan *flash* pada studio foto memiliki kesamaan fitur (sifat benda) yang sama dengan karakter *skill flash* Phoenix dimana sama-sama dapat membutakan mata seseorang dalam waktu yang singkat.

Pendekatan humor pada iklan digunakan agar penonton lebih mudah mengingat konteks yang ada pada iklan. Selain itu, humor juga digunakan sebagai bagian dari hiburan bagi para penonton agar tidak mudah bosan. Iklan ini menyajikan humor yang cukup banyak baik dari visual dan konteks untuk menyampaikan kesan *fun* dalam *game* Valorant dimata penonton, karena selain *game* Valorant merupakan *game* FPS yang *competitive*, *game* ini juga bersifat menyenangkan untuk dimainkan.

#### 4.2.4 Hasil FGD

Dari hasil FGD, diperoleh pernyataan bahwa menurut informan yang sering maupun tidak sering bermain *game* Valorant (*gen z*), mereka merasa bahwa informasi mengenai manfaat *flash* di dalam *game*, kapan digunakannya, beserta dampak dan hasil dari penggunaan *flash* sudah disampaikan dengan jelas. Adanya perbandingan (dunia nyata dan dunia *game*) dalam penyampaian penggunaan *flash* di dalam iklan membuat iklan itu semakin menarik, bahkan memberi kesan unik dan kreatif. Penyampaian dampak *flash* yang diberikan di dunia nyata memberi perasaan nostalgia bagi para pemain karena dengan terkena *flash* di dalam *game*, *player* akan terbutakan dengan cahaya yang begitu terang. Humor yang ada pada iklan juga membuat para informan tertarik karena kelucuan yang ada pada iklan, seperti anak laki-

laki yang diberi ember di kepalanya karena perannya sebagai “*spike/bom*” di dalam *game*, ekspresi tokoh-tokoh, dan sebagainya.

Setelah diperoleh hasil FGD, dapat disimpulkan bahwa pesan yang ada pada video iklan #*LetMeExplain* pada seri *Flashes* di YouTube Valorant dapat tersampaikan dengan baik melalui visual dan gaya penyampaian humor dalam video. Selain itu, pesan tersebut juga sudah sesuai dengan target audiens yang merupakan pemain Valorant dan *gen z*.