

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
TENTANG *INTERNET MEME*



PERANCANGAN

Oleh:

Yafi Giya Nuur Yahya

NIM: 1610216124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA

2021

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*
TENTANG *INTERNET MEME*



PERANCANGAN

Oleh:

Yafi Giya Nuur Yahya

NIM: 1610216124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Jurnal Tugas Akhir yang berjudul:

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG INTERNET MEME yang diajukan oleh Yafi Giya Nur Yahya, NIM. 1610216124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

Daru Tunggul Aji, SS., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

ABSTRAK

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* TENTANG INTERNET MEME

Yafi Giya Nuur Yahya

NIM. 1610216124

Internet meme kini masih terus di gunakan sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan ide, gagasan, opini, maupun respon di dunia maya melalui jaringan *internet*. Penyebaran *internet meme* yang kian masif, didukung dengan munculnya berbagai situs maupun sosial media berbasis *internet* sebagai tempat dan wadah penyebarannya. Namun karena semakin banyaknya *internet meme* yang tersebar, *internet meme* menjadi *mainstream* dan mulai kehilangan nilai esensinya. Untuk itu masyarakat perlu diberikan informasi dan wawasannya terhadap *internet meme* supaya dapat memaksimalkan penggunaanya dengan memahami bentuk, kelebihan, dampak maupun resiko suatu *internet meme*.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perancangan *motion graphic* guna menjabarkan seluk-beluk *internet meme* yang meliputi definisi, sejarah, bentuk dan dampaknya. Hasil karya perancangan *motion graphic* nantinya dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat dengan cara lebih santai dan menghibur.

Kata Kunci: *Internet, meme, internet meme, motion graphic*

ABSTRACT

DESIGNING A GRAPHIC MOTION ABOUT INTERNET MEME

Yafi Giya Nuur Yahya

NIM. 1610216124

Internet memes still used as an alternative in conveying ideas, comments, thoughts, opinions, and responses in virtual media via the internet network. The spread of internet memes has become increasingly massive, supported by the emergence of various sites and social media based on internet as a place and medium for dissemination. However, due to the increasing number of popular internet memes, internet memes have become mainstream and are starting to lose their essential value. For this reason, the public needs to be given information and insights about internet memes in order to maximize their use by understanding the form, advantages, impacts and risks of an internet meme.

Based on these reasons, a motion graphic design was carried out to describe the intricacies of internet memes including definition, history, form and impact. motion graphic design works later can help provide information to the public in a more relaxed and entertaining form.

Keywords: Internet, meme, internet meme, motion graphic

A. Pendahuluan

Pada era majunya media komunikasi digital istilah *meme* merupakan suatu kata yang tidak asing. Populernya *internet meme* yang diketahui masyarakat didukung dengan pesatnya kemajuan teknologi yang menciptakan berbagai media dalam berkomunikasi melalui jaringan *internet*, seperti melalui facebook, whatsapp, twitter, instagram, *website*. Selain itu *meme* menjadi populer di masyarakat karena bisa memiliki banyak makna seperti humor, sarkasme, sindiran, ekspresi perasaan, yang mewakili pengguna media sosial sehingga diterima dan bisa dibagikan lagi kepada pengguna lainnya.

Konten dari *internet meme* cukup banyak ditemukan adalah seperti potongan gambar atau video lucu, *internet meme* bertema isu sosial, politik, quote, fakta, serta masih banyak lainnya. Konten tersebut menjadi *internet meme* karena menarik perhatian, komentar, dapat diterima, yang selanjutnya ditiru dan disebarakan melalui jaringan *internet*. Bentuk *internet meme* dikemas dalam bermacam format seperti bentuk video pendek yang berupa potongan dari video, ilustrasi, foto, teks,, ataupun animasi GIF.

Adanya *internet meme* secara tidak langsung juga memberikan berbagai dampak terhadap masyarakat. Misalnya adalah cara konsumsi informasi di *internet* atau sosial media, *internet meme* menyuguhkan sudut pandang baru dalam mengolah dan membagikan sebuah informasi. *Internet meme* seringkali berkaitan dengan sesuatu kejadian atau topik yang sedang ramai diperbincangkan. Selain itu adanya rasa bebas untuk berekspresi dan beropini melalui *internet meme* merupakan alasan kenapa begitu banyak digemari masyarakat karena memiliki unsur ide, gagasan, kreatifitas didalamnya.

Karena sifatnya yang bebas *internet meme* bisa memberikan pengaruh negatif ataupun positif bagi masyarakat. *Meme* bersifat positif dalam perkembangan proses kreatif masyarakat dalam berkomunikasi karena membuka wawasan, menambah pengetahuan baru. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bisa menimbulkan kebencian, pencemaran nama baik atau fitnah.

Melihat perkembangan *internet meme* tersebut maka diperlukan pengetahuan bagi yang membuat, menggunakan ataupun yang menyebarkan *internet meme* untuk memahami seperti latar belakang *internet meme*, pengaruhnya, peranan di perkembangan media sosial, serta unsur-unsur yang terkandung dari *internet meme* tersebut. Adanya pemahaman mengenai *internet meme* ini diharapkan setidaknya bisa tahu betul maknanya sebagai dasar wawasan ketika melihat, membuat, menggunakan *internet meme*. Sehingga ketika ingin menciptakan ataupun membagikan sebuah *internet meme* akan ada pengetahuan dari segi nilai dan dampaknya.

Sangat penting untuk untuk memahami *internet meme* bagi yang menggunakan, membuat atau yang membagikannya. Salah menggunakan *internet meme* juga bisa pula berujung hukuman pidana karena sebenarnya dalam melakukan komunikasi di media sosial di Indonesia sudah diatur dalam pasal-pasal dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Sebagai upaya untuk memberikan informasi dan pemahaman tentang *internet meme* kepada masyarakat khususnya dengan pengguna, pembuat dan penyebar *internet meme* maka dirancang sebuah media informasi/pembelajaran berupa *motion graphic*. Pemilihan media tersebut karena sesuai dengan perihal yang dibutuhkan dengan mempertimbangkan kelebihan yang dimiliki *motion graphic*. Berdasarkan dari latar permasalahan yang ditemukan maka yang menjadi rumusan masalah adalah bagaimana menciptakan sebuah *motion graphic* supaya dapat memberikan edukasi tentang *internet meme* kepada penggunanya.

Terdapat beberapa teori yang digunakan dimulai dari teori *motion graphic*. Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan isi dari pesan yang dibawa dalam data yang ingin disajikan. Dengan memecah seluruh data dan informasi ke dalam beberapa bagian sangat membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian-bagian kecil tapi yang pada akhirnya itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukkan informasi dan data.

Motion graphic adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan biasanya di kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Pada umumnya *Motion graphic* adalah gabungan dari media visual yang menggabungkan film dengan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan musik.

Teori selanjutnya menjelaskan definisi dari *meme* dan *internet meme* sebagai acuan informasi yang nantinya disuguhkan dalam *motion graphic*. Berdasarkan yang dikutip dari buku *The Selfish Gene* milik Richard Dawkins maka *meme* dapat diartikan sebagai sebuah gagasan, ide, atau perilaku yang yang tersebar dari orang ke orang lainnya melalui imitasi/tiruan sehingga dapat membentuk budaya baru. Sedangkan *internet meme* merupakan sekelompok benda digital dengan karakteristik umum meliputi konten, bentuk, dan pendirian yang dibuat dengan kesadaran satu sama lain dan diedarkan, ditiru, dan ditransformasikan melalui banyak penggunaannya melalui *internet*. *Internet meme* menjadi sangat populer karena menghadirkan hal baru dalam berkomunikasi melalui *internet* yang didukung dengan majunya teknologi berkomunikasi sehingga memudahkan penggunaannya dalam menyampaikan gagasan, ide, memberikan respon, atau beropini.

Supaya dapat mendukung proses perancangan maka diperlukan data-data terkait topik yang sedang dibicarakan. Dari data yang diperlukan dibagi menjadi dua, yang pertama adalah data primer yaitu data mengenai *internet meme* yang didapat dari buku, website, sumber pustaka dan data terkait teori komunikasi visual, *motion graphic*, dari buku maupun *internet* untuk mendukung perancangan. Selanjutnya data skunder yang berupa data kuesioner kepada pengguna *internet meme*. Pada kuesioner yang disebar akan mengumpulkan data usia pengguna *internet meme*, konsumsi *internet meme* oleh penggunaannya, sampai topik paling dominan dijadikan *internet meme*.

B. Hasil dan Pembahasan

a. Media Utama

Jenis : Video *Motion graphic*

Judul : “Yakin Udah Tahu Meme?”

Durasi : 7 menit 30 detik

Menjelaskan pengertian *internet meme* dimulai dari kata *meme* yang pertamakali digunakan oleh Richard Dawkins. Selanjutnya pengertian tersendiri dari internet meme berdasarkan dari konsep awal meme dari Richard Dawkins. Terdapat juga penjelasan keunikan internet meme dari segi konsep komunikasinya. Pada *motion graphic* ini juga menjelaskan sejarah singkat bagaimana internet meme muncul dan berkembang. Pada bagian akhir menunjukkan bagaimana konsekuensi dalam menggunakan internet meme dan mengingatkan penggunaanya untuk memahaminya terlebih dahulu.





<https://drive.google.com/drive/folders/1kmbvm6vWRHjQGEKwhBDI5HJJ9E4h-ob3?usp=sharing>

Perancangan *motion graphic* ini menggunakan ilustrasi bergaya kolase dengan mencampurkannya dengan foto, potongan video dan *kinetic typography* sebagai penyesuaian dengan bentuk umum *internet meme*. Dengan percampuran gaya visual tersebut diharapkan hasil perancangan dapat lebih menarik serta menghibur ketika disimak.

Selanjutnya dalam pengemasan informasi dalam *motion graphic* memilih menggunakan bahasa yang non-formal. Hal tersebut supaya informasi dapat disajikan menarik tidak hanya aspek visual namun akrab dalam informasinya selain itu supaya sesuai dengan konsep *meme* yang mayoritas sebagai gurauan dan candaan.

Berhubungan dengan pembahasan yang sudah ada tentang *internet meme* cukup kompleks dan berat pada sumber literasi maupun kajian maka pemilihan materi yang digunakan sebagai konten mengambil bagian-bagian pokoknya saja. Isi konten dalam *motion graphic* dibuat ringka dan sederhana sehingga informasi yang disajikan tidak berat dan membuat bosan *audience*.

b. Media Pendukung

- 1) Jenis : Instagram/youtube *story*
- 2) Dimensi : 720 x 1280 px (digital)
- 3) *Headline* : **INTERNET MEME** apa sih sebenarnya?
- 4) *Bodycopy* : Informasi definisi *internet meme*, sejarah, perkembangan dan bentuk dasarnya.
- 5) Ilustrasi : Ilustrasi dan foto dari aset-aset grafis yang digunakan dalam media utama.
- 6) Publikasi : Media informasi mengenai *internet meme* dalam bentuk JPEG yang akan di *upload* ke media sosial Instagram/youtube.

Media pendukung merupakan perancangan konsep kreatif sebagai pelengkap dan dukungan dari penyampaian dan penyebaran pesan dari perancangan media utama. Gaya visualisasi menyesuaikan konsep kreatif dari media utama.





C. Kesimpulan

Populernya *internet meme* didukung dengan adanya berbagai media untuk menyebarkan *internet meme* seperti situs dan media sosial. Karenanya kini semakin mudah untuk menemukan *internet meme* di *internet*. Sejalan dengan prihal tersebut juga esensi *internet meme* semakin bias dikarenakan kata “*meme*” sudah semakin lumrah (*mainstream*) di dengar. Padahal terdapat berbagai kelebihan dan keunikan dengan berkomunikasi dengan *internet meme*.

Ketika dilakukan survei terhadap pengguna media sosial 9gag didapati bahwa topik yang berhubungan isu sosial dan politik menjadi topik yang paling dominan dipilih. Pada survei tersebut didapati pula bahwa usia pengguna, pembuat, dan penyebar *internet meme* dimulai dari 20-30 tahun. Namun juga didapati usia 17-19 tahun yang tertarik dengan internet meme. Sehingga pada hal tersebut maka pengguna *internet meme* ini tergantung pada kematangan pola berpikir untuk menciptakan dan mencerna *internet meme* yang biasanya dimulai semenjak usia remaja.

Akan tetapi ketika menggunakan, membuat dan menyebarkan internet meme yang diperhatikan adalah terdapat juga landasan hukum yang mengatur komunikasi dengan menggunakan media elektronik di Indonesia sehingga

terkadang pembuat dan penyebar *internet meme* harus berurusan dengan hukum. Namun, bukan berarti berarti menyampaikan gagasan, ide, kritik, dan pendapat dengan menggunakan *internet meme* harus pilih aman dengan membatasi topiknya.

Dalam upaya memberikan informasi dan pengetahuan tentang *internet meme* dalam perancangan dipilih media *motion graphic*. Perancangan menggunakan *motion graphic* dipilih menjadi salah satu alternatif dalam menjelaskan *internet meme* dari karena penyampaian informasi menjadi yang lebih sederhana, ringas dan interaktif.

Pemilihan media *motion graphic* karena pada era sekarang lebih mudah untuk disebar atau dibagikan melalui *platform* sosial media maupun *website*. *Motion graphic* berfungsi untuk membantu memberikan gambaran informasi dalam bentuk narasi terhadap masyarakat terhadap internet meme sehingga akan tercipta interaksi emosional bagi pemirsanya. Penyajian informasi dengan menggunakan *motion graphic* juga akan lebih menarik perhatian agar menyimak informasi yang disajikan melalui susunan visual yang telah di desain untuk mengarahkan dan membantu memahami informasi yang ingin disampaikan.

Ketika proses perancangan *motion graphic* ini sudah tersusun, dan mencapai bentuk akhir ditemukan pendapat bahwa pembahasan tentang *internet meme* akan lebih efektif dan jelas jika langsung dimulai dari bagian *internet meme* misal dari pemilihan pembahasan tema, bentuk, ataupun sejarahnya. *Internet meme* memiliki sub topik yang cukup beragam dan luas ketika dibahas secara terperinci, sehingga akan lebih baik jika dilakukan pembahasan yang lebih mendasar dan detail melalui perancangan serupa namun bertahap/dibagi menjadi beberapa *series* untuk lebih lanjutnya. Internet meme merupakan media cara komunikasi yang memiliki kajian luas tidak seperti bentuknya yang sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*,
Massachusetts: Focal Press.

Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics*, United States:
Wildside Press.

Dawkins , Richard. 1976. *The Selfish Gene*, United Kingdom: Oxford University
Press.

Shiftman, Limor. 2014. *Meme in Digital Culture*. Cambridge Ma: MIT Press.

