

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hingga saat ini *internet meme* tetap populer digunakannya sebagai salah satu pilihan dalam menyampaikan ide, gagasan, opini, maupun pendapat. Hal tersebut juga 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. Media sosial 9gag dipilih sebagai tempat survei karena disana dijumpai pengguna, penyebar, dan pembuat *internet meme* yang sudah lebih dulu digunakan oleh masyarakat Indonesia sebelum media sosial populer lainnya (Instagram, twitter, facebook, dsb). 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.

Perlunya untuk mencari sumber informasi sebagai pendukung dan dasar kuat dalam berpendapat dan beropini serta memperhatikan etika berkomunikasi (bahasa dan kata) sehingga dapat di terima ke khalayak publik yang dalam konteks ini adalah pengguna *internet* lainya.

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. *Motion graphic* juga dapat menjangkau media sosial di mana *internet meme* banyak dijumpai karena kesamaan formatnya. Perancangan *motion graphic* di buat dengan menggunakan visual berlatar sederhana dan audio berupa narasi non-formal sehingga lebih santai diikuti. Pemilihan media motion graphic karena pada era sekarang lebih mudah untuk disebarluaskan 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.

Selanjutnya pada proses perancangan didapatkan luasnya sumber kajian tentang *internet meme*, sehingga dilakukan pemilihan topik dan informasi yang akan disajikan didalamnya. Sehingga banyak informasi seputar *internet meme* yang diputuskan untuk tidak dimasukkan dikarenakan untuk menjaga keringkasan informasi yang disajikan untuk menjaga durasi maupun mempertahankan audience dalam menikmati *motion graphic* agar lebih mudah dan ringan.

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.



B. Saran

Pada proses perancangan ini narasi dengan bahasa non-formal masih sedikit kaku karena pada proses ini memerlukan beberapa kali penyesuaian sehingga bahasanya akan terdengar lebih natural dalam komunikasinya.

Penggunaan bahasa non-formal dengan informasi terstruktur justru lebih sulit karena perlu penyesuaian tiap kalimat dan nada bacanya. Sehingga diperlukan proses perubahan sampai menemukan kecocokan kalimat dan nada baca yang pas serta sesuai dengan urutan *storyline* dan *Storyboard*. Berdasarkan masalah tersebut maka pada proses perancangan serupa permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melibatkan bantuan pihak ketiga yang berperan sebagai pendengar/*audience* dari topik narasi yang dibacakan untuk selanjutnya narasi dipertimbangkan ulang dalam pelafalannya.

Ketika dalam proses eksekusi bentuk visual dari *motion graphic* didapati kendala dalam pembuatan ilustrasi dengan *style* kolase dalam melakukan penyesuaian dengan arahan visual dari *storyline*. Sehingga pada proses tersebut perlu untuk kembali menyesuaikan arahan *motion graphic* setiap *scene* dengan ilustrasi yang diciptakan dan aset visual yang digunakan. Berdasarkan masalah tersebut maka sebenarnya dapat dihindari dengan melakukan pertimbangan antara ide dengan aset visual yang bisa digunakan serta penempatan kebutuhan ilustrasi yang tepat sehingga tidak sampai melakukan perombakan ulang *storyline* maupun *Storyboard*.

Selanjutnya dalam eksekusi *motion graphic* tampilan ilustrasi dan mekanisme animasi dirasa masih bisa ditambahkan serta diperhalus lagi, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan lebih dalam hal eksplorasi gaya animasi berserta penguasaan *effect* visualnya.

Pada hasil dari perancangan *motion graphic* tentang *internet meme* diharapkan dapat memberikan informasi dan bekal dasar dalam membuat, menggunakan, dan menyebarkan *internet meme* melalui media *motion graphic*. Selanjutnya semoga dengan melakukan perancangan ini dapat membantu pihak-pihak yang sedang melakukan perancangan serupa dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics*, United States: Wildside Press.
- Dawkins , Richard. 1976. *The Selfish Gene*, United Kingdom: Oxford University Press.
- Denisova, Anastasia. 2019. *Internet memes and Society: Social, Cultural, and Political Contexts*, New York: Routledge.
- Knobel, Michele.2007. *A new literacies sampler Peter* New York: Lang Publishing, Inc.
- Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, Massachusetts: Focal Press.
- Mandiberg, Michael. 2012. *The Social Media Reader*. New York dan London: NEW YORK UNIVERSITY PRESS.
- Stephen W Littlejohn dan Karen A Foss. 2009. *Teori Komunikasi, Theories of Human Communication, Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika
- Rebecca Gallagher, Andrea Moore Paldy. 2007. *Exploring motion graphics*, New York: Thomson Delmar Learning.
- Shiftman, Limor. 2014. *Meme in Digital Culture*. Cambridge Ma: MIT Press.
- Thomas, Frank, dan Ollie Johnston. 1995. *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Disney Edition.

Survei:

- Yahya, Yafi. 2020. Survei Online Pengguna *Internet meme* di Situs 9gag, (<https://docs.google.com/forms/d/16DMzXVcFLzvNNqtIn-T67NkaA1wWXYgZyBhoWDvxg4g/> , di akses pada tanggal: 13 Juni 2020, pukul 22.00 WIB)

Tautan:

12 Dasar Prinsip Animasi

(<https://animasi-livejournal.weebly.com/12-prinsip-animasi.html>, diakses pada tanggal: 10 Februari 2020, pukul 19.00)

How To Produce Motion Graphics

(<https://en.rockcontent.com/blog/how-to-produce-motion-graphics/>, diakses pada tanggal: 8 Juli 2020, pukul 18.00)

Lutfi,Ahmad. 2015. *Asal Usul Fenomena Meme Internet*

(<https://techno.okezone.com/read/2015/02/24/207/1110093/asal-usul-fenomena-meme-internet>, diakses pada tanggal 4 Februari, Pukul 22.00 WIB)

Craig, James. 2007. *Teori Tipografi Jenis Huruf*

(<https://www.dumetschool.com/blog/teori-tipografi-jenis-huruf-part-1>, diakses pada tanggal : 7 Juli 2020, pukul 23.30)

Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli

(<https://medium.com/@poerdiepew/pengertian-ilustrasi-menurut-para-ahli-e684642abd96>, diakses pada tanggal: 8 Juli 2020 Pukul 21.09)

Pengertian Internet, Sejarah dan Perkembangannya

(<https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-internet/>, diakses pada tanggal: 14 Juli 2020, pukul 11.00)

Prinsip Dasar Desain Grafis

(<https://www.identips.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>, diakses pada tanggal: 11 Juli 2020, pukul 20.00)

Snowclone

(<https://knowyourmeme.com/memes/snowclone>, diakses pada tanggal: 10 Juli 2020, pukul 13.22)

Teori Warna

(<https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>, diakses pada tanggal: 9 Juli 2020, pukul 01.00)

Teori Tipografi

(<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>, diakses pada tanggal 9 Juli 2020, pukul 2.10)

The story of the internet, as told by Know Your Meme

(<https://www.theverge.com/2018/3/6/17044344/know-your-meme-10-year-anniversary-brad-kim-interview>, 14 Juli 2020, pukul 20.00)

Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0 Whith Their Difference

(<https://www.geeksforgeeks.org/web-1-0-web-2-0-and-web-3-0-with-their-difference/>, diakses pada tanggal 12 Juli 2020, pukul 12.00)

Rintel, Sean. 2013. Crisis Memes: The Importance of Templatability to Internet Culture and Freedom of Expression

(https://www.researchgate.net/publication/235431932_Crisis_Memes_The_Importance_of_Templatability_to_Internet_Culture_and_Freedom_of_Expression, diakses pada tanggal 10 Juli 2020, pukul 14.00)

Memes Are Our Generation's Protest Art

(<https://www.vice.com/en/article/mbzxa3/memes-are-our-generations-protest-art>, diakses pada tanggal 19 Oktober 2020)

The Perfect Video Length for Any Application in 2019

<https://blog.mynd.com/en/perfect-video-length>, diakses pada 20 Januari 2021)

Tips dalam Menyiapkan Konten Video Pembelajaran

<https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/tips-dalam-menyiapkan-konten-video-pembelajaran/>

Gambar Dalam Motion Graphic:

Internet meme Susi Pudjiastuti

(<https://thefourthconverger.wordpress.com/2018/11/04/praktik-file-sharing-dalam-budaya-produsage/>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme sinetron TV Indonesia

(<https://sulsel.idntimes.com/hype/entertainment/muhammad-bimo-aprilianto/meme-logika-sinetron-indonesia-regional-sulsel>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Three Headed Dragon

(<https://knowyourmeme.com/memes/three-headed-dragon>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme What if

(<https://imgflip.com/i/jl2eq>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Ozon Salute

(<https://knowyourmeme.com/memes/ozons-salute>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Drake

(br.pinterest.com/pin/602708362610096292/, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Budi Setiawan

(www.idntimes.com/hype/humor/ineu-nursetiawati/meme-budi-setiawan-sang-trader-c1c2, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Master Chef

(akurat.co/hiburan/id-968314-read-5-meme-chef-arnold-ini-kocaknya-bikin-sebel, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Richard Dawkins

(sites.google.com/site/internetmemestroywill8/a-word-about-richard-dawkins, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Raptor

(<https://sayingimages.com/philosoraptor-memes/>, diakses pada Oktober 2020))

Internet meme Woman Yelling at Cat

(<https://imgflip.com/memegenerator/Woman-Yelling-At-Cat>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Thanks a lot!

(<http://www.quickmeme.com/meme/3t8mzs>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme Donald Trump

(<https://qanon.news/archives/x/9470143>, diakses pada November 2020)

Internet meme 1cak

(<https://i.pinimg.com/originals/e5/38/d8/e538d89b314868ff1aaf92a9c4c2154c.jpg> , diakses pada November 2020)

Internet meme Jokowi-Prabowo

(<https://www.demokrasi.co.id/2019/10/denny-siregar-hingga-sahal-astak.html>, diakses pada November 2020)

Internet meme Setya Novanto

(<https://twitter.com/bukuasmanadia/status/932046998466789376>, diakses pada November 2020)

Internet meme Donald Trump lol Face

(<https://i.chzbgr.com/full/4700757504/hD7D7BC61/donald-trump-totally-looks-like-lol-face>, diakses pada November 2020)

Internet meme Setya Novanto

(<https://www.suara.com/tekno/2017/11/02/161450/inilah-dyann-kemala-arizqi-yang-terjerat-kasus-meme-setnov>, diakses pada November 2020)

Internet meme Pemilu

(<https://elangnews.com/olahraga/bola/2018092927098/meme-politik-hormati-yang-lebih-tua>, diakses November 2020)

Internet meme Saudara Pengadu

(<http://www.satuharapan.com/read-detail/read/anggota-mkd-tak-masalah-jadi-meme-saya-kerja-untuk-rakyat>, diakses November 2020)

Internet meme Is This a Pigeon?

(<http://www.satuharapan.com/read-detail/read/anggota-mkd-tak-masalah-jadi-meme-saya-kerja-untuk-rakyat>, diakses November 2020)

Kasus *internet meme* Bupati Malang

(<https://www.malangtimes.com/baca/57207/20200904/153200/pembuat-meme-bupati-malang-jadi-tersangka-warganet-justru-ramai-ramai-serang-balik-sanusi>, diakses pada November 2020)

Internet meme Grafik Covid-19

(<https://www.reqnews.com/the-other-side/16905/kocak-statistik-covid-19-di-indonesia-dibuat-meme-netizen-ruwet>, diakses pada November 2020)

Internet meme konferensi pers Covid-19 Indonesia
(<https://terkini.id/news/berbagai-meme-sindir-indonesia-tembus-rekor-100-ribu-kasus-covid-19-ramai-di-medios/>, diakses pada November 2020)

Karakter *Rage Comic*
(<https://knowyourmeme.com/memes/rage-comics/children>, diakses pada Oktober 2020)

Rage Comic Pepe The Frog
(<https://knowyourmeme.com/memes/rage-comics/children/pepe-the-frog>, diakses pada Oktober 2020)

Internet meme *Rage Comic*
(<https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/rage-comics>, diakses pada Oktober 2020)

Foto Scott E. Fahlman
<https://theculturetrip.com/north-america/usa/pennsylvania/articles/meet-scott-fahlman-the-guy-who-created-the-first-emoticon/>, diakses pada November 2020)

Cover buku *The Selfish Gene*
(<https://www.kobo.com/us/en/ebook/the-selfish-gene-1>, diakses pada November 2020)

Logo 4chan
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:4chan_Logo.png, diakses pada November 2020)

Logo Reddit
(<https://logos-download.com/7698-reddit-logo-download.html>, diakses pada November 2020)

Internet meme GIF ‘Dancing With the Babies’
(<https://knowyourmeme.com/memes/dancing-baby>, diakses pada November 2020)

Internet meme GIF ‘Hamster Dance’
(<https://knowyourmeme.com/memes/hampster-dance>, diakses pada November 2020)

Ripped Jeans

(<https://unsplash.com/s/photos/ripped-jeans>, diakses pada Oktober 2020)

Gestur Tangan Menulis 1

(https://www.freepik.com/free-photo/cropped-image-businessman-sitting-by-table-cafe-with-laptop-computer-writing-something_6876000.htm#, diakses pada Oktober 2020)

Gestur Tangan Menulis 2

(https://www.freepik.com/free-photo/unrecognizable-woman-sitting-desk-indoors-writing-planner_5577330.htm#page=1&query=write&position=41, diakses pada Oktober 2020)

Gestur Tangan Menulis 3

(<https://flypaper.soundfly.com/features/improve-writing-music-hand-handwritten-music/>, diakses pada November 2020)

Koran Seru! YA

(<https://koranseruya.com/wabah-corona-tak-kunjung-redah-pemerintahakan-berlakukan-new-normal-setelah-lebaran.html>, diakses pada November 2020)

Koran SINDO 1

(<https://nasional.sindonews.com/read/48961/15/bersiap-new-normal-1590617143?showpage=all>, diakses pada November 2020)

Koran SINDO 2

(<https://ebooks.gramedia.com/id/koran/koran-sindo-batam/27-jan-2020>, diakses pada November 2020)

Koran TIMES INDONESIA

(<https://ebooks.gramedia.com/id/koran/koran-sindo-batam/27-jan-2020>, diakses pada November 2020)

Koran TEMPO 1

(<https://koran.tempo.co/read/cover-story/451045/batasi-pergerakan-penduduk>, diakses pada November 2020)

Koran TEMPO 2

(<https://koran.tempo.co/read/cover-story/450826/gelagapan-menghadapi-corona>, diakses pada November 2020)

Koran Tribun Medan

(<https://ebooks.gramedia.com/id/koran/tribun-medan/23-jan-2020>, diakses pada November 2020)

Video Dalam *Motion Graphic*:

Richard Dawkins on the internet's hijacking of the word 'meme'

(<https://www.wired.co.uk/article/richard-dawkins-memes>, diakses pada November 2020)

One Does Not Simply Walk into Mordor - The Origin Of Memes

(https://www.youtube.com/watch?v=r21CMDyPuGo&feature=emb_title, diakses pada Oktober 2020)

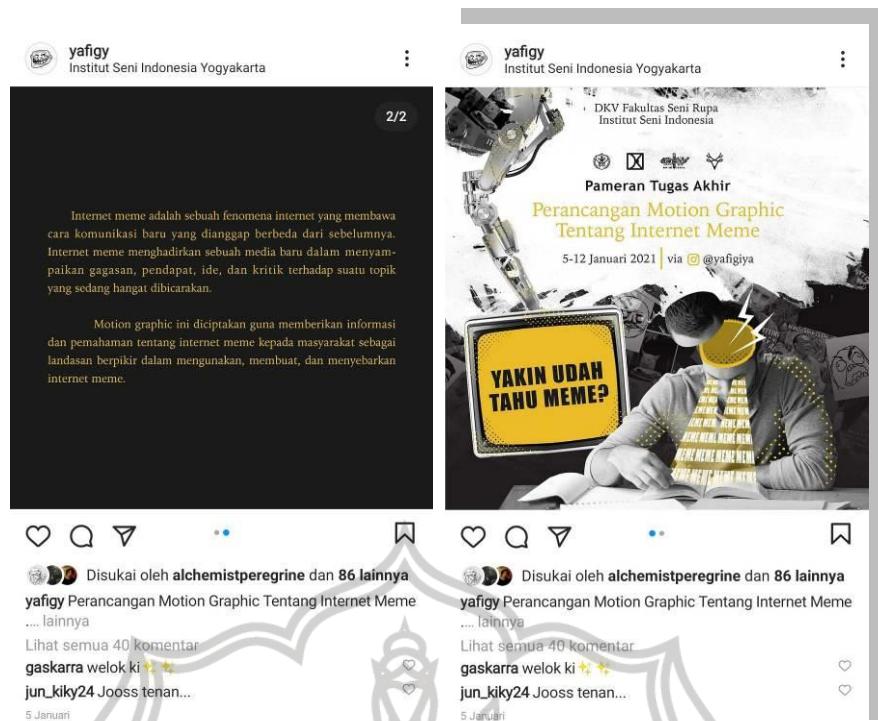
Coffin Dance / Dancing Pallbearers

(<https://knowyourmeme.com/memes/coffin-dance-dancing-pallbearers>, diakses pada November 2020)

LAMPIRAN



Desain poster pameran Tugas Akhir



Desain poster sosial media pameran Tugas Akhir



Desain flyer pameran



Desain katalog pameran



Stand pameran Tugas Akhir



Foto prosesi sidang Tugas Akhir via daring