



**ESTETIKA *MOTION GRAPHIC* DALAM TAYANGAN *YOUTUBE FOOD VLOGGER* RIA S.W., EPISODE “*TAIPEI STREETFOOD IN JAKARTA*”  
(TEORI A.A.M. DJELANTIK)**

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

Oleh

**Syafitri Aditya Fatma**

**150110401023**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**



**ESTETIKA *MOTION GRAPHIC* DALAM TAYANGAN *YOUTUBE FOOD VLOGGER RIA S.W.*, EPISODE “*TAIPEI STREETFOOD IN JAKARTA*”  
(TEORI A.A.M. DJELANTIK)**

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

Oleh

**Syafitri Aditya Fatma**

**150110401023**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2019**

### HALAMAN PERSEMBAHAN

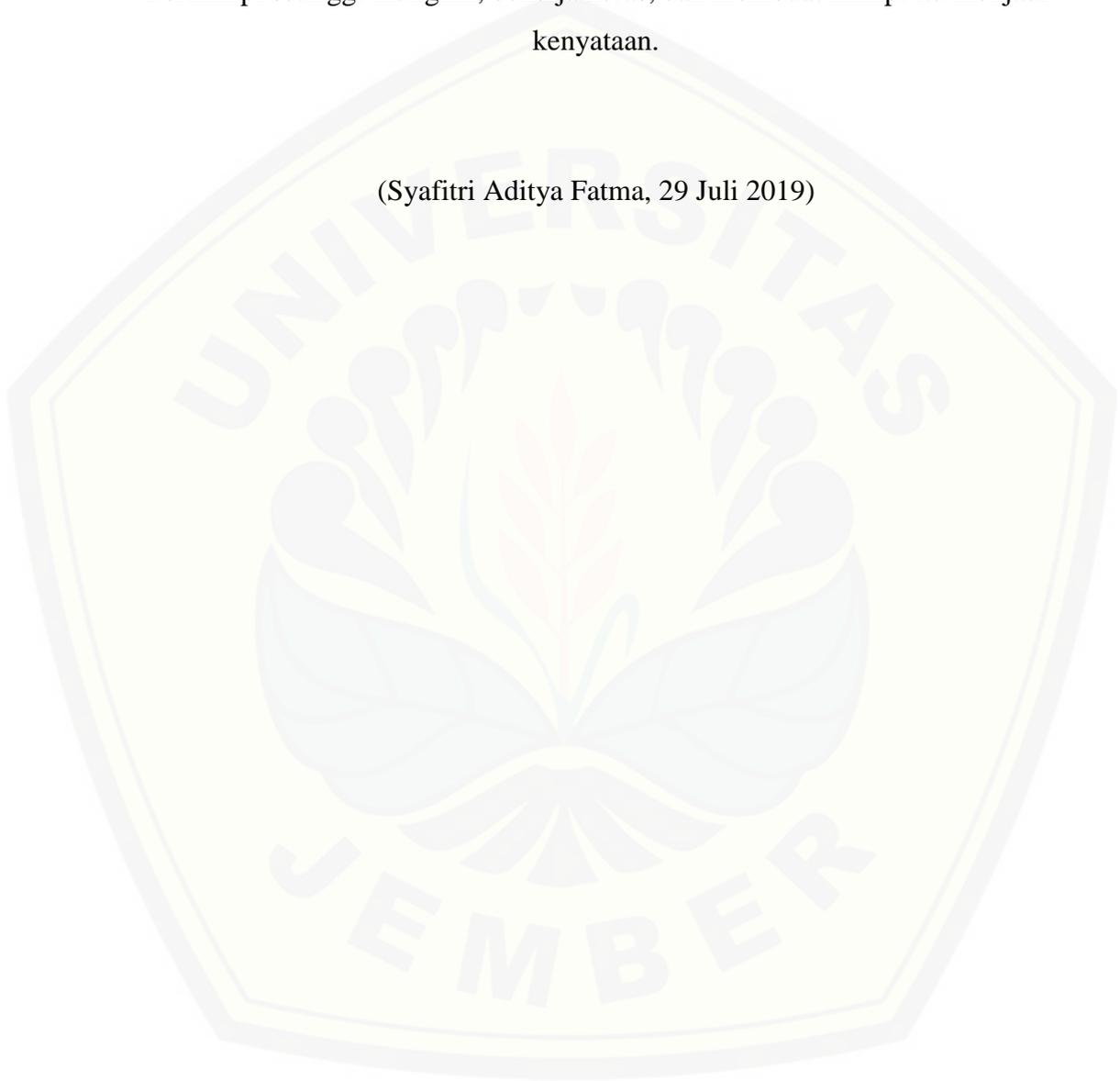
Segala puja dan puji syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda Supiyatin serta Ayahanda Moch. Purwantoro;
2. Kakak-kakak saya Purha Eka Setiyawan dan Yulistine Dwi Susanti;
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu mendukung saya;
4. Guru-guru saya sejak TK hingga Perguruan Tinggi;
5. Almamater Universitas Jember khususnya Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Televisi dan Film.

**MOTTO**

Bermimpi setinggi mungkin, bekerja keras, dan membuat mimpi itu menjadi kenyataan.

(Syafitri Aditya Fatma, 29 Juli 2019)



**HALAMAN PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syafitri Aditya Fatma

NIM : 150110401023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul :

“Estetika *Motion graphic* dalam Tayangan *Youtube Food Vlogger Ria S.W.*, Episode “*Taipei Streetfood in Jakarta*” (Teori A.A.M Djelantik)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi lain, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 29 Juli 2019

Yang Menyatakan,

Syafitri Aditya Fatma

NIM 150110401023

**SKRIPSI PENGKAJIAN**

**ESTETIKA *MOTION GRAPHIC* DALAM TAYANGAN *YOUTUBE FOOD VLOGGER* RIA S.W., EPISODE “*TAIPEI STREETFOOD IN JAKARTA*”  
(TEORI A.A.M. DJELANTIK)**

Oleh

**Syafitri Aditya Fatma**

**NIM 150110401023**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Hary Kresno Setiawan M.M.

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi pengkajian berjudul Estetika *Motion Graphic* dalam Tayangan *Youtube Food Vlogger Ria S.W.*, Episode “*Taipei Streetfood in Jakarta*” (Teori A.A.M. Djelantik) telah disahkan pada :

Hari, tanggal : Rabu, 11 September 2019

Tempat : Ruang Ujian II, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn.

Drs. Hary Kresno Setiawan M.M.

NIP 198411122015041001

NIP 195702251988021001

Penguji 1,

Penguji II,

Denny Antyo Hartanto, S.Sn.,M.Sn.

Dwi Haryanto, S.Sn.,M.Sn.

NIP 198103022010121004

NIP 198502032014041002

Mengesahkan  
Dekan,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.  
NIP. 196805161992011001

## RINGKASAN

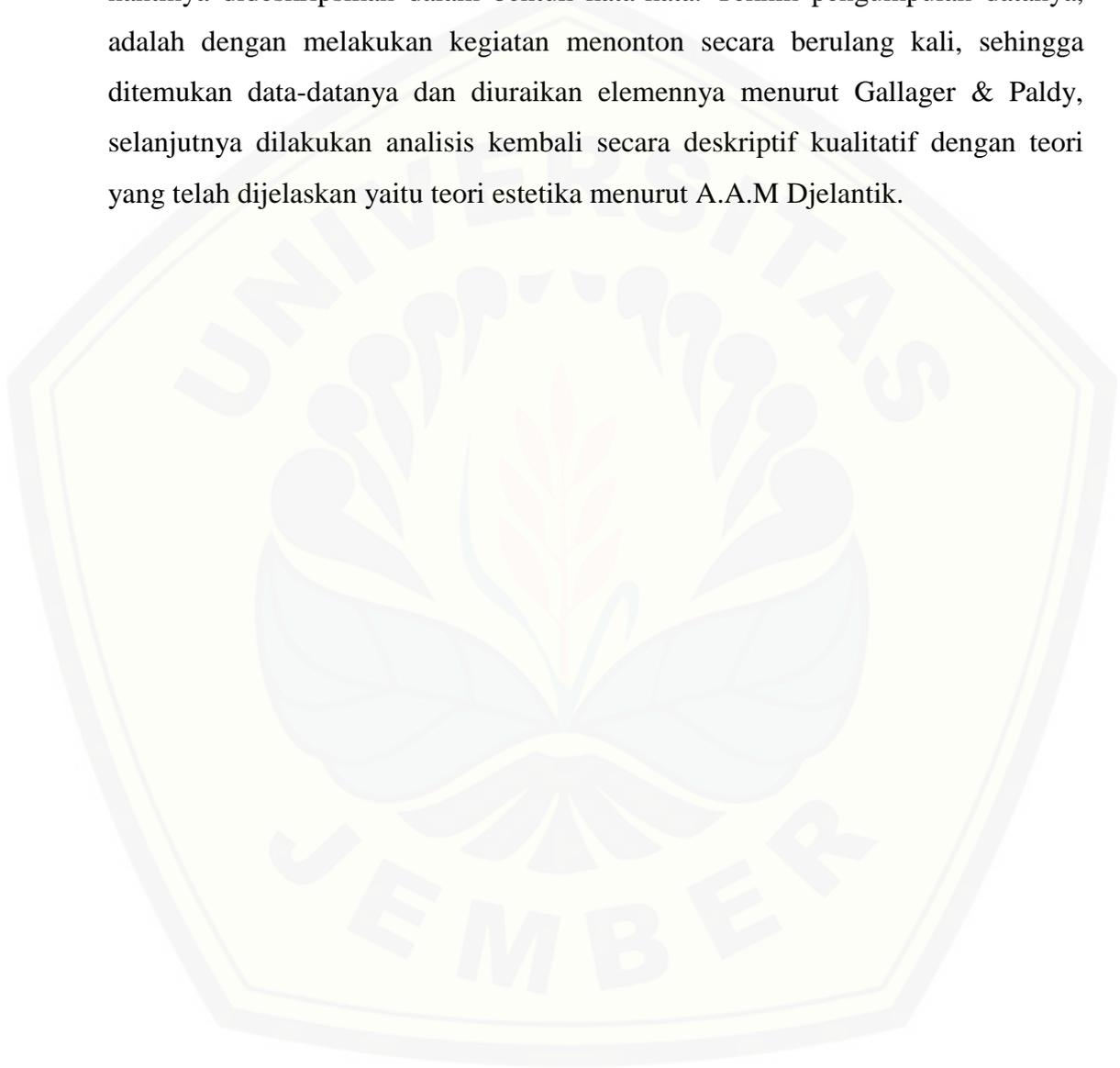
**Estetika *Motion Graphic* dalam Tayangan *Youtube Food Vlogger Ria S.W.*, Episode “*Taipei Streetfood in Jakarta*” (Teori A.A.M. Djelantik); Syafitri Aditya Fatma, 150110401023; 2019: 61 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.**

*Youtube* merupakan suatu media sosial yang membuat para penggunanya bebas berbagi video (mengunggah ataupun menonton) dengan berbagai konten yang mereka suka. Peran *youtube* juga bisa dibidang mulai menggantikan televisi karena masyarakat dapat dengan mudah dalam mencari konten menarik dan beragam yang tidak didapatkan melalui televisi. Konten-konten *youtube* juga sangat beragam, seperti tutorial memasak, komedi, berita, bahkan saat ini yang sedang marak yaitu *vlog*.

*Vlog* merupakan suatu kegiatan *blogging* dengan medium video sebagai sumber media utamanya. *Vlog* pun bermacam-macam, dari aktivitas sehari-hari, kecantikan, otomotif, bahkan makanan atau kuliner. Pada penelitian ini, penulis tertarik dalam meneliti *vlog* kuliner atau biasa disebut dengan *food vlog*. Banyak *food vlogger* bermunculan di negara Indonesia, namun penulis memilih *channel* Ria S.W., yang menjadi objek penelitian karena dinilai cukup unik dan juga banyak penggunaan *motion graphic* dalam setiap videonya. Selain untuk memperjelas informasi, *motion graphic* yang ditampilkan tentu juga memiliki nilai keindahan didalamnya sehingga pesan dalam video dapat tersampaikan dengan baik. Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu video *youtube* Ria S.W., episode *Taipei Streetfood in Jakarta*. Fokus penelitian lebih mengarah kepada penggunaan *motion graphic* yang menggambarkan ciri khas seorang Ria S.W., nantinya diuraikan elemen-elemennya dan dianalisis keindahannya menggunakan teori estetika menurut A.A.M Djelantik. Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui elemen-elemen *motion graphic* yang terdapat pada video *youtube* Ria S.W., episode *Taipei Streetfood in Jakarta*, dan juga untuk mengetahui unsur

estetika menurut A.A.M Djelantik terutama terkait penggunaan *motion graphic* pada video youtube tersebut.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Karena penelitian ini akan memahami secara mendalam terkait data yang menjadi sasaran penelitian, dan nantinya dideskripsikan dalam bentuk kata-kata. Teknik pengumpulan datanya, adalah dengan melakukan kegiatan menonton secara berulang kali, sehingga ditemukan data-datanya dan diuraikan elemennya menurut Gallager & Paldy, selanjutnya dilakukan analisis kembali secara deskriptif kualitatif dengan teori yang telah dijelaskan yaitu teori estetika menurut A.A.M Djelantik.



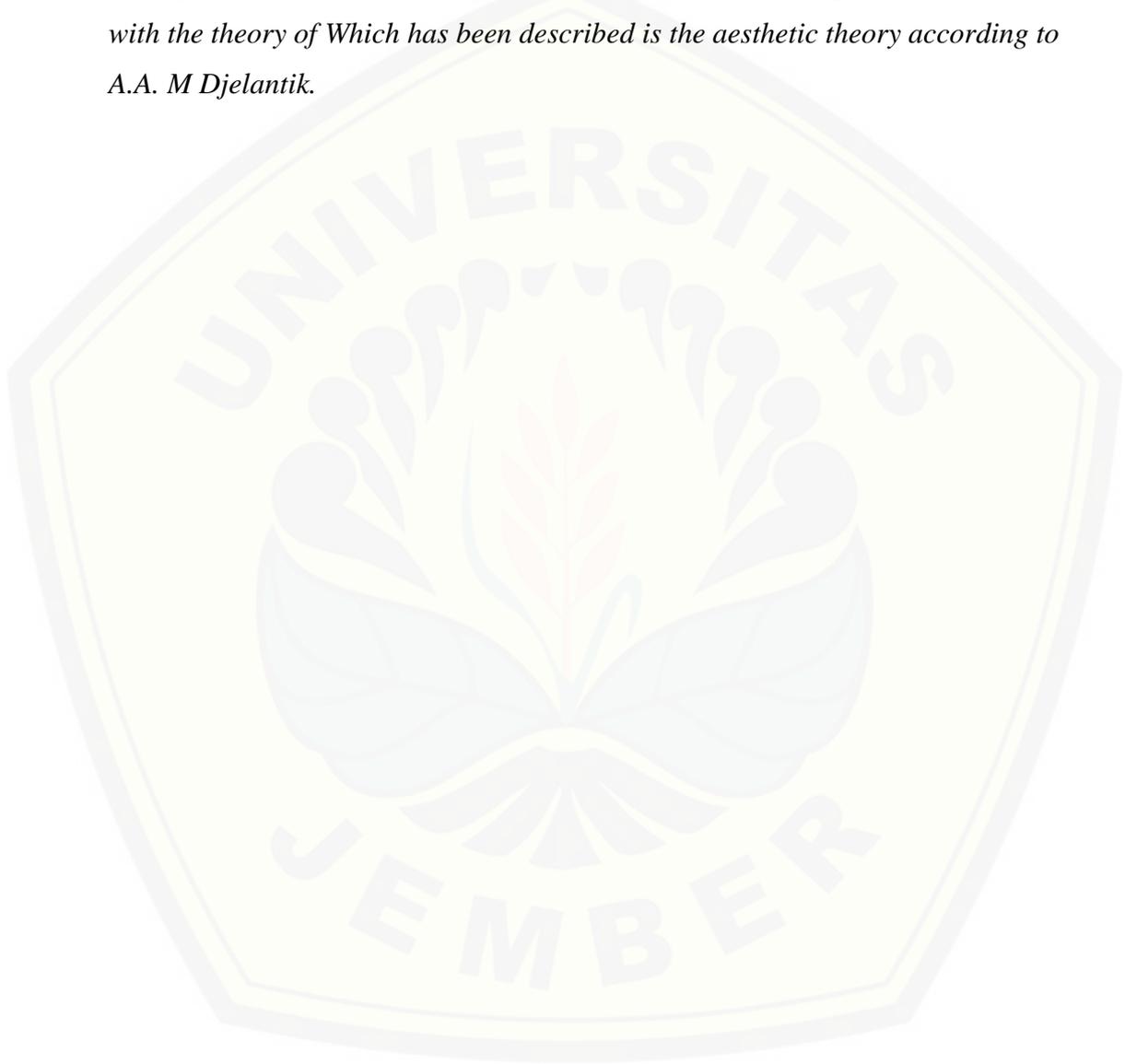
**SUMMARY**

***Motion Graphic Aesthetic on Youtube Food Vlogger Ria S.W., Episode “Taipei Streetfood in Jakarta” (Theory of A.A.M Djelantik); Syafitri Aditya Fatma, 150110401023; 2019: 61 pages; Television and Films Study Program, Faculty of Cultural Science, the University of Jember.***

*Youtube is a social media that allows users to freely share videos (upload or watch) with a variety of content they like. The role of YouTube also arguably began replacing television because the community can easily find interesting and diverse content that is not obtained through television. YouTube's content is also very diverse, such as cooking tutorials, comedy, news, even today that is lively is vlog.*

*Vlog is a blogging activity with medium video as its main media source. Vlogs are also diverse, from daily activities, beauty, automotive, even food or culinary. In this research, authors are interested in researching a culinary vlog or commonly called a food vlog. Many food vlogger sprung up in Indonesia, but the author chose Ria S.W. Channel, which became the research object because it is rated quite unique and also a lot of motion graphic use in each video. In addition to clarify the information, the motion graphic displayed also has a value of beauty in it so that the message in the video can be delivered well. The research object in this study was the video YouTube Ria S.W., episode Taipei Streetfood in Jakarta. More research focus leads to the use of motion graphic depicting the characteristic of a Ria S.W., later outlined its elements and analyzed its beauty using aesthetic theory according to A.A. M Djelantik. The purpose of this research is, to know the motion graphic elements contained in the video YouTube Ria S.W., episode Taipei Streetfood in Jakarta, and also to know the aesthetic element according to A.A. M Djelantik especially related to the use of motion graphic on the YouTube video.*

*This type of research is a qualitative descriptive. Because this research will understand deeply about the data that is targeted to research, and later described in terms of words. The data collection technique, is to repeatedly watch the activities, so that it is found data and elaborated its elements according to Gallager & Paldy, hereinafter performed a qualitative descriptive re-analysis with the theory of Which has been described is the aesthetic theory according to A.A. M Djelantik.*



## PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Estetika *Motion Graphic* dalam Tayangan *Youtube Food Vlogger* Ria S.W., Episode “*Taipei Streetfood in Jakarta*” (Teori A.A.M. Djelantik)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., P.hD., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A. Koordinator Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember;
4. Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing Utama;
5. Drs. Hary Kresno Setiawan M.M. Selaku Dosen Pembimbing Anggota;
6. Denny Antyo Hartanto, S.Sn.,M.Sn. Selaku Dosen Penguji Utama;
7. Dwi Haryanto, S.Sn.,M.Sn. Selaku Dosen Penguji Anggota;
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember;
9. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Moch. Purwantoro, Ibunda Supiyatin;
10. Kakak, Purha Eka Setiawan dan Yulistine Dwi Susanti;
11. Sahabat penulis yang telah banyak membantu, Sabrina Amalia Elhatsa, Defi Maulida, Shafna Lailatul Fida, Irma Dwi Citra, dan teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2015;
12. Seluruh teman-teman KKN 150 Desa Kupang, Kec. Curahdami, Bondowoso Gel II tahun 2018;
13. Serta pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menerima segala bentuk kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memiliki manfaat bagi pembaca, khususnya untuk perkembangan keilmuan di Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Jember, 29 Juli 2019

Penulis



**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SKRIPSI PENGKAJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>SUMMARY.....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Batasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Penelitian terdahulu .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Landasan teori .....</b>	<b>9</b>
2.2.1 <i>Motion Graphic</i> .....	9
2.2.2 Estetika.....	17
2.2.3 Estetika A.A.M Djelantik.....	18
<b>2.3 Kerangka Pemikiran .....</b>	<b>21</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>3.3 Sumber Data .....</b>	<b>22</b>

3.3.1	Data Primer .....	23
3.3.2	Data Sekunder .....	23
<b>3.4</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>23</b>
3.4.1	Observasi.....	23
3.4.2	Studi Pustaka.....	23
3.4.3	Studi Dokumentasi .....	24
<b>3.5</b>	<b>Alat Pengumpulan Data</b> .....	<b>24</b>
<b>3.6</b>	<b>Teknik analisis data</b> .....	<b>24</b>
<b>3.7</b>	<b>Validitas data</b> .....	<b>25</b>
<b>BAB 4.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>27</b>
<b>4.1</b>	<b>Penjabaran Elemen <i>Motion Graphic</i> Ciri Khas Ria S.W.</b> .....	<b>28</b>
4.1.1	<i>Opening</i> Video .....	28
4.1.2	Pencantuman Dialog .....	30
4.1.3	Pencantuman Informasi.....	31
4.1.4	Ekspresi Ria S.W. ....	32
4.1.5	<i>Ending</i> Video .....	34
<b>4.2</b>	<b>Estetika Menurut A.A.M Djelantik Terkait dengan Penggunaan <i>Motion Graphic</i> pada Tayangan <i>Food Vlogger</i> Ria S.W., Episode Taipei <i>Street Food in Jakarta</i></b> .....	<b>35</b>
4.2.1	Wujud.....	35
4.2.2	Bobot.....	44
4.2.3	Penampilan.....	51
<b>BAB 5.</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>57</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>57</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>58</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>60</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 <i>Screenshot Social Blade Akun Youtube Ria S.W.</i> .....	3
Gambar 2.1 <i>Gathering</i> .....	10
Gambar 2.2 <i>Dispersion</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Exclusion</i> .....	11
Gambar 2.4 <i>Chunking</i> .....	11
Gambar 2.5 <i>Optical Center dan Off-Center</i> .....	12
Gambar 2.6 <i>Flow</i> .....	13
Gambar 2.7 Transisi <i>Dissolve</i> .....	14
Gambar 2.8 Transisi <i>Push</i> .....	14
Gambar 2.9 Transisi <i>Random Blocks Wipe</i> .....	15
Gambar 2.10 Kursi Rotan .....	18
Gambar 2.11 Kerangka Alur Pemikiran .....	21
Gambar 4.1 <i>Screenshot Opening Video Ria S.W., 00:10:18 – 00:14:14</i> .....	29
Gambar 4.2 <i>Screenshot Pencantuman Dialog Ria S.W., 00:06:06 – 00:08:00</i> .....	30
Gambar 4.3 <i>Screenshot Pencantuman Informasi Ria S.W., 00:29:02 – 00:32:14</i> .....	31
Gambar 4.4 <i>Screenshot Ekspresi Ria S.W., 00:44:22 – 00:48:08</i> .....	32
Gambar 4.5 <i>Screenshot Ekspresi Ria S.W., 05:22:08 – 05:22:21</i> .....	33
Gambar 4.6 <i>Screenshot Ending Video Ria S.W., 06:37:13 – 06:44:24</i> .....	34

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, media sosial semakin marak dan lekat dengan kehidupan masyarakat. Rasanya ganjil jika dalam keseharian tidak menatap layar *smartphone* atau *gadget* meskipun hanya sekedar melihat-lihat media sosial. Media sosial serasa dunia dalam genggaman karena banyak manfaat dalam media sosial yang membuat masyarakat semakin mudah dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, mendapatkan hiburan, berbisnis, mencari lowongan pekerjaan, menambah pertemanan, dan lain-lain. Banyak dari media sosial mulai dari *online shop*, ojek *online*, aplikasi sosial *chat*, bahkan ada aplikasi yang menyediakan berbagai konten video menarik untuk hiburan salah satunya paling populer yaitu *youtube*.

*Youtube* saat ini sedang marak di kalangan masyarakat karena merupakan salah satu sosial media dengan menyajikan berbagai tayangan video dengan berbagai konten menarik sehingga menjadi hal yang sering diakses oleh masyarakat untuk mendapatkan hiburan terjangkau. *Youtube* merupakan media sosial berbasis video dengan para penggunanya yang mengunggah berbagai konten. Mulai dari video klip, berita, gaya hidup, komedi, bahkan vlog. Istilah vlog adalah singkatan dari video blog, yang merupakan suatu bentuk kegiatan *blogging* dengan menggunakan medium video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama (David dkk., 2017). Pembuat vlog biasa dikenal dengan sebutan *vlogger*. Seorang *vlogger* dapat dengan bebas membuat video dengan konten apapun yang mereka suka. Baik dari kegiatan sehari-hari, tutorial *make up*, tutorial memasak, atau bahkan mengulas tentang makanan yang biasa disebut dengan *food vlogger*.

*Food vlogger* merupakan julukan bagi seorang pengguna *youtube* yang aktif menggunakan *channel youtube*-nya dengan mengunggah video tentang mengulas rasa, tekstur, harga, bahkan lokasi membeli makanan tersebut. Mereka dapat beropini, mengungkapkan ekspresi, dan sebagainya. Ada beberapa *food vlogger* Indonesia yang saat ini sukses menarik perhatian para masyarakat seperti

yang dirangkum oleh website detik *food*, diantaranya yaitu Tanboy Kun, Nex Carlos, Magdalena, Ria S.W, Ken & Grat.

Penelitian ini penulis memilih Ria S.W., sebagai objek penelitian karena memiliki ciri khas yang cukup unik di setiap videonya. Ria S.W., merupakan seorang *food vlogger* Indonesia yang menyukai kegiatan jalan-jalan dan makan. Ria mulai bergabung di *youtube* sejak bulan Agustus tahun 2012 dan semakin berkembang hingga saat ini, dengan pengikut (*subscriber*) berjumlah 2,6 juta pengguna *youtube* terhitung mulai awal bergabung hingga bulan Juni 2019. Tentang Ria S.W., dalam *channel youtube*-nya, Ria menganggap dirinya alien dari planet khayalan bernama Zizya, yang sedang mampir di bumi dan menemukan berbagai makanan sehingga dia terlihat rakus. Selain itu, ciri khas lainnya adalah adanya penambahan karakter dari boneka berwarna kuning dan dinamakan curut, yang kerap muncul di video Ria S.W. Konsep video kekinian juga berhasil Ria suguhan dengan gaya ala korea, mulai dari penampilan yang dikenakan, gaya rambut, pemilihan *backsound* yang kebanyakan menggunakan lagu-lagu korea, serta kerap menampilkan ikon-ikon dari artis korea yang disajikan dalam bentuk *motion graphic*, semua itu membuat videonya terkesan tidak membosankan dan cukup berciri khas.

Saat ini jumlah video yang diunggah oleh Ria S.W., yaitu sebanyak 115 video, dan akan bertambah satu video pada tiap minggunya. Tidak semua video dari Ria S.W., akan dijadikan objek penelitian, tetapi penulis hanya memilih satu episode saja, yaitu Taipei *Street Food in Jakarta*. Karena episode ini menempati urutan pertama dari lima puluh videonya yang memiliki rating teratas hingga bulan Juni 2019, artinya dari sekian banyak video Ria S.W., episode inilah yang memiliki antusiasme penonton paling banyak. Seperti yang termuat pada *website Social Blade*, yang mana *website* ini dapat menunjukkan analisa pertumbuhan akun media sosial *Youtube*, *Twitter*, *Twitch*, *Dailymotion*, *Mixer*, *Facebook*, dan *Instagram*.

The screenshot shows the Social Blade profile for Ria SW, a YouTube channel with 114 uploads, 2,639,386 subscribers, and 424,027,801 video views. The '50 HIGHEST RATED YOUTUBE VIDEOS BY RIASUKMAWIJAYA' section is visible, with a table listing the top videos. The video 'TAIPEI STREET FOOD IN JAKARTA' is circled in red.

DATE	VIDEO TITLE	VEWS	RATING	·%·
2019-03-01	TAIPEI STREET FOOD IN JAKARTA	2.2M	115K	99.4%
2019-01-25	KPOP STAR RESTAURANT #17	2.5M	114K	99.4%
2019-04-19	THE MAKING OF RIA SW STREET FOOD #02	2.1M	109K	99.4%
2019-03-29	JAKARTA NIGHT MARKET	2.2M	124K	99.3%
2019-04-26	RIA SW STREET FOOD	2.5M	157K	99.3%
2019-03-08	TOP 5 FAVORITE BAKERY	2.0M	104K	99.3%
2019-01-18	BAMDOKKAEBI SEOUL NIGHT MARKET #16	2.6M	113K	99.3%

Gambar 1.1 Screenshot Social Blade Akun Youtube Ria S.W.

(Sumber : Website Social Blade 2019)

Pada episode *Taipei Street Food in Jakarta* ini diawali oleh Ria S.W., yang menemukan tempat makanan jalanan dari negara Taiwan, namun berlokasi di negara Indonesia tepatnya di PIM Jakarta. Ria S.W., yang telah berada di PIM Jakarta, selanjutnya memberikan gambaran kepada penonton terkait letak restoran secara mendetail. Ria menyebutkan bahwa tempat makan yang dikunjunginya itu sebenarnya juga terletak di Neo Soho Jakarta, tetapi Ria lebih memilih tempat yang berada di PIM Jakarta karena interior tempat tersebut menurutnya cukup *fun*. Sesampainya disana Ria menjelaskan bahan-bahan makanan yang dipakai oleh restoran tersebut untuk menyajikan menu utama yang akan disantap oleh Ria S.W. Untuk makanan pembuka yang dipesan oleh Ria diantaranya adalah *spiral potato* dengan rasa yang pedas, minuman *watermelon milk*, dan lemon *tea*. Ria menyisakan kedua minumannya, sembari menunggu proses pembuatan menu utama yang dipesan, yaitu makanan sejenis ayam goreng tepung khas negara Taipei. Ketika menu utamanya datang, Ria menjelaskan bahwa menu utama

tersebut dapat dipesan dengan dua pilihan, bisa dengan pilihan natural (*no msg*) atau original. Saat menyantap makanan pastinya Ria kerap memberikan komentar terhadap makanan yang dimakannya dan diselingi dengan ekspresi-ekspresi yang membuat penonton berkeinginan untuk menyantap makanan itu.

Ria S.W., sering kali menyajikan video ulasan makanan dari Indonesia bahkan luar negeri (mengingat Ria juga menyukai kegiatan jalan-jalan), dengan mencantumkan lokasi dan menjelaskan akses transportasi untuk menuju ke lokasi itu secara detail. Pada tiap videonya kerap ditemukan banyak sekali penggunaan *motion graphic* yang dibuat dalam memperjelas informasi yang diberikan, serta cukup menggambarkan ciri khas dari seorang Ria S.W.

*Motion graphic* hampir mirip dengan sebuah animasi. Namun *motion graphic* dan animasi memiliki tujuan berbeda. *Motion graphic* hadir dengan sajian potongan grafis akan memiliki tujuan akhir untuk lebih mengkomunikasikan informasi dan desain visual. Sedangkan animasi lahir dari ilustrasi fisik bertujuan untuk menampilkan pesan-pesan implisit yang terdapat dalam cerita serta digambarkan dengan emosi karakter-karakter bergerak (Siregar, 2017:178). *Motion graphic* memiliki unsur-unsur di dalamnya seperti bentuk, teks, warna yang diberikan gerakan (*motion*) sehingga terlihat dinamis dan hidup. *Motion graphic* tidak serta merta dimunculkan hanya untuk memberikan informasi saja, namun juga pasti memiliki nilai dari segi keindahannya juga. Ilmu yang mempelajari sesuatu berkaitan dengan keindahan adalah estetika.

Menurut Djelantik (1999:9), Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari suatu keindahan, dan mempelajari segala aspek yang disebut keindahan. Apa yang kita sebut indah, dapat memberikan rasa puas, rasa bahagia, serta ketenangan, bila semua perasaan itu sangat kuat dirasakan, maka dapat merasa terpaku dan terpesona sehingga menimbulkan keinginan untuk kembali ke perasaan yang seperti itu (Djelantik, 1999:4).

## 1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu terfokus pada penggunaan *motion graphic* yang dianggap memiliki ciri khas dari seorang Ria S.W., dan nantinya ditelaah kembali unsur estetikanya menurut A.A.M Djelantik. Tayangan pada *channel youtube* Ria S.W., juga terdapat banyak episode, tetapi penulis hanya fokus pada satu episode saja yaitu *Taipei Street Food in Jakarta*. Episode ini memiliki durasi 6 menit 45 detik yang mengulas makanan jalanan dari negara Taiwan dan berlokasi di Jakarta. Berbeda dengan episode Ria S.W., yang lainnya, episode ini menempati urutan pertama dari lima puluh video yang memiliki antusiasme penonton paling banyak.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana elemen *motion graphic* pada tayangan *food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta* dalam membentuk unsur estetika menurut A.A.M. Djelantik ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggambaran *motion graphic* yang terdapat pada tayangan *food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta* melalui penjabaran elemen-elemen pembentuknya.
2. Untuk mengetahui estetika menurut A.A.M. Djelantik yang terkandung dalam tiap elemen *motion graphic* Ria S.W., pada tayangan *food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian merupakan kegunaan penelitian ini yang nantinya bermanfaat untuk hal-hal atau kepentingan yang lain. Manfaat penelitian ini adalah :

## 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada penulis serta pengalaman yang dijadikan suatu pelajaran atau ilmu dalam menulis penelitian dan menjadi bekal dalam dunia kerja nantinya.

## 2. Bagi Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian lanjutan, terutama yang berkaitan dengan estetika maupun *motion graphic*.

## 3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pembaca dalam menambah wawasan mengenai *motion graphic*, pengetahuan tentang estetika terutama menurut A.A.M. Djelantik, selain itu dapat memahami keterkaitan elemen *motion graphic* yang terdapat pada tayangan *food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta* sehingga dapat membentuk unsur estetika menurut A.A.M. Djelantik.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi suatu hal yang penting untuk dibahas karena dapat dipaparkan mengenai kesamaan yang diteliti, serta perbedaan yang diteliti sehingga ditemukan keorisinilitasan suatu penelitian.

Penelitian yang pertama mengenai konstruksi estetis, dilakukan oleh Arif Jainuri (2016) Mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember dengan judul “Konstruksi Estetis Interaksi Manusia dengan Simbol-simbol Negara dari Aspek *Mise-En-Scene* pada film Tanah Surga Katanya”. Penelitian ini, Arif Jainuri membahas mengenai masalah interaksi manusia dengan simbol-simbol negara dalam film Tanah Surga Katanya yang dilihat dengan aspek *mise-en-scene*, yang kemudian dikonstruksikan secara estetis menggunakan teori estetika menurut A.A.M. Djelantik. Jenis penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan format deskriptif analisis. Fokus penelitian lebih kepada interaksi manusia dengan simbol-simbol negara. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis dan penelitian yang dilakukan oleh Arif terletak pada jenis penelitiannya yang menggunakan format deskriptif analisis serta teori estetika yang digunakan, yaitu estetika A.A.M. Djelantik. Sedangkan perbedaan pada kedua penelitian adalah, penelitian oleh Arif lebih terfokus pada interaksi manusia dengan simbol-simbol negara sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih terfokus kepada penggunaan *motion graphic*. Perbedaan selanjutnya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian oleh Arif adalah film Tanah Surga Katanya, sedangkan objek penelitian penulis adalah video *youtube* dari *food vlogger* Ria S.W., episode Taipei *Street Food* in Jakarta.

Penelitian yang kedua, mengenai nilai estetika mini drama. Penelitian yang dilakukan oleh Mirza Febrianti (2016) Mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember dengan judul “Mini Drama Ada Apa dengan Cinta 2014 Versi Iklan *LINE* Indonesia (Kajian Estetika Monroe Breadsley)”. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Mirza adalah penelitian kualitatif interaktif, yaitu

sebuah penelitian yang ditandai dengan adanya interaksi antara peneliti dengan yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah nilai estetika dalam film serta bagaimana *LINE* Indonesia menyajikan mini drama tersebut. Objek dalam penelitian ini yaitu video mini drama “AADC 2014” versi iklan *LINE* Indonesia karya Mira Lesmana. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh penulis adalah sumber video yang diunggah di *youtube* serta menggunakan teori estetika atau membahas masalah keindahan. Perbedaan dari penelitian oleh Mirza dengan penelitian oleh penulis yaitu dari jenis penelitian, teori estetika yang digunakan, serta objek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian oleh Mirza adalah kualitatif interaktif. Teori yang digunakan juga berbeda, penelitian oleh Mirza menggunakan teori estetika Monroe Breadsley sedangkan penulis menggunakan teori estetika milik A.A.M. Djelantik. Perbedaan selanjutnya adalah objek penelitian oleh Mirza adalah video mini drama “AADC 2014” versi iklan *LINE* Indonesia karya Mira Lesmana, sedangkan objek penelitian penulis adalah video dari *food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta*.

Penelitian ketiga, mengenai *motion graphic* yang dilakukan oleh Fairuz Siregar (2017) Mahasiswa jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Jakarta dengan judul “Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan *Motion Graphic* Untuk Sosialisasi *Job Family* Pada Bank Indonesia”. Penelitian ini lebih memfokuskan penelitiannya kepada perancangan sebuah *motion graphic* yang digunakan sebagai media untuk sosialisasi *Job Family* pada Bank Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Luther, dimana metode ini meliputi beberapa tahapan perancangan diantaranya *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah terletak pada fokus penelitian yang terfokus pada penggunaan *motion graphic* dalam menyampaikan sebuah pesan. Sedangkan perbedaan kedua penelitian adalah, penelitian oleh Fairuz Siregar lebih mengarah kepada perancangan atau pembuatan *motion graphic* itu sebagai media yang menarik dan mudah dipahami. Sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih mengarah kepada nilai

estetika yang terkandung dalam penggunaan *motion graphic* yang disajikan dalam video *youtube*, selain itu perbedaan selanjutnya terletak pada metode penelitian yang dilakukan. Metode yang dilakukan oleh penulis adalah kualitatif, sedangkan penelitian oleh Fairuz Siregar menggunakan metode Luther.

## 2.2 Landasan teori

### 2.2.1 *Motion Graphic*

*Motion graphic* menurut Soekarno dalam Humairah (2015:5), mengatakan bahwa : *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

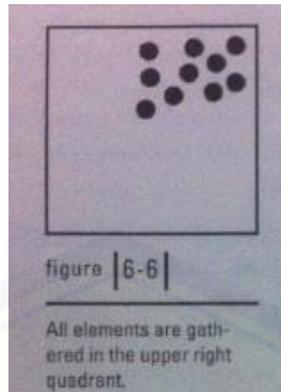
“Setiap desain memiliki susunan visual yang digunakan untuk mengarahkan *audiens* pada suatu pesan dan membantu mereka untuk memahami informasi terpenting yang ingin disampaikan desain tersebut. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya merupakan indikasi adanya susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi akan menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam suatu desain (Gallager & Paldy dalam Beatrix, 2015:9-10)”.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teori *motion graphic* menurut Gallager & Paldy dalam Beatrix untuk menguraikan elemen-elemen *motion graphic*. Berikut elemen-elemen *motion graphic* :

#### 1) *Composition*

*Composition* atau komposisi merupakan ketentuan berbagai elemen seperti tipografi, gambar, dan visual yang akan dikelompokkan bersama sehingga dapat menentukan tata letak secara keseluruhan.

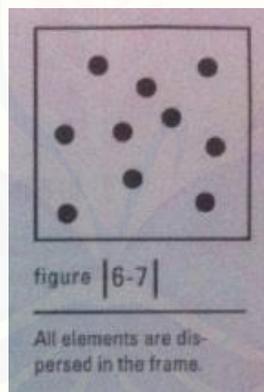
- a. *Gathering*, adalah dikelompokkannya semua elemen ke dalam satu kuadran. Adanya pergerakan elemen merupakan suatu keterlibatan, tergantung pada mengikuti bentuk apa elemen tersebut dikelompokkan. Berbagai elemen itu mungkin terlihat seperti terbang keluar *frame* ataupun terjun ke dalam *frame*. Berikut contoh gambar berbagai elemen dikumpulkan di kuadran kanan atas.



Gambar 2.1 *Gathering*

(Sumber : *Exploring Motion Graphic dalam Betrix*, 2015)

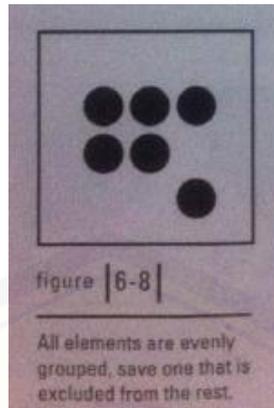
- b. *Dispersion*, merupakan penguraian elemen-elemen dalam *frame*. Berbagai elemen *motion graphic* disebar sehingga terlihat kacau dan tidak teratur. Untuk menciptakan titik fokus dari berbagai elemen yang tidak teratur tersebut, dapat menggunakan berbagai warna-warna yang berbeda untuk membuat suatu elemen lebih terlihat menonjol.



Gambar 2.2 *Dispersion*

(Sumber : *Exploring Motion Graphic dalam Betrix*, 2015)

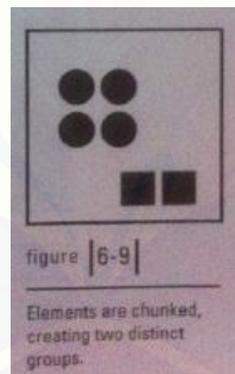
- c. *Exclusion*, merupakan pengelompokan semua elemen secara bersama-sama, namun ada satu elemen yang tidak ikut dalam pengelompokan itu. Satu elemen itu dikucilkan, tujuannya adalah elemen tersebut menjadi titik fokusnya.



Gambar 2.3 *Exclusion*

(Sumber : *Exploring Motion Graphic dalam Betrix*, 2015)

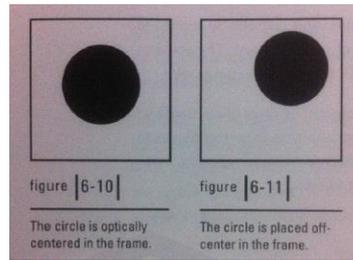
- d. *Chunking*, adalah mengelompokkan elemen-elemen yang sama berdasarkan bentuk, warna, ukuran, jenis tulisan, dan lain sebagainya. Istilah *chunking* ini digunakan untuk membantu para *audience* menyimpan suatu informasi yang disajikan dalam *motion graphic* tersebut.



Gambar 2.4 *Chunking*

(Sumber : *Exploring Motion Graphic dalam Betrix*, 2015)

- e. *Optical Center dan Off-Center*, pada komposisi *optical center* titik tengah pada desain mengacu pada titik tengah alami atau yang tepat berada ditengah. Sedangkan komposisi *off-center*, objek yang ditempatkan terlalu rendah atau titik fokus berada di salah satu sisi atau salah satu sudut *frame*. Pada titik fokus ini akan menimbulkan kesan yang jenaka, tidak nampak kaku, enerjik, serta menyenangkan.



Gambar 2.5 *Optical Center* dan *Off-Center*

(Sumber : *Exploring Motion Graphic dalam Betrix*, 2015)

## 2) *Frame*

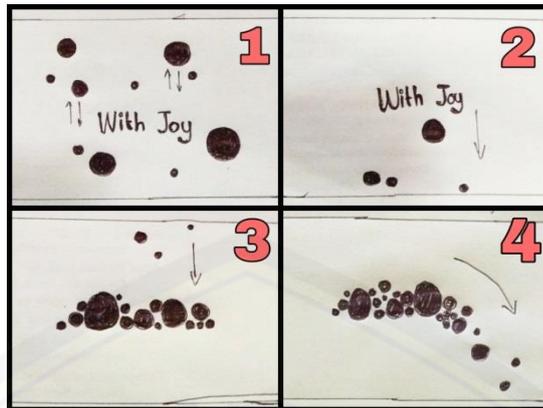
Pada penjelasan sebelumnya mengenai komposisi yaitu pengaturan yang dilakukan terhadap suatu elemen-elemen atau objek di dalam *frame*. Komposisi pada *frame* dibatasi oleh empat sisi yaitu sisi kanan, kiri, atas, dan bawah. Pengaturan tersebut mengenai pergerakan objek dalam *frame*. Suatu *motion graphic* itu terbentuk dari satu *frame* yang bergabung dan mempresentasikan suatu *motion graphic* tersebut dalam layar.

Bentuk *frame* juga disesuaikan dengan alat yang digunakan oleh pemakainya. Ada yang horizontal, bahkan vertikal. Horizontal biasanya digunakan untuk TV, desain untuk *web*, dll. Sedangkan bentuk *frame* yang vertikal digunakan untuk PDA dan *handphone*.

Pengaturan penempatan elemen-elemen desain sebaiknya tersusun rapi di dalam *frame* dengan jarak tertentu dari batas. Pengaturan yang rapi itu akan memberikan kesan tenang, teratur, dan terkendali. Berbeda ketika menempatkan elemen-elemen yang jauh dari batas *frame* sehingga banyak ruang yang tersisa dan tidak terpakai menyebabkan kesan terlalu jauh dan tidak terhubung.

## 3) *Flow*

Pada aspek ini, yang dimaksud dengan *flow* adalah alur penonton dalam mencerna setiap *motion graphic* yang ditampilkan. Penonton akan membaca dan merasakan setiap elemen-elemen *motion graphic*. Ketika dalam *motion graphic* tersebut terlalu banyak informasi yang ditampilkan, maka akan memperlambat penonton untuk mengerti maksud/pesan *motion graphic* tersebut. Penyusunan *frame* dan membuat suatu transisi, dapat mempengaruhi alur penonton untuk mengerti dan bisa memberikan efek emosional.



Gambar 2.6 *Flow*

(Sumber : Dokumen Pribadi 2019)

Pada gambar di atas memiliki maksud yaitu, nomor satu terdapat elemen-elemen berbentuk bulat yang memantul-mantul. Pada gambar kedua, terlihat bulatan-bulatan tadi seperti runtuh. Pada gambar ketiga, terlihat tumpukan bulatan-bulatan yang menumpuk dan di atasnya terdapat bulatan lain yang terjun menuju tumpukan tersebut, bulatan yang terjun itu merupakan runtuhannya dari *frame* yang sebelumnya. Selanjutnya, pada gambar keempat terlihat tumpukan bulatan yang semakin banyak, sehingga membuat beberapa bulatan jatuh atau runtuh. Pada ilustrasi gambar tersebut, *motion graphic* yang disajikan tampak memiliki penataan serta alur yang sangat baik, sehingga penonton dapat ikut merasakan elemen-elemen yang disajikan bahwa memang jika benda yang berbentuk bulat dan tidak teratur bertumpuk, maka tumpukan pada bagian paling atas akan runtuh.

4) *Transition*

- a. *Cut*, adalah transisi instan dari suatu elemen ke elemen yang lainnya. Sama halnya pada video, transisi *cut* digunakan untuk berpindah dari video satu ke video berikutnya secara instan. Penggunaan transisi ini harus terlihat seperti tidak terputus, sehingga penonton tidak menyadari adanya pergantian. Transisi ini diaplikasikan ketika elemen yang selanjutnya memiliki informasi yang baru.
- b. *Dissolve*, merupakan transisi yang saling tumpang tindih antara sumber satu dengan sumber yang lainnya, dan diubah tingkat transparansinya. Sumber

pertama akan semakin terlihat transparan sedangkan sumber yang kedua akan makin nampak.



Gambar 2.7 Transisi *Dissolve*

(Sumber : Dokumen Pribadi 2019)

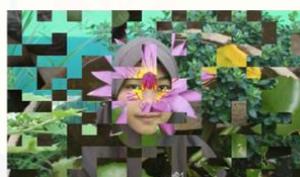
- c. *Push*, transisi ini merupakan dorongan baik dari sisi kiri, kanan, atas, atau bawah. Sumber pertama akan di dorong oleh sumber kedua untuk keluar layar. Pada tiap arah dorongan memiliki makna tersendiri. Dorongan dari atas bersifat menindas karena sumber kedua memaksa sumber pertama untuk keluar dari layar. Dorongan dari bawah terkesan ringan, sumber kedua akan tampil dilayar dengan memuat informasi yang baru dengan mendorong sumber pertama. Dorongan dari sisi kiri bersifat natural atau alami karena ketika kita membaca pasti dari sebelah kiri. Dorongan dari sisi kanan terkesan dinamis karena pergerakan dari sisi kanan melawan arah membaca.



Gambar 2.8 Transisi *Push*

(Sumber : Dokumen Pribadi 2019)

- d. *Slide*, transisi ini hampir mirip dengan transisi *push*. Namun keduanya memiliki perbedaan. Pada transisi *slide*, sumber pertama bersifat statik atau tetap sedangkan sumber kedua bergeser untuk masuk ke layar. Arah pergeserannya bisa dari sisi mana saja, kiri, kanan, bawah, ataupun atas. Pergeseran dari arah kanan atau kiri terkesan menyelinap. Pergeseran dari arah atas dan bawah sama-sama memiliki kesan menutupi. Namun bedanya, dari arah bawah terlihat lebih halus daripada arah atas.
- e. *Wipe*, transisi *wipe* merupakan transisi yang digunakan untuk menyingkap sumber yang satu ke sumber yang lain untuk memunculkan sebuah informasi baru. Transisi *wipe* ini biasanya berbentuk geometri. Berikut contoh transisi *wipe* yang berbentuk kotak yang acak.



Gambar 2.9 Transisi *Random Blocks Wipe*

(Sumber : Dokumen Pribadi 2019)

- f. *Compositing*, adalah penggunaan berbagai elemen *motion graphic* baik dari gambar, tulisan, suara, dan obek lainnya.
- g. *Layering*, memiliki kata dasar *layer*. *Layer* dimaksudkan sebuah kertas kosong yang mana setiap *layer* tersebut diisi oleh sebuah elemen. *Layer* juga berfungsi sebagai pemisah antara elemen satu dengan elemen yang lainnya. Sedangkan *layering*, merupakan pemunculan elemen-elemen ke dalam layar secara berurutan.

- h. *Flare and glow*, merupakan transisi cahaya yang berkilau, transisi ini memerlukan dua sumber ditambah efek spesial cahaya yang berkilau tadi yang diaplikasikan ke suatu titik potong.
- i. *Overlay*, memerlukan kedua sumber untuk ditambah sumber ketiga yang ditambahkan pada titik transisi kedua sumber.
- j. *Page turn*, transisi ini sangat menyerupai halaman buku. Penonton akan memiliki kesan emosional seperti sedang membalik halaman pada sebuah buku.

## 5) *Texture*

Tekstur diciptakan dengan bentuk serta warna tertentu untuk menimbulkan ilusi. Tekstur digunakan oleh desainer untuk memperindah visual pada karya desainnya serta memunculkan emosi audiens agar bisa merasakan desain tersebut secara nyata. Penggunaan tekstur juga tidak lepas dari penggunaan warna yang sesuai. Karena jika tidak, maka tujuan untuk membuat audiens merasakan desain yang dibuat tidak akan berhasil. Suatu contoh, tekstur yang tidak rata, terdapat garis-garis tidak beraturan, dengan warna coklat dan menimbulkan kesan kasar. Audiens berpikir benda yang sangat mirip dengan ciri seperti itu adalah kayu.

## 6) *Sound*

Suara (*sound*) dapat memberikan respon secara emosional kepada penonton. Beberapa efek suara dipilih untuk menambah emosi pesan yang disampaikan. Contohnya yaitu, terdapat *motion graphic* balon yang pecah. Penonton akan lebih merasakan itu ketika disertai efek suara balon pecah. Elemen suara ini tidak kalah pentingnya dengan tipografi maupun warna.

## 7) *Emotion*

Pada aspek ini, yang dimaksudkan adalah dalam mendesain *motion graphic*, para desainer dapat membangun koneksi emosional. Sehingga pesan yang ingin disampaikan pada karya *motion graphic*-nya dapat memiliki kesan yang membuat penonton dapat mudah mengingat mungkin tentang *jingle*, potongan gambar, dll.

## 8) *Inspiration*

Pembuatan sebuah karya pasti tidak lepas dari peran inspirasi tiap si pembuat karya. Inspirasi dapat ditemukan dimana saja, mungkin lewat karya desain yang lain, karya seni rupa, musik, karya video klip, alam, atau mungkin perabotan disekeliling kita. Nantinya inspirasi itu dapat memberi ide-ide kepada para desainer untuk menemukan objek atau warna baru dalam pembuatan *motion graphic*.

### 2.2.2 Estetika

Estetika merupakan cabang filsafat yang membahas tentang apa yang disebut indah baik pada alam (*nature*) maupun seni. Namun, estetika saat ini juga terkait dengan bahasan ilmiah mengenai karya seni. Lingkup yang menjadi pembahasannya yaitu tentang keindahan dalam seni tersebut atau pengalaman estetis, dan juga menyangkut aliran seni, perkembangan seni, dan lain-lain (Kartika D.S., dan Nanang Ganda Prawira, 2004:5).

Suatu karya seni tidak hanya menyinggung tentang objek-objek karya yang terlihat indah atau estetik, namun juga tentang suatu perwujudan dari ekspresi perasaan atau pengalaman yang memiliki nilai-nilai seni. Hal tersebut mengacu pada teori keindahan yang bersifat objektif dan subjektif. Teori objektif dimaksudkan bahwa sesuatu yang disebut indah serta ciri yang berkaitan dengan itu memang telah menempel pada benda atau sesuatu yang indah tersebut. Sedangkan teori subjektif menyebutkan bahwa ciri-ciri indah itu tidak ada. Melainkan kesan atau tanggapan perasaan berdasarkan pengalaman estetis seseorang yang mengamati karya seni itu (Kartika D.S., dan Nanang Ganda Prawira, 2004:10).

“Seseorang tidak lagi hanya membahas sifat-sifat yang merupakan kualita dari benda estetik, melainkan juga menelaah dari karya-karya estetik, melainkan juga menelaah dari karya-karya estetik, melainkan juga menelaah kualita yang terjadi pada karya estetik tersebut, terutama usaha untuk menguraikan dan menjelaskan secara cermat, dan lengkap dari semua gejala psikologis yang berhubungan dengan keberadaan karya seni tersebut (The Liang Gie dalam Kartika D.S., dan Nanang Ganda Prawira, 2004:19)”.

Seorang penghayat akan merasakan sebuah kepuasan estetik ketika seorang penghayat berinteraksi dengan karya seni tersebut dan merasa puas.

Interaksi disini memiliki maksud seorang penghayat menikmati suatu karya seni yang mana karya tersebut dapat menciptakan suatu kondisi yang dapat ditangkap nilai-nilai estetikanya, yaitu kondisi intelektual dan kondisi emosional (Kartika D.S., dan Nanang Ganda Prawira, 2004:19).

### 2.2.3 Estetika A.A.M Djelantik

Estetika sangat dekat dengan arti keindahan. Secara ringkas, kita dapat menggolongkan hal-hal yang disebut indah dalam dua golongan, yaitu :

- 1) Keindahan alami, yaitu suatu keindahan yang datangnya dari Tuhan dan bukan buatan manusia. Misalnya, warna bulu-bulu binatang, gunung, laut, rerumputan, dll. Contoh burung merak yang sedang memekarkan sayapnya sehingga terlihat beraneka warna dan yang menghiasi tubuhnya dan terlihat indah (Djelantik, 1999:3-4).
- 2) Keindahan buatan, adalah keindahan yang dibuat oleh manusia. Keindahan buatan manusia terdapat dua macam, yang pertama adalah karya yang dibuat untuk menuangkan perasaan sang pengkarya dalam karya seninya. Seperti, lukisan, patung, dll. Yang kedua adalah karya yang dibuat untuk keperluan sehari-hari namun tidak lepas dari nilai keindahannya juga agar terlihat menarik. Salah satu contohnya yaitu kerajinan tangan kursi yang terbuat dari rotan dan dicat dengan vernis sehingga memiliki nilai guna dan juga menarik dengan warna coklatnya yang nampak jelas didapat dari vernis memberikan kesan klasik (Djelantik, 1999: 4).



Gambar 2.10 Kursi Rotan

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2019)

Kita hendaknya memahami unsur keindahan, karena suatu keindahan itu terdiri dari komponen yang memiliki ciri dan sifat-sifat yang nantinya dapat

menentukan taraf keindahan sehingga dapat menentukan mutu seninya (Djelantik, 1999:15-17). Berikut unsur-unsur estetika menurut A.A.M. Djelantik, yaitu :

## 1) Wujud

### a. Bentuk

Bentuk yang paling sederhana adalah titik. Jika titik-titik berkumpul sangat dekat dalam suatu lintasan, maka berbentuk garis. Beberapa garis bersama dapat membentuk bidang, beberapa bidang bersama membentuk ruang. Maka, bentuk-bentuk yang mendasar bagi seni rupa adalah titik, garis, bidang, dan ruang (Djelantik, 1999:21).

### b. Struktur

Struktur memiliki maksud cara-cara unsur dasar dapat tersusun hingga berbentuk. Setiap penyusunan juga memiliki keteraturan yang khas, sehingga dapat terjalin hubungan yang berarti antara bagian-bagian dari keseluruhan bentuknya (Djelantik, 1999:21). Unsur-unsur estetik mendasar yang terdapat dalam struktur setiap karya seni adalah :

#### 1) Keutuhan (*Unity*)

Keutuhan dimaksudkan bahwa suatu karya yang dikatakan indah adalah karya yang utuh, tidak ada cacat, sangat pas (tidak ada yang kurang dan tidak berlebihan). Semua bagian-bagiannya juga terdapat hubungan yang bermakna antara bagian satu dengan bagian yang lain sehingga terjadi kekompakan antar bagian (Djelantik, 1999:42).

#### 2) Penonjolan (*Dominance*)

Penonjolan adalah suatu karya dapat mengarahkan perhatian orang (penikmat karya seni) kepada suatu hal tertentu yang dianggap lebih dari hal-hal yang lainnya. Suatu penonjolan dapat dicapai dengan berbagai hal, seperti pengerasan *volume* tertentu, penggunaan warna-warna yang cerah mencolok pada bagian tertentu, dan masih banyak hal lain. (Djelantik, 1999:51).

#### 3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dibagi menjadi dua. Pertama yaitu keseimbangan *symmethic balance* yang artinya simetri. Kita ambil contoh sepotong kayu yang keseluruhan panjangnya terlihat sama besar pada kedua sisi, jika kita beri tali

ditengah-tengah, maka ketika digantungkan akan seimbang. Itulah yang dinamakan keseimbangan simetri. Kedua yaitu keseimbangan *a-symmetric balance* yang memiliki arti tidak simetri. Contohnya pada sepotong kayu tadi, misal diujung kiri tipis dan lancip namun diujung kanan yang lain tebal dan lebar. Ketika diberi tali ditengah-tengah, tidak akan seimbang. Maka dari itu, talinya harus digeser ke ujung yang tebal. Inilah yang dinamakan keseimbangan tidak simetris (Djelantik, 1999:54).

## 2) Bobot

Bobot dari suatu karya seni maksudnya adalah isi atau makna dari apa yang disajikan kepada sang pengamat karya. Secara umum bobot dapat diamati setidak-tidaknya pada tiga hal :

### a. Suasana (*mood*)

Adanya suasana yaitu tercipta untuk memperkuat kesan dalam suatu karya seni. Selain itu, suasana juga sangat dapat ditonjolkan sebagai unsur yang utama dalam bobot karya seni. (Djelantik, 1999:60).

### b. Gagasan (*idea*)

Gagasan atau ide adalah suatu hasil pemikiran yang memuat konsep tentang pendapat si pembuat karya. Gagasan itu dituangkan dalam karya yang dibuat untuk disampaikan kepada para penikmatnya. (Djelantik, 1999:60).

### c. Ibarat atau anjuran

Aspek ini dimaksudkan karya yang dibuat menganjurkan sesuatu hal kepada penikmatnya atau khalayak ramai. Saran, himbauan, atau pesan apa yang ingin disampaikan oleh pembuat karya. Contoh yang sangat dekat yaitu hasil-hasil dari seni iklan pada majalah, poster, surat kabar, dan lain sebagainya (Djelantik 1999:61).

## 3) Penampilan

Penampilan merupakan aspek yang sangat dasar dalam peristiwa kesenian. Penampilan dimaksudkan cara bagaimana suatu kesenian itu disuguhkan kepada para khalayak yang menyaksikan. Baik penonton, pengamat, pendengar, dan sebagainya (Djelantik 1999:72).

Adapun tiga unsur yang berperan dalam penampilan adalah :

a. Bakat seni

Bakat seni adalah kemampuan yang khas dalam diri manusia. Secara biologis, bakat didapatkan dari keturunannya yang mana keturunan itu ditentukan oleh gen yang terletak pada kromosom dalam sel tubuh makhluk hidup. Suatu bakat akan mencapai tingkat ketrampilan yang tinggi ketika seseorang itu melatih dirinya setekun-tekunnya (Djelantik, 1999:76).

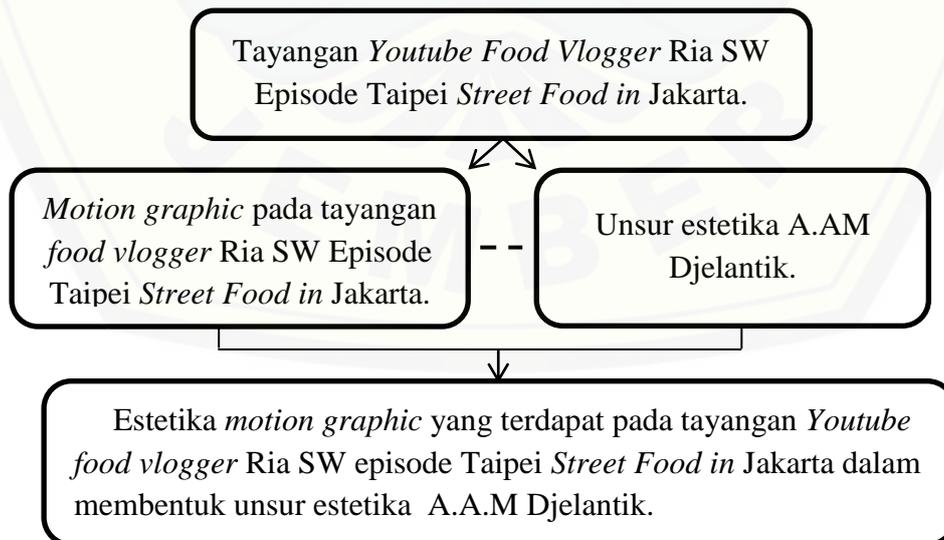
b. Ketrampilan

Ketrampilan adalah kemahiran dalam sesuatu hal yang didapatkannya karena sering berlatih. Taraf kemahiran dilihat dari cara berlatih dan juga ketekunannya dalam melatih diri (Djelantik, 1999:76).

c. Sarana, Media, atau Wahana ekstrinsik

Karya seni yang ditampilkan terdapat dua pengaruh yaitu, wahana intrinsik (busana, *make up*, dan sebagainya) serta wahana ekstrinsik. Sarana, media, atau wahana ekstrinsik lebih menyinggung tentang faktor sarana ataupun media yang berpengaruh dalam menunjang ataupun menghambat penampilan yang baik (Djelantik, 1999:77).

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.11 Kerangka Alur Pemikiran

(Oleh : Syafitri Aditya Fatma, 08 Januari 2019)

## BAB 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Pengertian dari penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., (Moleong, 2017:6). Penelitian kualitatif lebih mengutamakan segi proses daripada *output* dan dimungkinkan bahwa dengan proses akan terlihat hubungan-hubungan yang jelas dari objek yang sedang diteliti dan dapat memberikan pemaknaan yang utuh atau kontekstual dari fokus yang ditelaah (Hikmat, 2011:40).

Dalam penelitian ini penulis memahami tayangan *youtube* dari *food vlogger* Ria S.W., dengan penggunaan *motion graphic* yang nantinya objek tersebut dijabarkan dalam bentuk gambar atau kata-kata yang akan ditelaah unsur estetikanya menggunakan teori estetika A.A.M Djelantik. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan format deskriptif yang berarti data yang dikumpulkan berupa kata-kata atau gambar, bukan angka. Semua itu dikarenakan hasil penerapan kualitatif, sehingga nantinya laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran laporan penelitian (Moleong, 2017:11).

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Universitas Jember yang meliputi perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya, serta UPT Perpustakaan Universitas Jember. Semua tempat yang telah disebutkan, dilakukan penelitian dengan cakupan jaringan internet yang memadai. Penelitian ini dilakukan sekitar enam bulan, dimulai awal bulan Desember 2018 hingga akhir bulan Mei 2019.

### 3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian dibagi menjadi sumber data primer (sumber data utama) dan sumber data sekunder (sumber data tambahan). Berikut ini adalah penjelasan mengenai sumber data dalam penelitian ini :

### 3.3.1 Data Primer

Sumber data primer disebut juga dengan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio *tapes*, pengambilan foto, atau film (Moleong, 2017:157). Data primer dalam penelitian ini yaitu video yang diunduh dari *channel youtube* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta* dengan durasi 6 menit 45 detik.

### 3.3.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan. Meskipun data tambahan, akan tetapi peran data sekunder tidak bisa diabaikan. Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data tambahan yang kehadirannya sangat membantu dalam aktivitas penelitian. Data sekunder tersebut diantaranya adalah buku, jurnal, catatan pribadi maupun web yang berkaitan dengan estetika, *motion graphic*, media sosial dan lain-lain.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

### 3.4.1 Observasi

Observasi ilmiah adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian (Hikmat, 2011:73). Observasi dapat menjelaskan secara luas dan rinci tentang masalah-masalah yang dihadapi karena data observasi berupa deskripsi yang faktual, cermat, dan terinci mengenai keadaan lapangan, kegiatan manusia, dan sistem sosial, serta konteks tempat kegiatan itu terjadi (Nasution, dalam Hikmat 2011:73). Dalam Penelitian ini penulis melakukan observasi dengan menonton *vlog* dari Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta* secara berulang kali sehingga ditemukan tiap macam penggunaan *motion graphic* yang terdapat pada tayangan *youtube food vlogger* Ria S.W., kemudian dicatat untuk selanjutnya ditelaah kembali unsur estetikanya menurut teori A.A.M. Djelantik.

### 3.4.2 Studi Pustaka

Studi pustaka berarti membaca dan memahami berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Sehingga nantinya akan ditemukan berbagai informasi yang tepat dalam pengerjaan penelitian ini.

Informasi dalam penelitian ini didapat pada literatur buku, penelitian terdahulu, jurnal, ataupun dari web. Berbagai sumber tersebut menjadi referensi penulis dalam menemukan informasi-informasi yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini.

### 3.4.3 Studi Dokumentasi

Penulis menjeda setiap penggunaan *motion graphic* pada tayangan *youtube food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food* in Jakarta, selanjutnya dilakukan *screenshot* (tangkapan layar). Hasil dari *screenshot* tersebut, kemudian diteliti lebih mendalam dan diuraikan elemen-elemen pada tiap *motion graphic*-nya, berbagai elemen tersebut nantinya akan ditelaah kembali menggunakan unsur estetika menurut A.A.M. Djelantik.

## 3.5 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan membantu penulis dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Beberapa alat pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu :

- a) 1 buah laptop dengan *software-software* yang dibutuhkan untuk penelitian, diantaranya *google chrome*, *GOM player*.
- b) Jaringan internet (wifi, kuota internet)
- c) Buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

## 3.6 Teknik analisis data

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari mengumpulkan data sampai pada tahap penulisan laporan (Afrizal, 2015:176). Penulis menggunakan teknik analisis data model Miles & Huberman yang terdiri dari tiga tahapan (Sugeng, 2015:152) :

### a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian melalui penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis saat melakukan observasi. Saat melakukan proses

observasi data, penulis melakukan penyederhanaan dalam melakukan pengamatan yaitu dengan teknik *screenshot* mana saja yang termasuk *motion graphic* yang dinilai memiliki ciri khas dari Ria S.W., dalam tayangan *youtube food vlogger* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta*.

## b. Penyajian data

Penyajian data berarti men-*display*/menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dsb (Sugeng, 2015:152). Data dalam penelitian ini, penulis menyajikan dalam bentuk uraian mengenai elemen-elemen *motion graphic*, sehingga penulis dapat lebih memahami unsur apa saja yang terkandung dalam *motion graphic* tersebut, dan nantinya ditelaah kembali estetikanya menurut A.A.M Djelantik.

## c. Kesimpulan dan verifikasi

Penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang disajikan berupa deskripsi atau gambaran yang awalnya belum jelas menjadi jelas dan dapat berupa hubungan kausal/interaktif dan hipotesis/teori (Sugeng, 2015:152).

Pada tahap ini, setelah penyajian data sudah dilakukan, maka akan ditarik kesimpulan awal atau intisari dari data yang disajikan tersebut. Setelah itu, dilakukan verifikasi yang artinya semua data dicek kembali sehingga ketika terdapat kekurangan pada data, bisa dilakukan analisis kembali agar data yang didapatkan menjadi lebih baik. Hasil dari tahap ini nantinya akan mendapatkan kesimpulan yang baik tentang keindahan dalam penggunaan *motion graphic* pada tayangan *youtube* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta*.

### 3.7 Validitas data

Validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut (Moleong, 2012:178). Denzin, (dalam Moleong, 2017:330) menyatakan bahwa terdapat empat teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.

Penelitian ini penulis menggunakan teknik triangulasi teori, triangulasi teori merupakan hasil akhir penelitian kualitatif berupa sebuah rumusan informasi. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari penyimpangan personal peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan (Denzin dalam Moleong, 2012:330-332). Terkait dengan penelitian ini, penulis melakukan pencatatan dari observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengacu terhadap teori estetika menurut A.A.M Djelantik.



## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, video yang diteliti adalah sebuah video dari *youtube* dengan durasi 6 menit 45 detik dan memiliki konten *food vlog*, yaitu video *blog* yang berkaitan dengan ulasan makanan. Ulasan berarti mengemukakan argumentasi, sehingga ulasan makanan berarti mengemukakan argumentasi yang berkaitan dengan makanan. Argumentasi disini terkait informasi mengenai rasa, harga, atau mungkin lokasi membeli makanan tersebut. Objek dalam penelitian ini adalah video dari *channel youtube* Ria S.W., episode “*Taipei Street Food in Jakarta*”. Episode tersebut jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bermakna makanan jalanan Taipei yang berada di Jakarta.

Berkaitan dengan data yang ditemukan, terdapat lima macam *motion graphic* pada tayangan *youtube* Ria S.W., episode *Taipei Street Food in Jakarta*. Yaitu bagian *opening* video, pencantuman dialog, pencantuman informasi, ekspresi Ria S.W., dan yang terakhir *ending* video. Sesuai dengan batasan masalah pada penelitian ini, dari tiap macam *motion graphic* yang diteliti yaitu hanya pada *motion graphic* yang cukup memiliki ciri khas dari seorang Ria S.W. Data yang ditemukan, selanjutnya dilakukan penjabaran elemen-elemen *motion graphic*-nya guna memberikan gambaran *motion graphic* tersebut melalui tulisan. Pada bagian *opening* video yang muncul dengan durasi 4 detik, elemen yang ditemukan adalah *composition*, *transition*, *texture*, dan *sound*. Selanjutnya, pada pencantuman dialog dengan durasi 2 detik, elemen yang ditemukan adalah *composition*, *sound*, *flow*. Yang ketiga pada pencantuman informasi yang memiliki durasi 3 detik, ditemukan elemen yang sama pada pencantuman dialog yaitu *composition*, *sound*, *flow*. Yang keempat adalah bagian ekspresi Ria S.W., pada ekspresi yang pertama dengan durasi 4 detik, ditemukan elemen *composition* dan *transition*, sedangkan pada ekspresi yang kedua dengan durasi 13 *frame* didapatkan elemen *composition*, *texture*, dan *flow*. Terakhir, pada bagian *ending* video berdurasi 7 detik. Elemen yang ditemukan adalah *composition*, *sound*, dan *texture*. Maka, dapat disimpulkan dari keseluruhan bagian *motion graphic* yang

muncul dan mengandung ciri khas Ria S.W., berdurasi 20 detik 13 *frame* dan memiliki elemen *composition, transition, sound, flow, dan texture*.

*Motion graphic* yang hadir dalam suatu karya audio visual dimunculkan tidak serta merta untuk memperjelas informasi saja. Tentu banyak hal yang mampu diberikan oleh *motion graphic*, seperti menggambarkan sebuah kemungkinan tak terbatas seperti yang terdapat pada penelitian ini yaitu menggambarkan sosok alien yang juga menyerupai manusia, serta menarik, mudah diingat, dan efektif dalam penyampaian informasi. Semua itu disajikan dengan tidak luput dari nilai keindahan, supaya penonton dapat merasakan pesan yang bisa ditangkap melalui karya desain *motion graphic* tersebut. Selain itu, dengan adanya nilai keindahan dalam *motion graphic*, dapat membuat penonton terkesan serta terkesan dengan karya yang disajikan sehingga karya tersebut memiliki ciri khas, untuk selalu diingat oleh penontonnya dan dapat menimbulkan rasa ingin menikmati karya desain tersebut berkali-kali.

Setelah dilakukan penjabaran elemen-elemen *motion graphic*-nya, selanjutnya dilakukan penganalisisan terhadap estetika yang terkandung yaitu menggunakan teori A.A.M Djelantik. Nantinya, akan dianalisis terkait estetika yaitu mengenai wujud, bobot, dan penampilan dari tiap elemen yang ditemukan. Pada bagian wujud diketahui gambaran unsur dasar yang terdapat pada setiap elemen, yang kedua pada bagian bobot diketahui isi yang terkandung di dalam setiap elemen, yaitu terkait suasana yang didapat, ide, dan pesan/persuasif. Terakhir bagian penampilan, dipaparkan faktor lainnya dalam mendukung penampilan kemunculan tiap elemennya. Maka, dari penganalisisan estetika ini dapat diketahui nilai keindahan/estetika yang terkandung dalam suatu *motion graphic* tersebut dilihat dari penjabaran estetika pada tiap elemen pembentuknya.

## 5.2 Saran

Terkait hasil proses penelitian, penulis telah menemukan nilai estetika yang terkandung dalam tiap elemen pembentuk *motion graphic* pada video *youtube* Ria S.W., episode *Taipei Street Food* in Jakarta. Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis melihat bahwa suatu tayangan tidak serta merta

menjadikan nilai keindahan yang terdapat pada *motion graphic* saja, yang dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan sebuah kesuksesan tayangan dalam memberikan kesan serta informatif kepada penontonnya. Hal lain juga dapat memiliki potensi tentang nilai keindahan didalamnya. Karena, sejatinya keindahan memang berbicara tentang suatu hal yang berkaitan dengan segala sesuatu yang disebut indah. Suatu contoh bisa mengenai pengambilan gambar yang disajikan, atau *mise en scene* dalam suatu tayangan. Maka, keindahan itu sendiri tidak dapat dilihat hanya dari kemunculan suatu *motion graphic*. Namun dikarenakan keterbatasan waktu, maka penulis tidak dapat mengkaji hal lain yang berkaitan dengan keindahan tersebut. Oleh karena itu, saran yang dapat peneliti berikan adalah diharapkan adanya penelitian lanjutan berkaitan dengan aspek lain yang memiliki potensi nilai keindahan didalamnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afrizal, M.A. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Beatrix, C.J. 2015. *Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Skripsi. Fakultas Seni & Desain. Universitas Multimedia Nusantara Tangerang.
- David, E R. M. Sondakh, dan S. Harilama. 2017. Pengaruh Konten Vlog terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Acta Diurna*. 6(1):7.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Febrianti, M. 2016. *Mini Drama Ada Apa dengan Cinta 2014 Versi Iklan Line Indonesia (Kajian Estetika Monroe Bredsley)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jember.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Humairah. 2015. *Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat (ILM) Tentang Perilaku Menyimpang Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) Pada Masyarakat Bukittinggi*. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.
- Jainuri, A. 2016. *Konstruksi Estetis Interaksi Manusia dengan Simbol-simbol Negara dari Aspek Mise-en-Scene pada Film Tanah Surga Katanya*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jember.
- Kartika, D. S., dan Nanang Ganda Prawira. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Moleong, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malanga : Kelompok Intrans Publishing.

Setya, Devi. 2019. <https://food.detik.com/info-kuliner/d-4366530/5-food-vlogger-indonesia-ini-sukses-tarik-perhatian-dan-bikin-ngiler>. [Diakses pada 19 Juni 2019].

Siregar, F. 2017. Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan *Motion Graphic* untuk Sosialisasi *Job Family* Pada Bank Indonesia. *Jurnal Desain*. 4(3):178.

Social Blade. 2008.

<https://socialblade.com/youtube/user/riasukmawijaya/videos/highestrated>. [Diakses pada 20 Juni 2019].

Universitas Jember. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : UPT Penerbitan Universitas Jember.

Wijaya, R. S. 2012. <https://www.youtube.com/user/riasukmawijaya/about>. [Diakses pada 01 Maret 2019].