BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media digital adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran internet sebagai media baru termasuk media sosial yang memberikan kemudahan, seperti waktu yang disediakan, sumber yang melimpah dan kemudahan mengakses kapan pun dan dimana pun (Nasrullah, 2017:2). Kemunculan dan perkembangan internet membawa cara baru dalam berkomunikasi, seperti halnya mengubah cara individu berkomunikasi saat ini, yaitu komunikasi yang tak terbatas oleh ruang, jarak, dan waktu. Komunikasi dapat dilakukan di mana saja dan kapan pun tanpa perlu bertemu secara pribadi.

Perkembangan teknologi komunikasi berbasis internet membantu sarana komunikasi dalam berinteraksi antara satu orang ke orang lainnya, selain itu juga membantu dalam perkembangan fungsi media seperti menyampaikan informasi pada khalayak, juga sebagai media edukasi sampai rana hiburan. Sehingga memberikan perubahan yang sangat besar terhadap kehidupan masyarakat. Dampak dari perkembangan teknologi ini adalah membuat masyarakat cenderung mendapatkan informasi dari media online yang biasa dikenal dengan *new media.*

Media baru (*new media*) menurut Chun (dalam M. Romli, 2018:35) mengatakan *new media* adalah penyederhanaan istilah (simplifikasi) terhadap bentuk media di luar media massa konvensional televisi, radio, majalah, koran dan film. Sifat *new media* adalah cair *(Fluid*), konektivitas individual, dan menjadi sarana untuk membagi peran kontrol dan kebebasan.

Pada saat ini, media baru (*new media*) telah menjangkau hampir seluruh masyarakat dunia, dan karena itu telah memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan struktur sosial masyarakat dan sistem komunikasi massa. Salah satu bentuk media baru adalah media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, YouTube, dan lain-lain.

Media baru mengubah perspektif media dari satu arah menjadi multi arah, memungkinkan orang menjadi produsen konten aktif. Ini adalah fenomena media yang menggabungkan teknologi, internet, dan media tradisional untuk menciptakan lingkungan media yang lebih interaktif dan terintegrasi.

Fenomena ini mempengaruhi sudut pandang kita dalam mengakses, berbagi, dan berinteraksi dengan informasi, serta bagaimana orang berkomunikasi secara langsung di platform seperti media sosial dipengaruhi oleh fenomena ini. Media visual adalah salah satu alat komunikasi baru.

Dalam perkembangan media komunikasi, media visual telah menjadi bagian yang sangat signifikan. Di antara beragam bentuk media visual, desain grafis muncul sebagai media utama dalam menciptakan gambar dan menyampaikan pesan. Salah satu bentuk desain grafis yang menonjol adalah *motion graphic*, yang digunakan sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk video.

Motion graphic adalah gabungan dari beberapa elemen visual seperti, tipografi, ilustrasi, fotografi dan videografi, pertanyaan ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Rini (Rini, 2021:20) bahwa,

> “Motion grafis adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari, ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi, dengan menggunakan teknik animasi bergerak” (Rini, 2021:20).

Menurut Siregar dalam jurnalnya yang berjudul “*Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion graphic untuk Sosialisasi Job Family pada Bank Indonesia”.* Mengatakan bahwa peran teknologi *motion graphic* dikenal sebagai media komunikasi yang efektif dan menarik dalam menyampaikan pesan, dikarenakan tidak memuat terlalu banyak text, melainkan campuran gambar, warna, suara, dan motion (Siregar, 2017).

Motion graphic dapat memberikan sebuah suasana dengan memberikan kemampuan sentuhan emosi kepada penonton melalui informasi yang diberikan melalui iringan *backsound* dan dapat menciptakan daya tarik untuk membujuk penonton karena citra yang mengkomunikasikan pesan dengan cara luar biasa, Setiawan (dalam Pernando & Kaharuddin, 2022).

Hal tersebut menjelaskan bahwa *motion graphic* memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan konsep yang kompleks dan abstrak agar nantinya mudah dipahami oleh *audiens*. Dengan menggabungkan elemen visual yang menarik seperti gerakan dan transisi yang halus, *motion graphic* dapat menjelaskan sebuah pesan yang rumit dengan cara yang interaktif dan menarik perhatian serta memberikan sentuhan emosi dari *backsound* sehingga menarik perhatian penonton.

Hal ini sangat relevan dalam era digital saat ini, di mana *audiens* cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih singkat atau pendek dan lebih tertarik pada konten yang mudah dicerna.

Dalam konteks media sosial, *motion graphic* telah menjadi elemen penting dalam penyampaian pesan yang efektif. Situs seperti TikTok, Instagram, dan YouTube telah menjadi media utama bagi individu dan organisasi dalam menyampaikan pesan mereka melalui konten visual yang menarik.

Dilansir dari *website WeAreSocial.net and Hootsuits,* mengatakan bahwa pada tahun 2024 menunjukkan bahwa rata-rata orang menghabiskan lebih dari 2 jam 23 menit sehari di media sosial. Dengan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk mengonsumsi konten media sosial, sangatlah penting bagi pembuat konten untuk membuat konten yang menarik dan bermakna.

Dengan demikian, media sosial telah menjadi *platform* penting bagi individu dan organisasi dalam menyampaikan sebuah pesan, mempromosikan barang dan jasa, dan membangun hubungan dengan para khalayak.

Penggunaan *motion graphic* dalam konten media sosial dapat membantu meningkatkan keterlibatan *audiens*, memvisualisasikan ide atau konsep dengan lebih menarik. *Motion graphic* menawarkan solusi yang efektif dalam menyampaikan pesan secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan *audiens* dan memperkuat dampak dari pesan tersebut. Salah satu media sosial yang menerapkan penggunaan *motion graphic* adalah TikTok.

Aplikasi TikTok adalah media sosial dan platform video musik berasal dari Tiongkok yang dirilis pada September 2016. Dilansir dari *Databoks* bahwa pada

tahun 2023 aplikasi TikTok tercatat telah terunduh sebanyak 67,4 juta kali di Indonesia dan mengalahkan jumlah unduhan aplikasi populer lain yaitu CapCut, Facebook, Instagram, Shopee, WhatsApp, dll. Tidak hanya itu menurut laporan dari *We Are Social* yang dilansir dari *Databoks* mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara ke 2 di dunia dengan penggunaan aplikasi TikTok terbanyak, terdapat sekitar 106,51 juta pengguna TikTok di Indonesia pada Oktober 2023.

Menurut (Azhari dan Ardiansah, 2022) mengatakan aplikasi TikTok juga merupakan media sosial bagi para Remaja dan anak usia sekolah, atau sering juga dikenal dengan generasi milenial yang mendominasi pengguna aplikasi TikTok di Indonesia. Pada masanya aplikasi TikTok pernah dikecam oleh masyarakat Indonesia dan diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi yang diakibatkan oleh kesalahan pada video konten yang diunggah seperti menyediakan video-video yang negatif yang tidak baik bagi anak-anak karena belum adanya kesesuaian umur pada tahun sebelumnya. Namun, hal tersebut diatasi dengan adanya perubahan. Selanjutnya TikTok memiliki dampak yang signifikan terkait penggunaannya di era digital saat ini, aplikasi TikTok menjadi tren baru dan sangat populer di Indonesia, khususnya dapat menjadi daya tarik positif sebagai media marketing dan media membangun jaringan.

Keunikan TikTok terletak pada format video vertikal yang berdurasi singkat yang biasanya antara 15 detik hingga 1 menit, dan menyesuaikan gaya modern yang serba cepat dan ringkas dalam preferensi konsumsi konten.

Konten-konten yang tersedia pada aplikasi tersebut menjadi tren di berbagai kalangan usia, mulai dari muda hingga tua. Ditambah lagi banyak artis,

aktor, selebgram Indonesia yang menggunakan TikTok dan mengunggah video mereka di aplikasi tersebut. Hal ini semakin membuat aplikasi TikTok banyak digemari semua kalangan.

Kehadiran TikTok menjadi ajang perlombaan para konten kreator untuk membuat konten yang memiliki visual yang menarik, seperti hal nya Gerald Vincent seorang konten kreator TikTok yang memanfaatkan *motion graphic* pada kontenya.

Gambar 1. 1

Profil Gerald Vincent

Sumber: https://www.tiktok.com/@geraldvincentt

Gerald Vincent merupakan seorang konten kreator media sosial TikTok, Instagram dan Youtube asal Indonesia, yang mana pada konten Tiktoknya membahas pertanyaan-pertanyaan receh, dan juga membahas hal hal informatif, dan menarik, sehingga ia mampu menarik perhatian hingga jutaan orang untuk menyaksikan kontennya.

Gambar 1. 2

Konten TikTok Gerald Vincent

Sumber:https://www.tiktok.com/@geraldvincentt/video/7321325170159848709?lang=id-ID

Dalam isi kontennya ia menjawab pertanyaan-pertanyaan unik dari para penontonnya, seperti video di atas yang membahas mengenai pertanyaan dari pengikutnya seperti “Bang lebih duluan mana, ayam apa telur? Pertanyaan tersebut ia jadikan sebuah konten untuk menjawab dari pertanyaan itu, dengan memberikan informasi dan data juga di dalamnya. Dalam konten tersebut mendapatkan 61 ribu *likes* dan 1609 komentar yang mana isi komentarnya mendapatkan reaksi positif.

Selain konten pertanyaan unik, Gerald Vincent juga kerap membuat konten yang informatif sehingga membuat video tersebut viral, karena pada konten konten yang diunggah Gerald Vincent sendiri menampilkan visual yang menarik di mana terdapat *motion graphic* yang membantu dalam menyampaikan pesan dengan konsep menghibur seperti adanya animasi gambar yang lucu sehingga kontennya cenderung informal karena bertujuan untuk memberikan informasi dan hiburan bagi penonton. Misalnya, dalam konten yang ia buat, sering terdapat penggunaan *motion graphic* yang lucu dan diikuti dengan *soundeffect* yang lucu sehingga menarik perhatian penonton dan menjadi pembeda dengan konten kreator TikTok lainnya seperti Raymond Chin.

Raymon Chin dalam kontennya lebih membahas mengenai keuangan dan bisnis. Isi kontenya sendiri lebih serius dan tidak ada penggunaan visual gambar lucu pada kontennya, kemudian ia juga sering mengangkat topik viral, namun dengan pendekatan yang berbeda dengan Gerald Vincent.

Dengan hal ini konten Gerald Vincent memiliki ciri khas sendiri yang berbeda dengan konten kreator yang lain, di mana penggunaan *Motion graphic* yang dia gunakan tidak hanya untuk memudah penonton memahami isi pesan namun juga penonton akan merasa terhibur dengan efek visualnya.

Dalam kontennya yang membahas mengenai “kerja rodi sebenarnya DIGAJI Cuma duitnya DIKORUPSI? Lah masa sejarah bohong?” mendapatkan jumlah komentar positif sebanyak 28.000 komentar serta 1 juta likes dengan 12,284,712 juta *views* hal ini menunjukkan bahwa pada video ini mendapatkan reaksi yang baik, terlihat dari jumlah komentar, *views*, *likes*, *share* yang sangat

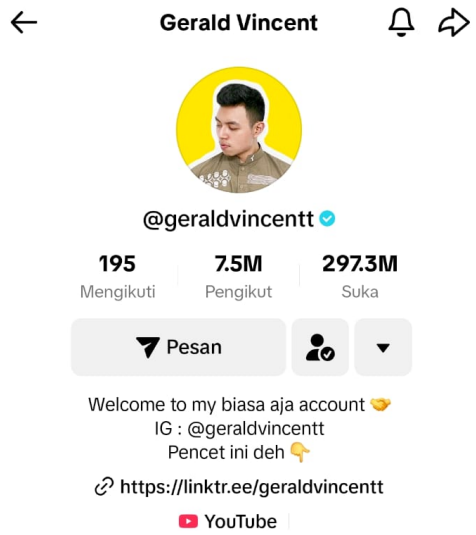
tinggi. Dengan hal ini membuktikan bahwa konten Gerald Vincent menarik dan informatif serta menghibur, banyaknya *share* juga menunjukkan bahwa penonton merasa video ini layak untuk dibagikan kepada teman-teman mereka, menandakan kualitas dan daya tarik konten yang tinggi.

Seperti contoh konten yang diunggah oleh @rollerpeang di mana isi kontenya merupakan *reupload* dari konten Gerald Vincent yang telah dibahas di atas, dan menunjukkan bahwa konten tersebut menarik dan informatif dan layak untuk dibagikan kembali. Konten yang *direupload* ini banyak mendapatkan banyak reaksi positif dan komentar pada video tersebut. Terlihat dari jumlah komentar sebesar 14,9 ribu, 1,1 juta *likes*, dan 48,3 *share*. Membuktikan bahwa kontennya memang informatif dan menjadi pembahasan para penonton.

Secara keseluruhan konsep video Gerald Vincent mengombinasikan unsur hiburan, edukasi, dan visual yang menarik dalam konten-kontennya. Tidak aneh jika jumlah pengikut dan jumlah *views* Gerald Vincent Tinggi, konten kreator tersebut mendapatkan 7.500.000 *Followers*, total 3,388 video dengan jumlah *like* video sebesar 297.328.000 (per 23 Maret 2024). Dan menjadikan ia sebagai konten kreator populer di Indonesia. *https://tokcount.com/?user=geraldvincentt.*

Gambar 1. 3

Akun TikTok Gerald Vincent



Sumber: https://www.tiktok.com/@geraldvincentt

Hal menarik dari konten Gerald Vincent adalah kemampuannya dalam memanfaatkan *motion graphic* sebagai media menyampaikan pesan pada kontenya. Penggunaan *motion graphic* memungkinkan Gerald Vincent untuk memvisualisasikan ide atau konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, serta menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi penonton. Penggunaan elemen visual seperti gambar, *typography*, *icon*, dan musik diterapkan pada isi konten videonya, untuk membantu dalam menjelaskan isi pesan pada kontennya agar mudah dipahami oleh penonton.

Dengan konten-konten yang ia buat dengan penggunaan *motion graphic* pada videonya menjadikan Gerald Vincent seorang konten kreator populer di Indonesia, dengan jumlah pengikut yang tinggi, memungkinkan Gerald Vincent dapat menarik para penontonnya untuk menonton konten TikToknya. Maka tidak

heran jika jumlah *views* pada setiap kontennya berjumlah ratusan hingga jutaan *views* tiap konten video yang diunggahnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga informan yang merupakan pengikut akun TikTok Gerald Vincent, bahwa penggunaan *motion graphic* seperti elemen visual yaitu animasi bergerak, gambar, ikon, tipografi, dan musik merupakan keunggulan dari konten Gerald Vincent yang akan diteliti.

Menurut @fzriiiiii21, *motion graphic* membuat konten TikTok Gerald Vincent menarik dan membantu memahami isi pesan dalam durasi yang singkat. Selain itu @randomicerice menambahkan bahwa *motion graphic* mencegah kejenuhan penonton dan menjelaskan pesan dengan jelas melalui ilustrasi visual. Sedangkan @lasestrellasra menyatakan bahwa elemen-elemen tersebut membuat penonton betah menonton hingga akhir dan menambah konsistensi *views* dan *likes* pada video Gerald Vincent.

Dengan ini konten Gerald Vincent memiliki keunggulan dalam segi kontennya yaitu penggunaan *motion graphic* pada video-video yang diunggahnya, *Motion graphic* juga telah menjadi pilihan efektif dalam penyampaian pesan kepada penonton, terutama dalam konteks media sosial khususnya TikTok yang didominasi oleh konten visual. *Motion graphic* memungkinkan pesan yang kompleks atau sulit dijelaskan dapat disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan menari, sehingga menciptakan pengalaman menonton yang memuaskan bagi penonton. Sehingga hal tersebut mempengaruhi dalam meningkatkan rasa ketertarikan untuk mendapatkan informasi lebih dalam menonton konten tersebut.

Dapat dikatakan juga bahwa video konten Gerald Vincent menarik minat penontonnya agar terus menonton konten kontennya dan menjadikan konten tersebut sebagai pusat informasi dibanding dengan konten kreator yang lain, maka menurut Slameto (dalam Djaali, 2008:121) menyatakan bahwa minat adalah rasa suka atau ketertarikan pada sesuatu atau aktivitas tanpa ada yang meminta atau menyuruh. Pendapat tersebut dimaksudkan bahwa minat terbentuk dari rasa suka seseorang terhadap sesuatu, karena adanya ketertarikan pada suatu hal.

Dengan demikian konten kreator Gerald Vincent menjadi pembahasan pada penelitian ini, dengan melihat penggunaan *motion graphic* pada kontennya dalam menyampaikan pesan, menarik perhatian penonton sehingga terjadi peningkatan minat penonton.

Manfaat dari penelitian ini bagi khalayak adalah untuk memberikan informasi mengenai bahwa penggunaan *motion graphic* bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan pada konten Tiktok agar para khalayak bisa dengan mudah memahami pesan yang disampaikan pada konten tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk melihat bagaimana peningkatan minat penonton terhadap penggunaan *motion graphic* konten TikTok Gerald Vincent. Apakah dengan adanya *motion graphic* pada konten Gerald Vincent terjadi peningkatan ketertarikan dan rasa suka para penonton untuk mendapatkan sumber informasi melalui konten Gerald Vincent dengan terus mengikuti konten-konten lain Gerald Vincent, mendapatkan informasi dan pengetahuan lebih dengan menonton konten Gerald Vincent.

Dengan ini peneliti tertarik untuk meneliti berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti suatu penelitian dengan judul "**Pengaruh Penggunaan *Motion Graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Sejauhmana **Pengaruh Penggunaan *Motion graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton.**

1.3 Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengetahui dan meneliti:

1. Sejauhmana Pengaruh ***Composition*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton?
2. Sejauhmana Pengaruh ***Transition*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton?
3. Sejauhmana Pengaruh ***Sound*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton?

4. Sejauhmana Pengaruh Penggunaan *Motion graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Rasa Suka** Penonton?
5. Sejauhmana Pengaruh Penggunaan *Motion graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Ketertarikan** Penonton?
6. Sejauhmana Pengaruh **Penggunaan *Motion graphic*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Minat** Penonton?

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini memiliki maksud untuk mengetahui **Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Motion Graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent.**

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui Pengaruh ***Composition*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton.
2. Untuk mengetahui Pengaruh ***Transition*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton.

3. Untuk mengetahui Pengaruh ***Sound*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan Minat Penonton.
4. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Motion graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Rasa Suka** Penonton.
5. Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Motion graphic* Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Ketertarikan** Penonton.
6. Untuk mengetahui Pengaruh **Penggunaan *Motion graphic*** Sebagai Media Penyampaian Pesan Pada Konten Tiktok Gerald Vincent Terhadap Peningkatan **Minat** Penonton.

1.5 Rumusan Masalah

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi, khususnya pada konteks *New Media*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Kegunaan Bagi Peneliti

   Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk menambah pengetahuan dan menjadi rujukan untuk studi lebih lanjut tentang aspek dan masalah penelitian komunikasi yang serupa. Selain itu,

penelitian ini akan menjadi sarana untuk aplikasi keilmuan yang dapat dilakukan peneliti dalam dunia perkuliahan.

2. Kegunaan Bagi Akademik

   Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai referensi dan literatur untuk mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dan mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi. Secara khusus, penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur untuk penelitian lanjutan.

3. Kegunaan Bagi Akun TikTok Gerald Vincent

   Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi Gerald Vincent sebagai sumber informasi, masukan, acuan, dan evaluasi untuk mendorong akun TikToknya untuk meningkatkan minat penonton.

4. Kegunaan Bagi Masyarakat

   Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat dengan menggali potensi *penggunaan motion graphic* dalam konten TikTok, khususnya yang diproduksi oleh akun Gerald Vincent. Diharapkan, melalui pemahaman yang lebih dalam tentang *motion graphic* sebagai media penyampaian pesan, masyarakat tidak hanya akan menikmati konten TikTok dengan lebih baik, tetapi juga akan memahami esensi pesan yang ingin disampaikan oleh konten tersebut.