

# KAJIAN VISUAL VIDEO DI YOUTUBE LAST DAY PRODUCTION (Studi Kasus Tipikal Anak Muda Indonesia)

**Stefani Leo**

Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra

## Abstrak

Adanya ketidakcocokan pada karakter anak sekolah yang ditunjukkan di video ini, penggabungan dua budaya pada satu penokohan, yaitu tokoh Superman dan perbandingan antara anak muda yang hidup di era 1990 –an dan anak muda yang hidup di era 2000-an membuat penelitian ini dapat dikaji melalui semiotika oleh Roland Barthes yaitu denotatif dan konotatif untuk mencari makna yang terkandung dalam video. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, agar data yang ada dapat diteliti sedalam - dalamnya. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu karakter anak sekolah yang ditunjukkan dalam video merupakan perwakilan dari anak kecil dan orang dewasa, penggabungan dua budaya pada tokoh Superman karena masyarakat Indonesia menerima budaya luar dan mencerna budaya tersebut dengan cara mereka sendiri berdasarkan kebiasaan, kepercayaan serta keyakinan mereka dan perbandingan anak muda di era 1990an dan 2000an adalah anak muda di era 1990an merupakan anak muda yang belum merasakan dampak dari teknologi sehingga mereka lebih peka dan lebih percaya diri dibandingkan dengan anak muda di era 2000-an.

**Kata Kunci:** Visual, video musik, *youtube*, Last day production, semiotika

## Abstract

**Title:** *Visual Video Study on Last Day Production's YouTube Channel (Typical of Young Indonesia)*

*The discrepancy in the character of schoolchildren shown in this video, the merging of two cultures in one characterization, the Superman character and the comparison between young people living in the 1990s and young people living in the 2000s made this study can be examined through Semiotics by Roland Barthes denotative and connotative to find the meaning contained in the video. This research uses qualitative descriptive method, so that the existing data can be examined deeply. The conclusion that can be drawn from this research is that the character of schoolchildren shown in the video is representative of small children and adults, the merging of two cultures to Superman figures as Indonesians accept the culture outside and digest the culture in their own way based on their habits, beliefs and beliefs They and the comparison of young people in the 1990s and 2000s are young people in the 1990s are young people who have not felt the impact of technology so they are more sensitive and more confident than the young people in the era of the 2000s.*

**Keywords:** *Visual, music video, youtube, last day production, semiotic*

## Pendahuluan

Kemunculan internet membentuk suatu media baru bagi masyarakat yang disebut media sosial. Media sosial sangat erat hubungannya dengan manusia karena di zaman sekarang ini orang – orang membagi berita / informasi melalui media sosial seperti *Instagram, Youtube, Facebook* dan lainnya. Orang tidak perlu lagi menonton berita di televisi, karena informasi yang terdapat di televisi hampir sama dengan yang ada di media sosial. Hal ini menyebabkan manusia tidak bisa lepas dari media

sosial karena kemudahan yang ditawarkan yaitu bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Media sosial membuat individu semakin acuh tak acuh dengan lingkungannya, karena mereka hanya peduli dengan *smartphone* yang dianggap lebih nyata daripada kehidupan mereka sendiri. Tanpa bersosialisasi, manusia dapat mengetahui informasi terkini hanya dengan melihat di *handphone*. Hal ini menyebabkan mental manusia yang semakin bobrok karena perkembangan teknologi tidak digunakan dengan

benar. Kemudahan yang diberikan membuat individu semakin tidak peduli dengan sekitarnya dan rasa ingin tahu yang berkurang.

Last Day Production merupakan saluran YouTube yang berbasis di Indonesia, didirikan pada tahun 2014 yang diciptakan oleh Leon Zheyong dan Listia Magdalena. Leon dan Listia adalah teman kuliah di sebuah universitas di Jakarta. Mereka dipisahkan selama 3 tahun karena Leon pindah ke Singapura untuk melanjutkan studi. Mereka bertemu kembali, ketika Leon memiliki masalah dengan tugasnya yaitu menulis naskah untuk sebuah film pendek. Sejak itu, Listia membantu menulis naskah, sementara Leon produsernya. Mereka memiliki ambisi besar dan tertarik untuk menciptakan sketsa komedi dan film pendek, yang diisi komentar pintar dan 'twist' yang menarik. Video yang pertama kali mereka buat berjudul *Teman atau Gebetan*. Video dari LDP semuanya bercerita tentang hal – hal yang tanpa kita sadari kita pernah bahkan sering mengalaminya. Sehingga pada saat kita menontonnya kita langsung spontan tersenyum bahkan tertawa karena merasa pernah mengalaminya. Video yang diproduksi oleh LDP berjumlah 124 video, dan terbagi lagi menjadi 11 kategori video berdasarkan jenis – jenis video, diantaranya lucu / komedi, *life style*, *short movie*, fakta unik, *teen life*, *how to*, *versus*, *music video*, *challenge*, *video blog* dan parodi. Salah satu video yang menjadi perhatian publik adalah video Tipikal Anak Muda Indonesia. Video yang diberi judul Tipikal Anak Muda Indonesia, yang berdurasi 4 menit 57 detik ini bercerita tentang perilaku anak muda di Era 1990-an dibandingkan dengan anak muda di Era 2000-an. Diawali dengan sekelompok anak yang memakai seragam sekolah dasar sedang bermain angklung yang merupakan alat musik tradisional dari Jawa Barat. Lalu isi dari video itu yang merupakan perbandingan perilaku anak muda di Era 1990-an dan 2000-an seperti, perilaku terhadap orang tua, tokoh yang diidolakan dan permainan yang dimainkan sewaktu di sekolah dasar. Diakhir video mereka mengenakan pakaian adat dari beberapa Pulau di Indonesia dan menyanyikan lagu Indonesia Tanah Air Beta. Permasalahan yang muncul dalam ide cerita dalam video musik ini yaitu tokoh yang terdapat dalam video musik ini adalah orang dewasa, namun kostum yang digunakan adalah seragam sekolah dasar yang seharusnya dipakai oleh anak kecil yang berumur 6 – 12 tahun. Hal ini tidak sesuai dengan fakta yang ada. Selain itu terdapat personifikasi yang dianggap adalah personifikasi dari tokoh Superman yang merupakan karakter yang berasal dari Amerika serta perbedaan perilaku maupun kehidupan sosial anak muda yang hidup di Era 1990-an dan 2000-an. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk meneliti video musik Tipikal Anak Muda Indonesia dengan menggunakan semiotika Barthes yaitu denotatif dan konotatif untuk menemukan makna dibalik ide cerita yang terdapat dalam video.

## Semiotika

Roland Barthes berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi dari suatu masyarakat tertentu dan dalam waktu tertentu. Barthes juga mengemukakan studinya tentang tanda yaitu peran pembaca (*The reader*). Konotasi yang merupakan sifat asli dari tanda membutuhkan keaktifan dari pembaca tanda agar tanda itu dapat berfungsi. Barthes mengulas sistem pemaknaan tataran kedua yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Contoh yang paling jelas adalah sastra yang pemaknaan kedua dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Pemaknaan kedua ini disebut dengan konotatif yang dibedakan dari denotatif. (Sobur, 2009). Menurut Cobley dan Jansz (1999), tanda menurut Roland Barthes:

Tanda denotatif terdiri dari penanda dan petanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa” barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (dalam Sobur, 2009, p. 69).

Hubungan antara sebuah penanda dan petanda bukanlah terbentuk secara alamiah, melainkan hubungan yang terbentuk berdasarkan konvensi, maka sebuah penanda pada dasarnya membuka peluang bagi petanda atau makna. Terdapat dua tingkatan pertandaan yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga memiliki tingkatan yaitu denotasi dan konotasi. Definisi lain dari denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan pertanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotasi adalah makna pada apa yang tampak. Apa yang dilihat adalah makna denotasi.

Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti. Ia menciptakan makna – makna kedua, yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek seperti psikologis yakni perasaan, emosi dan keyakinan. Konotasi dapat menghasilkan makna kedua yang bersifat implisit atau tersembunyi. Barthes melihat makna yang lebih dalam dan lebih bersifat konvensional yaitu makna – makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos adalah pengkodean makna dan nilai – nilai sosial sebagai sesuatu yang dianggap alamiah. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai – nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.. Semiotika ini dapat digunakan sebagai model dalam membongkar berbagai makna desain seperti iklan, produk, interior dan *fashion* yang berkaitan secara implisit dengan nilai – nilai ideologi, budaya, moral dan spiritual (Piliang, 2003).

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut. Pendekatan ini berusaha untuk menjelaskan sebuah fenomena dengan sedalam – dalamnya. Dalam penelitian kualitatif, Peneliti memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan suatu konsep / teori. Landasan teori sebagai panduan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha untuk memecahkan masalah berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, hasil *screenshot*, buku, jurnal dan internet serta gabungan / triangulasi data.

## Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Video musik Tipikal Anak Muda Indonesia berdurasi 4 menit 57 detik. Penulis membagi video ini ke dalam 21 *frame* yang merupakan kategorisasi berdasarkan ruang atau *setting*. Populasi ini berupa hasil *screenshot* dari video musik karena video musik merupakan *moving image*. Selain itu dikategorisasikan berdasarkan ruang / *setting* karena pergantian ruang paling terlihat jelas dalam video ini.

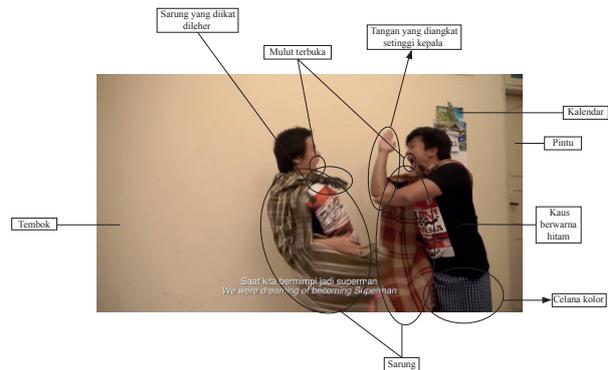
Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini, dengan menggunakan teknik sampel bertujuan atau *Purposive Sample*. Sampel ini bertujuan untuk mengambil subyek bukan berdasarkan strata atau acak, melainkan berdasarkan adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2010). Sehingga untuk menentukan sampel, terdapat beberapa kriteria yaitu:

1. Sampel merupakan gambar yang terdapat pada video musik Tipikal Anak Muda Indonesia
2. Sampel merupakan gambar yang dapat mewakili 21 *frame* yang merupakan jumlah dari populasi
3. Sampel merupakan gambar yang dianggap menarik dan memiliki makna tersembunyi yang dapat menjawab rumusan masalah
4. Sampel merupakan perbandingan antara anak muda yang hidup di era 1990-an dan anak muda yang hidup di era 2000-an

Sampel yang akan digunakan adalah hasil *screenshot* yang diambil diantara populasi sebanyak enam gambar, karena sampel dianggap sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini yaitu dianggap memiliki makna yang tersembunyi dibalik visual yang ada.

## Pembahasan

### Sampel Satu, anak muda di era 1990-an



Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia

**Gambar 1. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Satu Anak Muda di Era 1990-an**

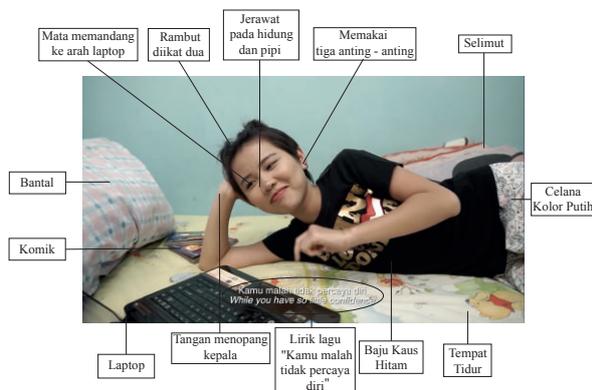
Terdapat dua orang figur sedang bermain. Hal ini terlihat dari pakaian yang mereka kenakan yang merupakan personifikasi dari Superman. Superman merupakan *superhero* paling terkenal dalam budaya pop. Superman datang ke bumi dari planet yang dinamakan *Krypton* dan ditemukan oleh pasangan suami istri yang merupakan petani. Lama kelamaan, kekuatan dari Superman mulai muncul namun kedua orang tua angkatnya mengajarkan Superman untuk menjadi pahlawan yang membantu manusia. Kekuatan yang dimaksud adalah memiliki kekuatan dan kecepatan yang jauh lebih besar daripada manusia biasa. Selain itu ia juga bisa terbang dan memiliki kekebalan tubuh yang tak terbatas (DC Entertainment, 2017).

Figur 1 merupakan laki – laki yang terlihat dari fisiknya yaitu rambut pendek dan ciri fisik lainnya dari bentuk badan dan muka. Ia memakai sarung yang diikat di leher sehingga sarung seakan – akan adalah sayap yang diasumsikan sebagai alat bantu agar dapat terbang di udara. Sedangkan kaus yang ia kenakan berwarna hitam dan tertulis “*Damn I Love Indonesia*”. Kaus dengan tulisan tersebut merupakan merek lokal (Indonesia). Figur 1 membuka mulutnya dengan lebar menandakan bahwa ia sedang berteriak. Selain itu badan figur 1 seakan menjauhi / menghindari figur 2. Pada figur 2 yang merupakan laki – laki juga mengenakan sarung yang diikat di leher. Sarung ini merupakan personifikasi dari Superman yang memiliki sayap. Pakaian yang ia kenakan sama seperti figur 1 yaitu kaus hitam yang terdapat tulisan “*Damn I Love Indonesia*” dan celana kolor. celana kolor mewakili celana dalam yang dikenakan oleh tokoh Superman, karena diasumsikan memiliki arti yang sama yaitu sebagai “dalam”. Superman merupakan ikon dari kekuatan dan kecepatan.

Dampak dari tokoh ini sangat mempengaruhi anak – anak sehingga timbulnya suatu personifikasi yang menyederhanakan karakter dari tokoh Superman

ini. Sayap diwakilkan oleh sarung, baju ketat bertuliskan huruf “S” diwakilkan oleh baju yang bertuliskan *damn I love Indonesia*, celana dalam yang diwakilkan oleh celana kolor dan gerak tubuh mengangkat tangan kanan. Pada sampel ini terjadi penggabungan dua budaya yaitu budaya Amerika yakni tokoh Superman dan budaya Indonesia yakni kaus yang dikenakan dengan tulisan *damn I love Indonesia*. Hal ini menunjukkan bahwa kebudayaan yang berasal dari luar akan diadaptasi oleh masyarakat Indonesia dengan caranya masing – masing, seperti yang terjadi pada tokoh Superman ini. Walaupun berasal dari Amerika, tokoh ini ketika masuk ke Indonesia menjadi satu tokoh lain yang bisa dikatakan Supermannya Indonesia, karena dari pakaian maupun kelengkapan lainnya berdasarkan budaya Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia akan dicerna oleh masyarakat Indonesia, dan akan direpresentasikan kembali sesuai dengan keyakinan, dan menyesuaikan dengan kebudayaan di Indonesia. Hal ini yang terjadi pada tokoh Superman. Masyarakat hanya mengambil ikon dari Superman yaitu kekuatan, keperkasaan dan kegagahannya saja, namun tidak dengan tampilan fisik. Sehingga timbullah Superman versi Indonesia seperti pada sampel ini.

Sampel satu, anak muda di era 2000-an



Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia  
**Gambar 2. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Satu Anak Muda di Era 2000-an**

Sampel ini merupakan gambar seorang anak perempuan yang sedang bersantai di atas tempat tidur. Ia sedang melihat ke arah laptop dengan bentuk bibir yang melengkung ke bawah menandakan puas terhadap suatu hal. Pandangan figur ke arah laptop yang berada tepat di depannya, berikut adalah tampilan layar pada laptop:

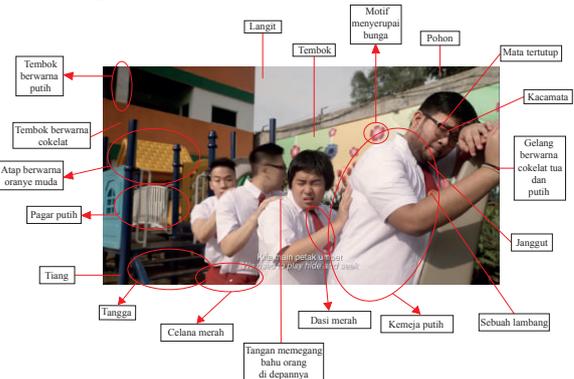


Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia  
**Gambar 3. Layar Laptop**

Figur memiliki wajah yang berjerawat dan tidak mulus, karena terdapat bintik hitam pada daerah hidung dan pipi. Menurut dr. Eddy Karta SpKK, masalah yang paling banyak terjadi pada remaja adalah kulit berminyak dan berjerawat. Hal ini disebabkan karena perubahan hormon pada tubuh yang menyebabkan produksi minyak yang berlebih pada wajah sehingga wajah tampak kusam dan tidak terawat (Herman, 2013). Hal ini membuktikan bahwa figur merupakan seorang remaja, karena wajahnya berjerawat dan tidak terawat. Layar laptop menunjukkan bahwa ia sedang mengedit foto dirinya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*. Fungsi utama dari perangkat lunak ini adalah mengedit foto atau gambar menjadi lebih cantik, merekayasa dan membuat desain gambar. Mempertahankan berarti menghaluskan atau membersihkan foto atau gambar agar terlihat lebih indah dan menarik (“Fungsi dari Aplikasi Adobe Photoshop”, n.d.). Hal ini menunjukkan bahwa ia tidak percaya diri dengan penampilan dirinya. Asumsi ini didukung oleh lirik lagu yang terdapat pada sampel ini yaitu “Kamu malah tidak percaya diri”.

Cara anak muda di era 2000-an ini untuk memanipulasi foto dirinya dengan mengedit foto untuk menghilangkan jerawat, memutihkan dan menghaluskan kulit serta memakai *make up* tebal agar mereka terlihat lebih cantik dan menarik. Musik dan lirik memiliki arti yang berlawanan karena musik terkesan ceria sedangkan lirik mengandung kritikan, karena cara penyampaian LDP untuk mengkritik anak muda yang hidup di era 2000-an yaitu dengan cara halus dan santai agar anak muda di era ini tidak tersinggung dan sadar serta mau mengubah perilaku mereka.

Sampel dua, anak muda di era 1990-an



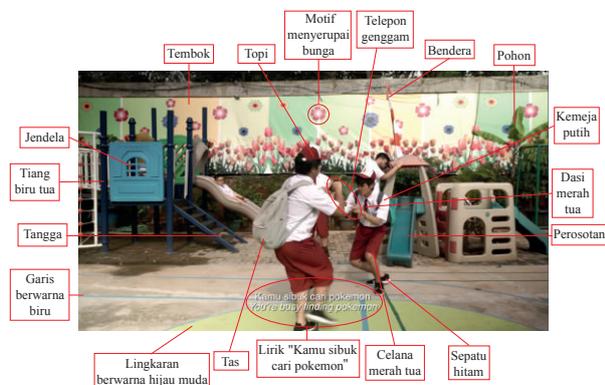
Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia

#### Gambar 4. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Dua Anak Muda di Era 1990-an

Pada gambar di atas, diasumsikan mereka sedang bermain petak umpet, karena terlihat dari lirik lagu yang mengatakan bahwa “kita main petak umpet”. Petak umpet merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia. Permainan tradisional berperan untuk membentuk karakter dari anak. Petak umpet dan lompat tali merupakan permainan yang terkadang masih dimainkan oleh anak – anak (Nafisah, 2016). Cara bermain petak umpet memiliki versi yang mungkin agak berbeda di tiap kota atau tempat. permainan petak umpet dapat dilakukan dimana saja, karena tidak memerlukan benda / alat bantu, hanya dengan mencari pemain minimal dua orang. Pada sampel, figur 1 menjadi si penjaga karena ia berdiri paling depan dan bersandar pada tangannya sambil menutup matanya. Sedangkan ketiga figur di belakangnya yaitu figur 2, 3 dan 4 merupakan lawan dari si penjaga, karena mereka harus bersembunyi dari si penjaga yang merupakan figur 1.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa figur sedang bermain petak umpet yang merupakan permainan anak – anak yang berasal dari Indonesia. Permainan ini melibatkan fisik, sehingga anak – anak dapat bersosialisasi. Pada sampel, figur bermain petak umpet dengan cara yang benar, namun penggunaan figur kurang cocok karena kurang sesuai dengan apa yang ada di dunia nyata, karena petak umpet biasanya dimainkan oleh anak – anak bukan oleh orang dewasa. Petak umpet merupakan permainan fisik yang memiliki efek positif karena melatih kekompakkan, kekeluargaan dan kepercayaan diantara para pemainnya. Sehingga pemberian karakter orang dewasa dimaksudkan agar mencakup semua kalangan dari anak kecil hingga orang dewasa dan menunjukkan bahwa petak umpet juga dapat dimainkan oleh orang dewasa karena nilai – nilai yang ada dalam permainan tersebut yaitu kekompakkan, kepercayaan dan kekeluargaan.

Sampel dua, anak muda di era 2000-an



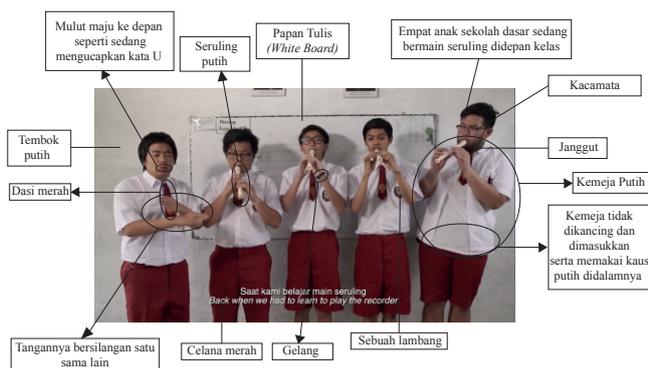
Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia

#### Gambar 5. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Dua Anak Muda di Era 2000-an

Figur 1 dan 2 mengenakan pakaian yang sama dari sisi rupa dan warna, karena merupakan seragam sekolah yang adalah kesepakatan bersama dari Pemerintah Indonesia. Pengertian dari seragam adalah pakaian yang dikenakan oleh pelajar pada waktu sekolah yang jenis, model dan warnanya sama dan berlaku secara nasional (Salam Edukasi, 2016). Kedua figur saling berhadapan dengan memegang telepon genggam di tangan mereka masing – masing. Kaki mereka seperti sedang berlari karena satu kaki menginjak di tanah dan satu lagi ditekuk. Berdasarkan lirik yang terdapat pada sampel ini yaitu “Kamu sibuk cari Pokemon”, berarti mereka sedang bermain Pokemon yang merupakan permainan yang menggunakan GPS (sistem pemosisi global). Permainan ini dimainkan dengan berjalan – jalan di dunia nyata untuk menangkap monster virtual seperti Pikachu dan teman – temannya di tempat terdekat dengan lokasi ponsel Anda dan melatih mereka untuk bertanding. Monster ini pertama kali populer pada tahun 1990-an ketika Nintendo Game Boy muncul (BBC, 2016). Permainan ini disebut dengan nama Pokemon Go, karena mereka mencari para monster yang berada di sekitar mereka sehingga permainan ini mengajak pemainnya untuk lebih aktif dengan cara berjalan – jalan, tidak hanya duduk di satu tempat.

Pada layar telepon genggam, terlihat keadaan sebenarnya di dunia nyata, karena menggunakan GPS, sehingga lebih menarik dan lebih interaktif. Namun dengan perkembangan teknologi ini, menyebabkan banyak sekali orang berburu Pokemon yang sudah terlihat sejak pagi hingga malam hari. Perkumpulan orang yang biasanya bercengkerama kini menjadi ajang berburu Pokemon. Disadari atau tidak, industri hiburan hanya akan membuat kepekaan masyarakat terhadap lingkungan sosial berkurang dan memikirkan hiburan semata (Rahmi, n.d.). Permainan Pokemon Go ini sangat fenomenal di era 2000-an dan sempat sangat terkenal dan mencapai keadaan dimana anak – anak bahkan orang dewasa semuanya bermain permainan ini. Permainan ini menampilkan keadaan riil disekitar, sehingga pada sampel terlihat kedua figur seperti sedang mencari – cari monster yang dimaksud, dengan posisi kaki yang seolah – olah ingin berlari. Lirik “Kamu sibuk cari Pokemon” pada sampel ini, mengandung sindiran bagi anak muda di era 2000an karena seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, mereka sibuk mencari monster pada permainan ini dan tidak memperdulikan lingkungan sosial mereka. LDP bermaksud untuk menyadarkan mereka agar tidak terlena oleh teknologi di era 2000-an ini dan memperbaiki kehidupan sosial mereka yang telah rusak akibat teknologi melalui Pokemon Go.

Sampel tiga, anak muda di era 1990-an



Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia  
**Gambar 6. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Tiga Anak Muda di Era 1990-an**

Mereka dikatakan sebagai pelajar sekolah dasar karena terlihat dari pakaian yang mereka kenakan yaitu seragam sekolah dasar. Hal ini berdasarkan Permendikbud Nomor 45 Tahun 2014 tentang Pakaian seragam sekolah bagi peserta didik jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pengertian dari seragam adalah pakaian yang dikenakan oleh pelajar pada waktu sekolah yang jenis, model dan warnanya sama dan berlaku secara nasional (Salam Edukasi, 2016). figur tidak mengenakan seragam sekolah dengan baik dan benar, karena tidak ada *badge* nama peserta didik, nama sekolah dan nama kabupaten / kota pada kemejanya. Selain itu figur juga tidak mengenakan ikat pinggang yang juga merupakan satu kesatuan dengan seragam. Figur tidak mengenakan topi menandakan bahwa tidak adanya upacara bendera karena topi hanya dikenakan pada saat upacara bendera. Cara pemakaian seragam oleh figur 5 terlihat tidak rapi karena kemeja tidak dikancing dan tidak dimasukkan ke dalam celana. Hal ini menunjukkan bahwa ia merupakan orang yang tidak taat pada peraturan berarti keras kepala dan orang yang tidak rapi. Tampilan fisik dari semua figur juga sangat berbeda dengan referensi. Pada sampel satu, semua figur terlihat lebih tinggi dan besar daripada anak pada gambar referensi. Sedangkan untuk muka, figur 1, 2, 3, 4 dan 5 memiliki wajah yang terlihat sudah dewasa, tidak seperti pada gambar referensi yang terlihat masih polos dan lucu. Tempat mereka berdiri adalah di depan ruang kelas karena terdapat papan tulis dan gambar Presiden dan Wakil Presiden yang digantung di atas papan tulis. Penggunaan figur pada figur 1 adalah orang dewasa. Pada sampel ini, mereka bermaksud mengembalikan waktu saat mereka adalah pelajar Sekolah dasar. Sesuai dengan lirik lagu pada video ini yaitu “saat kami belajar main seruling”. Mereka menjelaskan keadaan dimana mereka bermain seruling, sekitar 20 tahun yang lalu. Sehingga di zaman sekarang mereka sudah bertumbuh menjadi orang yang dewasa.

Sampel tiga, anak muda di era 2000-an



Sumber: Video tipikal anak muda Indonesia  
**Gambar 7. Deskripsi Tanda Denotatif Sampel Tiga Anak Muda di Era 2000-an**

Figur dalam sampel mengenakan kemeja putih dan dasi merah tua yang merupakan seragam sekolah dasar. Pada layar terdapat tulisan *dubsplash.com*. *Dubsplash* adalah salah satu fenomena yang hangat di internet yaitu aplikasi *lipsync* yang dirilis tahun 2014. Aplikasi ini memungkinkan untuk membuat video sendiri dengan memilih audio yang disukai. Lalu hanya perlu melakukan *lipsync* mengikuti audio yang dipilih sambil merekamnya dalam bentuk video menggunakan telepon genggam (Lumbanraja, 2015). Aplikasi ini sangat terkenal dikalangan anak muda di era 2000-an, sehingga membuat seorang anak muda yang bernama Teejay menjadi terkenal. Teejay mendapat julukan “Raja *Dubsplash* Filipina” karena banyaknya video *dubsplash* yang ia buat. Video – video yang ia unggah di media sosial ternyata menarik publik Indonesia, sehingga membuat Teejay dikenal oleh banyak masyarakat Indonesia (Purnomo, 2017). Aplikasi ini dapat memberi dampak yang begitu besar bagi seseorang seperti Teejay. Namun dampak negatif juga terasa bagi orang lain yang menyalahgunakan aplikasi ini seolah menjadi candu sehingga anak muda lebih suka bermain *dubsplash* daripada bersosialisasi dengan sekitar. Selain itu juga dapat merusak psikologis dan nilai moral anak muda, misalnya anak laki – laki berdandan selayaknya perempuan karena suara yang dialihkan adalah suara perempuan (Ayu, 2015). Lirik yang terdapat pada sampel ini yaitu “Kamu sibuk dengan *dubsplash*”, menggambarkan anak muda di era 2000-an hanya sibuk dengan *dubsplash* dan tidak peduli dengan sekitar. Penggunaan musik untuk mengiringi lirik ini yaitu lagu daerah Sinangar Tulo dari Batak. Lagu tersebut menggambarkan keluh kesah seseorang yang harus menuruti perintah ibunya untuk mendapatkan kekasih, dimana marga dari Ibu harus sama dengan marga dari calon kekasihnya (“Sinangar Tulo”, 2014). Lirik pada sampel ini seperti sindiran untuk anak muda di era 2000-an yang sibuk main *dubsplash* sedangkan lagu yang digunakan merupakan keluh kesah dari seseorang karena pengharapan ibunya. Pada lirik dan lagu terdapat suatu pengharapan pada hal yang berbeda. Pada sampel, penggunaan lagu ini

LDP berharap agar anak muda di era 2000an dapat sadar dan mengubah perilaku mereka akan teknologi yaitu *dubsmash* karena pengaruh dari *dubsmash* sangat berdampak bagi anak muda di era ini yang dapat menyebabkan psikologis dan nilai moral yang mereka miliki menjadi rusak.

## Simpulan

Melalui serangkaian proses penelitian yang telah dilakukan, pada akhirnya dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini yang berjudul : “Kajian Visual Video di *YouTube Channel* Last Day Production (Studi Kasus Tipikal Anak Muda Indonesia)”. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu makna yang terdapat dalam video musik ini. Video ini menceritakan tentang perbandingan anak muda di era 1990-an dan anak muda di era 2000-an ditampilkan dengan menggunakan karakter anak sekolah dasar. Penggunaan karakter sekolah dasar karena pembentukkan karakter terjadi pada masa ini, dan anak sekolah biasanya lebih peka terhadap pengaruh dari lingkungan sekitar, sehingga anak sekolah paling merasakan dampak dari perubahan teknologi.

Anak muda yang hidup di era 1990-an, mereka masih bermain permainan yang melibatkan fisik, bukan *gadget*. Walaupun anak zaman dulu bermain tidak menggunakan *gadget*, bukan berarti mereka menutup diri dengan budaya luar dan terkesan ketinggalan zaman, karena sejak dahulu kala budaya asing yang masuk ke Indonesia akan diterima oleh anak dan direpresentasikan kembali berdasarkan cara mereka sendiri melalui kepercayaan, keyakinan dan budaya yang mereka dapatkan. Permainan fisik yang mereka mainkan, dapat memberi dampak positif bagi diri mereka karena dapat melatih keberanian, kekompakkan dan kepercayaan diri. Anak muda yang hidup di era 2000-an berbeda dengan anak muda di era 1990-an karena mereka hidup di tengah pesatnya kemajuan teknologi sehingga memunculkan banyak sekali hal – hal baru dalam bidang permainan, aplikasi maupun perangkat lunak. Hal – hal ini memberi dampak negatif bagi mereka karena mengurangi kepekaan terhadap kehidupan sosial, membuat mereka kurang percaya diri dan menimbulkan sifat candu terhadap teknologi yang ada.

## Ucapan Terima Kasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus atas berkat kasih karuniaNya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan program Sarjana di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra.

Penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu Penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Prayanto W.H.,M.Sn, selaku Dosen pembimbing I dan Ibu Rebecca Milka N.B.,S.Sn.,M.Ds, selaku Dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikirannya untuk mengarahkan Penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Daniel Kurniawan S.,S.Sn.,M.Med.Kom dan Ibu Ani Wijayanti S.,S.Sn.,M.Med.Kom, selaku tim penguji pada skripsi ini.
3. Bapak Aristarchus Pranayama K., B.A., M.A, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang turut memperlancar keberlangsungan penyelenggaraan skripsi ini.

## Daftar Pustaka

Ayu, C. (2015). Fenomena Dubsmash di Kalangan Remaja. Retrieved June 19, 2017 from [http://christine-ayu-n-fib14.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-145339Pengantar%20Kajian%20Budaya%20Urba-nFenomena%20Dubsmash%20di%20Kalangan%20Remaja.html](http://christine-ayu-n-fib14.web.unair.ac.id/artikel_detail-145339Pengantar%20Kajian%20Budaya%20Urba-nFenomena%20Dubsmash%20di%20Kalangan%20Remaja.html)

Badan Bahasa. (n.d.). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009*. Retrieved Juni 3, 2017 from [http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/UU\\_2009\\_24.pdf](http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/UU_2009_24.pdf)

Dari Filipina, Teejay Marquez Jajal Dunia Hiburan Indonesia. (2017, February 12). *Kompas*. Retrieved June 19, 2017 from <http://entertainment.kompas.com/read/2017/02/12/172600310/dari.filipina.teejay.marquez.jajal.dunia.hiburan.indonesia>

Fenomena Pokemon Go. (January 01). *Republika*. Retrieved June 18, 2017 from <http://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/16/07/26/oawu4712-fenomena-pokemon-go>

*Fungsi dari Aplikasi Adobe Photoshop*. (n.d.). Retrieved June 17, 2017 from <http://www.ardilas.com/2016/02/fungsi-dari-tool-toolbox-menu-layer-adobe-photoshop.html>

Hukum Online. (2009). *Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 1958*. Retrieved zJuni 3, 2017 from <http://www.hukumonline.com/pusatdata/download/lt4f169da1a6741/node/lt4f169d6aed629>

Kenali Penyebab Utama Timbulnya Jerawat Pada Remaja. (2013, August 21). *Berita Satu*. Retrieved June 16, 2017 from <http://www.beritasatu.com/riset/132879-kenali-penyebab-utama-timbulnya-jerawat-pada-remaja.html>

Lumbanraja, S. (2015, 08 July). Mengapa Dubsmash begitu Populer? Manusia Rindu 'Kegilaan'nya?. Retrieved June 19, 2017 from [http://www.kompasiana.com/sahroha.lumbanraja/mengapa-dubsmash-begitu-populer-manusia-rindu-kegilaan-nya\\_559d47a1f07a61e705c28a89](http://www.kompasiana.com/sahroha.lumbanraja/mengapa-dubsmash-begitu-populer-manusia-rindu-kegilaan-nya_559d47a1f07a61e705c28a89)

*Not Angka Lagu E Yamko Rambe Yamko Pianika Piano Keyboard*. (2013). Retrived June 17, 2017 from <https://not-lagu.com/not-angka-lagu-e-yamko-rambe-yamko/>

Pariwisata SUMUT. (2017). *Sinanggar Tulo*. Retrieved June 19, 2017 from <http://www.pariwisatasumut.net/2014/11/sinanggar-tullo.html>

Piliang, Yasraf A. (2003). *Hipерsemiotika; Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Percetakan Jalasutra.

Pokemon Go: Semua yang Perlu Diketahui. (2016, July 12). *BBC Indonesia*. Retrieved June 18, 2017 from [http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/07/160712\\_majalah\\_pokemon\\_go](http://www.bbc.com/indonesia/majalah/2016/07/160712_majalah_pokemon_go)

PT Johnson & Johnson Indonesia. (2015). *5 Ide Gaya Rambut Cantik untuk Sang Putri Kecil*. Retrieved June 16, 2017 from <https://www.johnsonsbaby.co.id/artikel/5-ide-gaya-rambut-cantik-untuk-sang-putri-kecil>

Salam Edukasi. (2016). *Model / Bentuk dan Ukuran Pakaian Seragam Sekolah, Topi, Dasi dan Badge Bagi Peserta Dinding Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah PERMENDIKBUD Nomor 45 Tahun 2014*. Retrieved Juni 1, 2017 from <http://www.salamedukasi.com/2014/06/model-bentuk-ukuran-pakaian-seragam.html>

Sobur, A. (2004). *Semiotika komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono, (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: AIFABETA