

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI
DENGAN FORMAT *LIVE ACTION* DAN
ANIMASI TENTANG DAMPAK BURUK
UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*)
UNTUK WARGANET**



PERANCANGAN

Oleh:

**Muhammad Fairuz Kamil
NIM: 1912649024**

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

2024

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI
DENGAN FORMAT *LIVE ACTION* DAN
ANIMASI TENTANG DAMPAK BURUK
UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*)
UNTUK WARGANET**



PERANCANGAN

Oleh:
Muhammad Fairuz Kamil
NIM: 1912649024

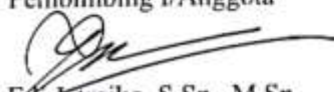
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2024

Tugas Akhir Perancangan berjudul :


PERANCANGAN MEDIA EDUKASI DENGAN FORMAT *LIVE ACTION* DAN ANIMASI TENTANG DAMPAK BURUK UJARAN KEBENCIAN (*HATE SPEECH*) UNTUK WARGANET diajukan oleh Muhammad Fairuz Kamil, NIM 1912649024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Edi Jaimiko, S.Sn., M.Sn.


NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 0030198507

Pembimbing II/ Anggota


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Cognate/Anggota


Dr. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

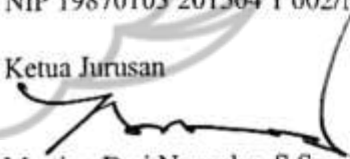
NIP/NIDN 19671116 199303 1 001/ 0016116701

Ketua Program Studi


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019-199903 1 001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kepada Allah SWT atas berkat dan kurunianya yang tak terhingga sehingga perancang mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Perancangan Animasi Edukasi Dampak Buruk Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Untuk Warganet dengan tujuan meningkatkan kewaspadaan serta kesadaran akan bijak dalam bersosial media.

Perancangan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, perancang juga memiliki harapan agar perancangan ini dapat memperkaya literasi etika dalam bersosial media bagi khalayak umum dan mampu ikut memajukan perkembangan animasi di tanah air.

Perancangan ini telah dirancang dengan semaksimal mungkin, namun bukan berarti perancangan ini dikatakan sempurna. Perancangan ini masih memiliki kekurangan yang sekiranya bisa dikembangkan lagi oleh para perancang yang akan datang, maka dari itu perancang memohon maaf atas kesalahan serta kekurangan yang ada. Perancang berharap dengan kesalahan dan kekurangan yang ada, mampu mendorong lebih banyak ide dan pengembangan baru, sehingga ilmu yang didapat tidak berhenti dan bisa terus bereksplorasi dan terus meningkat.

Yogyakarta, 12 Januari 2024

Perancang,



Muhammad Fairuz Kamil

ABSTRAK

Fenomena ujaran kebencian di sosial media terus meningkat dan mewabah khususnya di tanah air ini, Indonesia menjadi salah satu negara paling tidak sopan di sosial media se-Asia Tenggara. Sosial media yang seharusnya menjadi tempat berkreasi serta mengespresikan diri justru malah menjadi tempat bersarangnya kebencian. Penyalahgunaan fungsi sosial media ini harus segera disosialisasikan untuk kesejahteraan yang lebih baik lagi dalam kehidupan sosial di dunia maya. Perancang berusaha membuat sebuah media sebagai langkah untuk meminimalisir fenomena ujaran kebencian. Animasi hadir sebagai solusi dari kekhawatiran perancang terhadap bahaya ujaran kebencian jika tetap lestari di sosial media. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi tentang betapa buruknya perilaku ujaran kebencian dan dampaknya yang diciptakan. Teknik *editing* yang di gunakan pada media animasi ini adalah *motion tracking*. Perancangan diawali dengan survei, kuisisioner, pengumpulan data verbal dan data visual. Apabila data telah cukup terkumpul, perancangan melewati 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Perancangan ini menghasilkan hasil akhir berupa animasi pendek yang terbagi menjadi 4 episode berkelanjutan. Berdasarkan hasil uji publik, 4 episode animasi berhasil membuat audiens ikut kesal dengan jalan cerita dan mampu menerima pesan yang disampaikan dengan baik. Animasi tersebut juga menjadi media untuk berintropeksi bahwa hanya dengan ketikan jari, kondisi dan perasaan seseorang bisa terganggu.

Kata kunci: Ujaran kebencian, sosial media, animasi, *motion tracking*.

ABSTRACT

The phenomenon of hate speech in social media keeps on increasing and spreading especially in this beloved country. Indonesia has become one of the most impolite country in the social media of Southeast Asia. Social media that should have been a place to be creative and express yourself, but instead it becomes a place where the hatred grows. This functional misuse of social media must be socialized for a better prosperity in the social life of cyberspace. The designer tries to create a media as a step to minimize the phenomenon of hate speech. Animation presents as a solution from the designer's concern about the dangers of hate speech if it still persists on social media. The purpose of this planning is to provide education regarding how bad the hate speech behavior and the effect it made. The editing technique that's used in this animation is motion tracking. Planning begins with survey, questionnaire, collecting verbal data, and visual data. When the sufficient data has been collected, the planning goes through 3 stages which are pre-production, production and post-production. This planning produces the final result in the form of a short animation which is divided into 4 continuous episodes. Based on public test results, the 4 animated episodes succeeded in making the audience annoyed with the storyline and able to receive the message conveyed well. This animation is also a medium as an introspection that just by a fingertype, a person's condition and feelings can be disturbed.

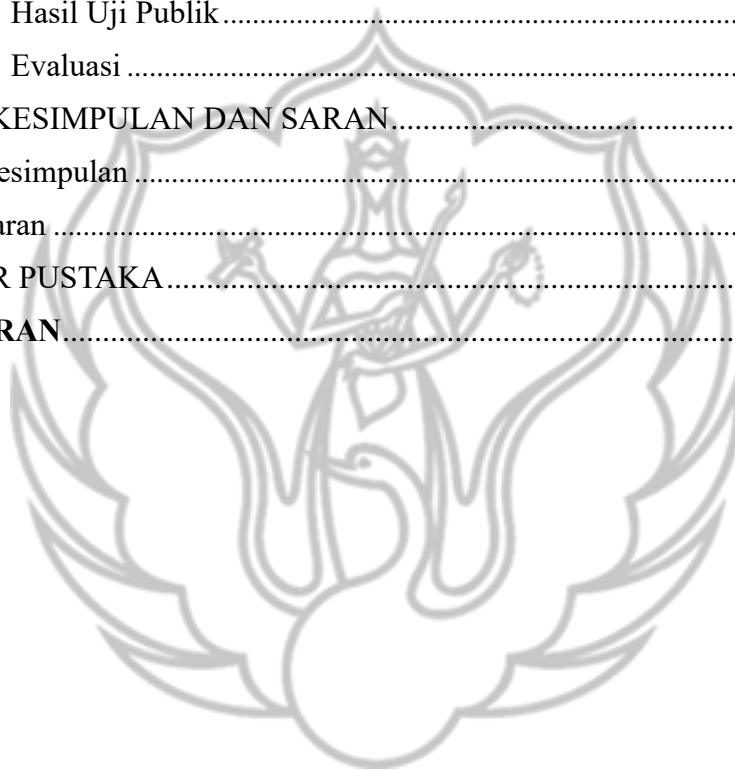
Keywords : *Hate speech, social media, animation, motion tracking.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Lingkup Perancangan.....	4
D. Tujuan Perancangan	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Metode Perancangan	5
G. Definisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Studi Karya Relevan	8
B. Landasan Teori.....	9
1. Definisi Animasi <i>Motion Tracking</i>	9
2. Unsur dan Elemen Animasi <i>Motion Tracking</i>	10
3. Prinsip dan Kaidah <i>Motion Tracking</i>	12
4. Kelebihan Animasi.....	14
5. Unsur dan Elemen Pembentukan Film.....	15
C. Kajian Pustaka	18
D. Kerangka Berfikir.....	25

BAB III KONSEP DESAIN	26
A. Konsep Media	26
1. Wujud/Bentuk	26
2. Konten Media	26
3. Target Audiens	27
4. Distribusi Media	27
5. Dampak Media	28
6. Cara Kerja Media	28
7. <i>Environment</i>	28
B. Konsep Kreatif	29
1. Tujuan Kreatif	30
2. Strategi Kreatif	30
C. Program Media	31
1. Tahap Awal (<i>discovery</i>)	31
2. Tahap Riset Media	31
3. Tahap Penyusunan Konten Media	32
4. Tahap Penulisan Naskah	33
5. Visualisasi Media	48
6. <i>Prototype</i>	50
7. Uji dan Evaluasi <i>Prototype</i> Media	51
8. Validasi	51
9. Produksi	51
10. Distribusi Media	52
11. Perancangan Media Pendukung	52
BAB IV VISUALISASI DESAIN	54
A. Studi Visual	54
B. Media Utama	55
1. Sinematik <i>Storyboard</i>	55
2. <i>Screenshot</i> Karya	76
3. Desain Logo Judul	100
C. Media Pendukung	101
1. Konten Media	101

2. Teaser	103
3. Poster	104
4. <i>Motion</i> Poster.....	104
5. Trailer.....	105
6. Poster Pameran	106
7. Katalog Pameran	107
8. <i>Graphic Standard Manual</i>	107
D. Uji Publik	108
1. Hasil Uji Publik.....	108
2. Evaluasi	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Naruto mode ekor 9.....	10
Gambar 2.2 <i>Staging</i>	13
Gambar 2.3 <i>Mise en scene</i>	16
Gambar 2.4 Long sot frame	18
Gambar 2.5 Proses kemunculan ujaran kebencian	23
Gambar 3.1 Palet warna pilihan.....	48
Gambar 3.2 <i>Typeface</i> “Dharma Ghotic”	49
Gambar 3.4 <i>Typeface</i> “Lora”	49
Gambar 4.1 <i>moodboard</i> referensi	54
Gambar 4.2 Eksplorasi desain logo judul	100
Gambar 4.3 Desain final logo judul.....	100
Gambar 4.4 <i>Mockup fanpage</i> facebook	101
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> profil instagram.....	102
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> profil tiktok.....	102
Gambar 4.7 <i>Screenshot teaser animasi Jari Belati</i>	103
Gambar 4.8 Poster animasi Jari Belati.....	104
Gambar 4.9 <i>Screenshot motion</i> poster animasi Jari Belati.....	104
Gambar 4.10 <i>Screenshot trailer animasi Jari Belati</i>	105
Gambar 4.12 Poster pameran	106
Gambar 4.13 Katalog pameran	107
Gambar 4.14 <i>Graphic Standard Manual</i>	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional.....	6
Tabel 2.1 Studi Karya Relevan	8
Tabel 3.1 Naskah <i>Storyboard</i> Episode 1	33
Tabel 3.1 Naskah <i>Storyboard</i> Episode 2	37
Tabel 3.1 Naskah <i>Storyboard</i> Episode 3	41
Tabel 3.1 Naskah <i>Storyboard</i> Episode 4	44
Tabel 3.5 Jadwal Unggah Konten	52



DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Kerangka Berpikir.....	25
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Screenshot</i> respon publik.....	117
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Pembimbing I.....	119
Lampiran 3 Lembar Konsultasi Pembimbing II	121
Lampiran 4 <i>Behind The Scenes</i>	122
Lampiran 5 Dokumentasi.....	123



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sosial media merupakan salah satu buah dari perkembangan teknologi, banyak hal yang telah terjadi di dalam sosial media. Saat ini sosial media bukan saja untuk merefleksikan diri, melainkan bisa sebagai media berkreasi, bahkan bisa menghasilkan uang. Tanpa memandang usia, jenis kelamin, serta tempat/lokasi, semua orang sudah bisa mempunyai akun sosial media. Meskipun di beberapa *platform* sudah mulai membatasi akses konten sesuai usia penggunanya, namun di mana ada perkembangan sudah pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Penyalahgunaan kebebasan berpendapat oleh oknum membuat sosial media menjadi sarana untuk ujaran kebencian (*hate speech*). Ujaran kebencian tidak diperbolehkan bahkan jika diperbolehkan dalam konteks khusus biasanya terikat secara institusional, di mana pembicara tidak memiliki hak dan klaim untuk bertindak secara mandiri (Baker, 2008). Ujaran kebencian sangatlah buruk karena bisa menggiring opini seseorang atau kelompok sehingga akan sangat berdampak buruk bagi korban, tidak sedikit efek dari tindakan ujaran kebencian berimbas pada kehidupan asli korban seperti berujung terkena penyakit mental, mendapat berbagai ancaman atau bahkan kematian.

Ujaran kebencian kerap kali ditemukan pada kolom komentar sebuah unggahan atau di beberapa kasus unggahan itu sendiri yang mengandung ujaran kebencian. Ujaran kebencian ini sebetulnya sudah diatur dalam undang-undang ITE. Pada UU ITE Pasal 28 ayat 2 disebutkan bahwa warganet dilarang untuk menyebarkan informasi untuk menimbulkan rasa kebencian serta penjelasan mengenai kasus-kasus ujaran kebencian ini pernah diperjelas dalam Surat Edaran (SE) Kapolri No. SE/06/X/2015 mengenai cakupan-cakupan dari bentuk ujaran kebencian yang dapat diberikan pada konten media sosial (Perwira, Hidayat, 2021). Namun, meskipun hukuman bagi para pelaku ujaran kebencian sudah ditetapkan hukum, tingkat fenomena ujaran kebencian pada sosial media ini justru tidak

menurun. Kecenderungan untuk memprioritaskan penelitian HS (*Hate Speech*) berkorelasi dengan meningkatnya liputan media menyoroti fenomena ini yang kehadirannya semakin meningkat di sosial media dan internet pada umumnya (Antonia, Montero, & Moreno, 2020). Ujaran kebencian kini keberadaannya sudah berdampingan dengan sosial media dan hampir sangat mudah untuk menemui komentar-komentar negatif pada sosial media. Pelaku ujaran kebencian tidak memandang usia maupun gender, dari anak-anak hingga orang dewasa sudah didapati melakukan ujaran kebencian.

Bentuk dari ujaran kebencian ini beragam, karenanya perlu diidentifikasi lebih lanjut apakah pernyataan tersebut termasuk kedalam ujaran kebencian atau tidak. Pertama, dimanifestasikan secara verbal, non-verbal dan simbolik. Kedua, sengaja diungkapkan secara tidak langsung atau ambigu dan istilah metaforis. Ketiga, sering menggunakan bahasa emosional dan negatif untuk mendesak publik untuk merasa kesal dan mengambil tindakan (Antonia, Montero, & Moreno, 2020). Beragam bentuk dari ujaran kebencian ini sangatlah membawa kesan buruk pada sosial media ketika ingin mengunggah sesuatu. Ujaran kebencian juga bisa diamati dari karakteristiknya, Howard dalam jurnalnya membagi karakterisasi ujaran kebencian menjadi 3 yang diadopsi dari apa yang Parekh telah paparkan. Pertama, ditujukan kepada individu/kelompok individu tertentu yang secara semena-mena dan tidak sesuai secara normatif. Kedua, menstigmatisasi kelompok yang dituju secara implisit maupun eksplisit untuk dipandang tidak diinginkan secara keseluruhan. Ketiga, menjadikan kelompok yang dituju sebagai objek permusuhan yang sah dan kehadirannya tidak diinginkan. Setiap individu memiliki kemungkinan untuk melakukan ujaran kebencian, faktor internal sangat mempengaruhi sebagai mula ujaran kebencian. Kondisi psikologis setiap orang berbeda-beda dan banyak kondisi psikologis yang dialami mampu menyebabkan ujaran kebencian, hal-hal yang berkaitan dengan masalah psikis yang dialami seseorang, misalnya depresi, frustrasi dan gangguan kepribadian (Saloom, 2021). Rendahnya *Self-Awareness* juga menjadi pemicu, *Self-Awareness* yaitu kemampuan yang dapat mengenali emosi dirinya dan mampu mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi (Pangihutan, 2019). Hal-hal tersebutlah menjadi suatu

masalah yang terjadi pada diri pelaku, membuat dirinya tidak bisa menahan diri atau bahkan dirinya secara tidak sadar untuk melakukan ujaran kebencian.

Dikutip dari mediaindonesia.com, menurut hasil riset *Digital Civility Indeks* pada Mei 2020 oleh Microsoft, Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara paling tidak sopan se-Asia. Dilansir dari dataindonesia.id, menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menduduki posisi teratas pengguna sosial media terbanyak adalah usia 13-18 tahun dengan presentase sebesar 99,16% disusul oleh usia 19-34 sebesar 98,64% pada tahun 2021-2022. Hal ini berbanding lurus dengan hasil kuesioner peneliti yang menunjukkan bahwa 86,3% memilih membaca dan memahami konteks masalah, 32,4% acuh dan tidak peduli, 23,5% ikut terpengaruh.

Terdapat berbagai faktor penyebab terjadinya ujaran kebencian di sosial media ini. Febriyani dalam penelitiannya menyebutkan bahwa kondisi psikologis dan kejiwaan individu (internal) dan kondisi luar individu yaitu lingkungan (eksternal) dalam bentuk kontrol sosial, kepentingan masyarakat, serta ketidaktahuan masyarakat yang didukung oleh sarana teknologi yang memadai menjadi faktor penyebab terjadinya ujaran kebencian. Namun faktor yang paling sering menjadi penyebab ujaran kebencian adalah faktor internal yaitu kondisi kejiwaan dan psikologis yang emosional mudah marah karena *Self-Awareness* yang rendah, disertai dengan faktor sarana fasilitas teknologi yang maju membuat semakin mudahnya menerima dan mengakses informasi tanpa batas. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor utama penyebab seseorang melakukan ujaran kebencian adalah faktor internal psikologisnya dan faktor sarana yang dimiliki.

Untuk menurunkan tingkat ujaran kebencian di sosial media diperlukan pencegahan dan penanggulangan untuk mengatasi ketidaktahuan masyarakat akan seberapa buruknya perilaku ujaran kebencian, sebab ujaran kebencian kerap di salah artikan sebagai sebuah kritik yang padahal kritik dan ujaran kebencian merupakan suatu hal yang jauh berbeda maknanya. Bagaimana dampak buruk yang dihasilkan dari tindakan ujaran kebencian tersebut terhadap korban perlu diketahui juga agar timbulnya opsi untuk membatalkan niat melakukan ujaran kebencian atau

bahkan memilih untuk tidak melakukannya sama sekali. Melatih psikologis kejiwaan diri juga penting agar tidak mudah marah dan larut dalam kebencian, serta tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar.

Maka dari itu yang menjadi titik awal untuk melakukan atau tidaknya perilaku ujaran kebencian adalah dari diri sendiri, perlu adanya kesadaran serta pemahaman agar tidak terpengaruh baik dari internal maupun eksternal. Media animasi dirasa mampu menarik audiens untuk bisa memberikan pesan sekaligus mengedukasi. Sebab iklan menggunakan animasi lebih cenderung menghasilkan daya ingat tinggi, sikap positif terhadap iklan dan iklan menggunakan animasi cenderung menarik perhatian konsumen dari pada iklan statis (Imaniar, 2020). Selain animasi mampu mendapat banyak perhatian dari audiens, animasi dinilai mampu menyampaikan pesan lebih efisien dan tidak sulit untuk diingat. Mata dan otak manusia dapat menyimpan memori, dari sebuah gambar bergerak yang baru saja mereka lihat (Williams, 2001). Sehingga animasi memiliki daya tarik dan kesan tersendiri, oleh sebab itu perancangan ini untuk merancang animasi yang mampu memberikan kesadaran serta mengedukasi bahwa ujaran kebencian (*hate speech*) merupakan sebuah tindakan yang salah dan kriminal dimata hukum serta akan sangat membawa dampak buruk yang merugikan korban. Sehingga harus tetap bijak dalam menggunakan sosial media, karena fenomena ujaran kebencian semakin meningkat dan dikhawatirkan audiensnya akan terus bertambah dan meluas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi edukasi dampak buruk ujaran kebencian (*hate speech*) yang komunikatif dan menarik untuk warganet?

C. Lingkup Perancangan

Pengguna sosial media sangat lah banyak tidak memandang usia maupun gender. Oleh sebab itu karena setiap orang memiliki kemungkinan untuk melakukan ujaran kebencian, maka bahasan konten animasi lah yang difokuskan kepada kondisi psikologis seseorang mengapa melakukan tindakan ujaran kebencian, keburukan dari ujaran kebencian itu sendiri serta dampaknya bagi

korban. Batasan distribusi media hanya didistribusikan melalui Instagram dan Tiktok saja.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah merancang animasi untuk mengedukasi para pengguna sosial media tentang buruknya perilaku ujaran kebencian dan dampaknya bagi korban.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan baru serta mengedukasi diri sendiri mengenai seberapa buruknya ujaran kebencian di sosial media.

2. Bagi Pemerintah

Mampu membantu pemerintah untuk menekan angka terjadinya kasus ujaran kebencian dan penyalahgunaan sosial media lainnya.

3. Bagi Masyarakat

Masyarakat bisa lebih bijak lagi dalam menggunakan sosial media setelah mengetahui betapa buruknya melakukan ujaran kebencian, sehingga bisa terciptanya lingkungan sosial media yang sehat.

4. Bagi Akademisi

Perancangan ini bisa sebagai media referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya menggunakan konsep dan dasar perancangan yang sama.

F. Metode Perancangan

Untuk menyelesaikan perancangan ini, peneliti akan melewati beberapa tahapan-tahapan proses pembuatan animasi agar animasi yang dirancang memiliki hasil yang maksimal. Teknik animasi yang dipilih adalah teknik *motion tracking*, karena teknik *motion tracking* memungkinkan untuk menggabungkan animasi dengan objek nyata dengan tujuan memberikan kesan pada audiens animasi sebagai representasi dari sosial media/dunia maya dan objek nyata sebagai dunia nyata itu sendiri, serta bisa membawa nilai kebaruan. Tahapan pertama yang dilalui adalah

riset data melalui studi literasi, survei kusioner, dan observasi. Studi literasi dilakukan guna untuk mendapatkan data dan teori pembahasan dengan cara memahami dan menelaah teori-teori pada buku yang memiliki korelasi dan hubungannya dengan perancangan ini serta membaca pula jurnal-jurnal yang ada kaitannya dengan perancangan ini.

Selanjutnya adalah survei kusioner, kusioner dibagikan pada target audiens yakni pengguna sosial media usia 12-45 tahun. Target audiens yang cukup luas ini dikarenakan ujaran kebencian tidak memandang usia, baik dia remaja hingga lanjut usia pun sangat memungkinkan seseorang melakukan ujaran kebencian. Pembagian kusioner ini guna mengetahui lebih dalam karakteristik dan pengalaman mengenai ujaran kebencian dari target audiens agar animasi yang dirancang nantinya akan tersampaikan dengan maksimal.

Setelah melewati tahap tersebut, barulah memasuki tahap kedua yaitu perancangan. Perancangan sendiri harus melewati tiga tahap lagi yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pra-produksi meliputi konsep cerita, desain karakter, storyboard, penentuan gaya visual, dan mood. Produksi meliputi pengambilan asset video, pembuatan asset animasi, proses animasi, motion graphic, dan pengkomposisian. Lalu pasca-produksi meliputi editing, penambahan musik latar, sound effect, rendering, dan hasil final animasi telah selesai.

G. Definisi Operasional

Tabel 1.1 Definisi Operasioal

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator
1.	Animasi <i>motion tracking</i>	Sebuah proses yang bertujuan melacak titik sebuah pergerakan pada sebuah video atau animasi (Priyatna, 2018).	<ul style="list-style-type: none"> • Objek statis yang digerakan seperti makhluk hidup. • Objek mengikuti titik pergerakan pada sebuah video.
2.	Edukasi	Segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki konteks yang ingin diajarkan.

		baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoatmojo, 2003).	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya peningkatan pengetahuan mengenai konteks yang telah diajarkan.
3.	Ujaran kebencian (<i>hate speech</i>)	Istilah seni, mengacu pada ekspresi kebencian tertentu terhadap (kelompok tertentu) orang tertentu dalam konteks tertentu (Howard, 2019).	<ul style="list-style-type: none"> • Ada konteks merendahkan, menghina, dan membenci individu/kelompok. • Ada niat merendahkan, menghina, dan membenci individu/kelompok.
4.	Warganet	Sekumpulan orang-orang yang menggunakan jaringan digital, seperti internet, untuk berkomunikasi dengan orang lain, untuk mencari informasi, atau untuk menunjukkan ide-ide mereka melalui jaringan (Soelistyowati, 2019).	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai sosial media. • Aktif menggunakan sosial media. • Mencakup seluruh kalangan usia dan gender.