

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Sosial media menjadi sebuah wadah yang sangat menguntungkan bagi penggunaannya untuk berkreasi serta berekspresi, namun segelintir orang justru menyalahgunakan teknologi tersebut. Dilansir dari CNN Indonesia, dalam laporan *Digital Civility Index (DCI)* Indonesia menjadi negara paling tidak sopan se- Asia Tenggara dengan urutan ke -29 dari 32 negara yang disurvei. Skor tingkat kesopanan daring masyarakat Indonesia sendiri naik delapan poin menjadi 76 pada tahun 2020, yang sebelumnya mempunyai skor 67 di tahun 2019. Data ini sangat memprihatinkan karena angka tidak sopan pada sosial media di Indonesia terus meningkat, dikhawatirkan hal ini justru akan menjadi suatu hal yang biasa dan dinormalisasi dalam jangka waktu yang akan datang. Pada perancangan ini, mengangkat isu tersebut mengenai ujaran kebencian yang terjadi pada sosial media di Indonesia. Masyarakat Indonesia harus melihat berita tersebut bukan suatu prestasi yang harus dibanggakan, mereka harus introspeksi diri tentang apa yang telah mereka perbuat. Tontonan menjadi hal yang sangat dekat dengan masyarakat, dari segala umur baik itu wanita maupun pria pasti gemar menonton. Animasi dipilih menjadi media perancangan karena animasi merupakan media audio visual yang fleksibel bagi semua kalangan, media bergerak lebih menarik ketimbang media statis bagi audiens juga menjadi salah satu faktor pemilihan media animasi. Selain bisa bercerita lewat narasi, animasi mampu bercerita lewat visual tanpa khawatir terhalang oleh teknis apabila dibandingkan dengan pengambilan gambar objek nyata. Teknik yang digunakan pada media animasi ini adalah *motion tracking* yang mana memungkinkan penggabungan antara animasi dengan objek nyata.

Perancangan melewati beberapa tahap yakni diawali dengan survei, kuisisioner, serta pengumpulan data verbal. Setelah data telah cukup, kemudian data diolah dan melewati 3 tahap perancangan yaitu pra-produksi, produksi, dan

pasca produksi. Pada tahap pra-produksi, data yang sudah dikumpulkan lalu diolah menjadi 2 aspek yakni cerita dan visual. Aspek cerita yang dikembangkan menjadi sebuah *storyline* dan naskah, sedangkan aspek visual dikembangkan menjadi gaya, moodboard, desain dan storyboard. Memasuki tahap produksi, pengambilan asset video dilakukan terlebih dahulu lalu disusul dengan pembuatan animasi dan asset animasi. Proses pengkomposisian asset animasi dilakukan setelahnya untuk di *tracking* pada asset video. Tahap akhir yaitu pasca produksi adalah melakukan *editing* serta pengaturan suara agar animasi dan video menjadi selaras dan menjadi satu kesatuan yang terlihat natural ketika di tonton. Karena melibatkan aktris dan *cameraman*, sehingga harus menyelaraskan jadwal ke-dua pihak dengan mencari hari kosong agar proses pengambilan asset video berjalan dengan lancar. Dalam 1 hari harus menyelesaikan seluruh pengambilan asset video dari episode 1-4 agar tidak perlu lagi mencari hari kosong antara ke-dua pihak yang tidak dapat ditentukan dengan jelas kapan hari kosong tersebut, hal ini menjadi hambatan yang harus bisa diatasi.

Berdasarkan hasil uji publik, media pendukung dan media utama memiliki respon yang baik dari para audiens khususnya target audiens. Pesan dan informasi mampu tersampaikan cukup baik melalui visual dan narasi animasi kepada audiens, hal ini bisa tergambarkan melalui respon positif yang ditunjukkan oleh audiens. Terlebih lagi ada audiens yang pernah melakukan ujaran kebencian mengaku cukup tersentil dan berkaca tentang apa yang pernah dilakukannya, hal ini menunjukkan bahwa animasi cukup efektif untuk menyampaikan isu mengenai ujaran kebencian pada sosial media.

B. Saran

Termuat beberapa saran untuk perancang di masa yang akan datang apabila ingin menggunakan teknik dan tema perancangan animasi yang serupa, yaitu:

- 1) Dalam proses pembuatan naskah, naskah harus dikembangkan secara matang. Bila perlu dibuat beberapa alternatif naskah lalu dipilih naskah mana yang jalan ceritanya lebih menarik.

- 2) Dipastikan bahwa telah menguasai teknik animasi yang akan digunakan, jika tidak maka akan memakan waktu lebih lama dan *trial and eror* lebih banyak.
- 3) Proses pengerjaan animasi di jauh hari, agar karya animasi yang dihasilkan bisa lebih maksimal.
- 4) Dapat memilih jenis ujaran kebencian yang berbeda pada konflik cerita yang ingin dituangkan pada animasi, atau bahkan konfliknya bisa kombinasi dari semua jenis ujaran kebencian.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningih, Glorya, dkk. (2021). *Penyuluhan Pemanfaatan Media Sosial dalam Mencegah Penyebaran “Hoax” dan “Hate Speech” Bagi Kalangan Pelajar SMU dan Mahasiswa di Wilayah Jabodetabek pada Masa Pandemi COVID-19*.
- Antonia, Maria, Julio Montero-Diaz, & Alician Moreno-Delgado. (2020). *Hate Speech: A Systematized Review*.
- Bahridah, Puspita. (2019). *Pengaruh Layanan Informasi Untuk Mencegah Sikap Hate Speech Siswa Kelas XI TSM SMK Muhammadiyah 9 Medan Tahun Ajaran 2018/2019*.
- Baker, Edwin. (2008). *Hate Speech*. University of Pennsylvania Law School.
- Bayu, Dimas. (2022). *APPJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022*. Diakses pada 15 Februari 2023 dari <https://dataindonesia.id/internet/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.
- Dewo, Thomas, Bonardo Marulita. A, & Ester Krisnawati. (2019). *Analisis Wacana Hate Speech Dalam Live Streaming Youtube Ligagame E-Sports Tv*.
- Dzakwan, Naufal. (2020). *Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan, Implikasi Dari Media Pembelajaran Animasi*.
- Eka, Bambang. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Graha Ilmu.
- Eka, Ni Wayan. (2016). *Dunia Animasi*.
- Febriyani, Meri. (2018). *Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan Ujaran Kebencian (Hate Speech) Dalam Media Sosial*.
- Firmansyah, Dwi, dkk. (2023). *Konvergensi Televisi Dan Media Sosial Dalam Distribusi Konten Berita*.
- Gusti, I Agung, Irfansyah, & Hafiz Aziz Ahmad. (2020). *Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak*.
- Herfandi, Gayus, & Michael Bezaleel Wenas. (2017). *Perancangan Animasi 3d 3m Plus Demam Berdarah Menggunakan Teknik Motion Tracking*.

- Hidayat, Syarif., & Aditya Perwira. J. D. (2021). *Identifikasi Ujaran Kebencian Multilabel Pada Teks Twitter Berbahasa Indonesia Menggunakan Convolution Neural Network*.
- Himawan, Pratista. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Howard, Jeffrey. (2019). *Annual Review of Political Science Free Speech and Hate Speech*.
- Humaniora. (2022). *Cyber Bullying Berdampak Besar Bagi Korban, Hati-Hati Dengan Ujaran Kebencian*. Diakses pada 3 Februari 2023 dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/504985/cyber-bullying-berdampak-besar-bagi-korban-hati-hati-dengan-ujaran-kebencian>.
- Imaniar, Mey. (2020). *Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Promosi Lipcraft Hanpainted Good*.
- Ikhsan, M. (2021). *Riset: Netizen di Indonesia Paling Tak Sopan se-Asia Tenggara*. Diakses pada 21 Desember 2023 dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210225115954-185-610735/riset-netizen-di-indonesia-paling-tak-sopan-se-asia-tenggara>.
- Inas, Intania dan Anggar Erdina. (2019). *Penyutradaraan Film Fiksi Tentang Ujaran Kebencian di Instagram terhadap Pengguna Wanita Pengguna Makeup*.
- Maulana, Arief. (2022). *Guru Besar Unpad Teliti Fenomena Ujaran Kebencian di Media Sosial*. Diakses pada 12 Juli 2023 dari <https://www.unpad.ac.id/2022/01/guru-besar-unpad-teliti-fenomena-ujaran-kebencian-di-media-sosial/>.
- Notoatmojo, Soekidjo. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Rineka Cipta: Jakarta*.
- Nuraini, Tri. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam Di Kelas VII SMP Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak*.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fisik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Pres.

- Pangihutan, Rizki. (2019). *Hubungan Antara Self Awareness Dengan Deindividuasi Pada Mahasiswa Pelaku Hate Speech.*
- Paranginangin, Pulung, dkk. (2022). *Edukasi Penghindaran Tindakan Bullying dan Hate Speech.*
- Prasojo, Sapto. (2023). *Media Sosial Paling Populer 2023, Posisi Pertama Bukan TikTok.* Diakses pada 20 Agustus 2023 dari <https://www.ayovaksindinkeskdidi.id/media-sosial-paling-populer-2023/>.
- Priyatna, Ade. (2018). *Penggunaan Teknik Motion Tracking Untuk Media Promosi di Kedai Ayam Hepi.*
- Puji, Arif, & M. Maulana Zia Ulhaq. (2016). *Animasi.*
- Purwanto, Agus, & Ibnu Hadi Purwanto. (2015). *Pemanfaatan Teknik Tracking 2d Pada Pembuatan Video Klip Musik.*
- Ramirez, Antonia, dkk. (2022). *Interdisciplinarity Of Scientific Production On Hate Speech And Social Media: A Bibliometric Analysis.*
- Ruyattman, Melisa. (2009). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital.*
- Saloom, Gazi. (2021). *Ujaran Kebencian: Perspektif Ilmu Psikologi*
- Shabrina, Selma. (2019). *Nilai Moral Bangsa Jepang Dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika).*
- Soelistyowati, Dinar. (2019). *Partisipasi Warganet Dalam Mengidentifikasi Komunikasi Intelektual Narasumber Politik Terkait Perkembangan Hasil Pemilu 2019.*
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D.* Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Suciati, Fatimah. (2020). *Sosiologi Statis Dalam Film Animasi Kono Sekai No Katasumi Ni.*
- Umah, Khurul Aimmatul. (2017). *Pengaruh Label Halal, Promosi Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Obat Bebas (Over The Counter) (Studi Empiris pada Mahasiswa dan Mahasiswa Pondok Pesantren UII).*
- Williams, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit.* USA: Faber and Faber.

Willard, Nancy E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*. Amerika Serikat: Malloy.

