

BAB V

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari dua pertanyaan utama, yaitu mengenai elemen dan teknik pengeditan yang umum digunakan untuk mengkonstruksi kesan video sedih pada konten visual, serta bagaimana pendekatan dokumenter *desktop* dapat digunakan sebagai sarana untuk mendekonstruksi kesan tersebut.

Melalui proses penciptaan film dokumenter *desktop Mesakke*, penelitian ini menemukan bahwa konstruksi emosi kesedihan tidak hanya dibentuk melalui pengeditan pada tahap pascaproduksi, tetapi telah dimulai sejak proses seleksi visual dan pemilihan representasi korban. Sedangkan pada tahap pengeditan, penelitian menemukan bahwa teknik *slow motion*, penggunaan warna monokrom, musik, narasi religius, teks serta hubungan antar gambar melalui montase adalah strategi yang umum digunakan dalam membangun kesan kesedihan. Meskipun demikian efektifitas pengeditan juga dipengaruhi oleh latar belakang historis dan kultural yang telah dimiliki audiens.

Penelitian ini juga menemukan bahwa manipulasi emosi tidak selalu bergantung pada teknik pengeditan, hal ini berdasarkan temuan video bohong yang direkam secara sederhana namun mampu menarik simpati penontonnya. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kesedihan merupakan respons emosional alami manusia yang dapat muncul terlepas dari kebenaran faktual suatu peristiwa.

Berikutnya penelitian ini juga menemukan bahwa visualisasi penderitaan tidak hanya digunakan untuk membangun simpati, tetapi juga dapat menimbulkan kemarahan kolektif. Paparan berulang terhadap visual sedih dan narasi penderitaan dapat membuat penonton menjadi apatis serta mengalami kejenuhan emosional atau *compassion fatigue* sehingga penonton semakin sulit membedakan antara empati yang tulus, atau manipulasi. Kondisi tersebut juga berpotensi memperkuat polarisasi publik untuk mendukung atau membenci pihak tertentu dibanding memahami persoalan secara kritis dan menyeluruh.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa dokumenter *desktop* tidak hanya dapat digunakan sebagai medium representasi, tetapi juga sebagai bentuk kritik terhadap budaya audiovisual digital. Melalui transparansi proses pengeditan, penggunaan dialog, apropriasi material digital, dan reflektivitas antarmuka *desktop*, penelitian ini berupaya memperlihatkan bahwa emosi dalam media sosial merupakan hasil konstruksi audiovisual yang melibatkan pilihan estetika, ideologi, dan kepentingan tertentu.

Dengan demikian, penelitian ini mencoba berkontribusi pada diskursus dokumenter *desktop*, praktik pascaproduksi, dan kajian literasi media dengan menunjukkan bahwa praktik pengeditan tidak hanya membentuk pengalaman menonton, tetapi juga memengaruhi sikap sosial dan cara publik memahami realitas.

B. Saran

Eksplorasi dokumenter *desktop* dalam penelitian ini masih berfokus pada format linear dan belum mengeksplorasi kemungkinan interaktivitas atau penggunaan teknologi digital lain seperti *AI*, dan pendekatan partisipatif secara daring. Keterbatasan tersebut membuka kemungkinan penelitian lanjutan untuk dapat mengeksplorasi bagaimana dokumenter *desktop* berkembang melalui teknologi interaktif, kecerdasan buatan, dan pemanfaatan ruang digital sebagai bentuk baru reflektivitas media digital.

Selain itu, pemanfaatan visualisasi korban dan penderitaan pada era digital juga dirasa memerlukan penelitian tersendiri. Peredaran gambar akan penderitaan yang masif di media sosial tidak hanya berkaitan dengan persoalan estetika dan emosi, tetapi juga menyangkut etika representasi, eksploitasi visual, dan algoritma. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengkaji hubungan antara praktik visualisasi penderitaan, budaya media digital, serta dampaknya terhadap empati, sensitivitas, dan perilaku audiens di ruang daring.