

## PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UPAYA PENCEGAHAN UJARAN KEBENCIAN DI MEDIA SOSIAL PADA KALANGAN REMAJA DI KABUPATEN PURWAKARTA

Fajar Muhammad Hibban<sup>1</sup>, Fariha Eridani Naufalina<sup>2</sup> dan Taufiq Wahab<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
fajarhibban@student.telkomuniversity.ac.id, farihaen@telkomuniversity.ac.id,  
taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Media sosial merupakan ruang publik yang bebas untuk berpendapat, bertukar pikiran, berdiskusi serta berkomunikasi secara bebas. Namun saat ini, kata "kebebasan" kerap kali digunakan sebagai alat ujaran kebencian kepada orang lain, umumnya pada kalangan remaja. Remaja dinilai belum bisa membedakan antara hal-hal yang baik atau buruk, sehingga mudah terkena dampak negatif dari media sosial, salah satunya yaitu ujaran kebencian. Dengan memberikan informasi tentang kesadaran dan etika kebebasan berbicara di media sosial melalui motion graphic membantu masyarakat memahami bagaimana berbicara secara baik dan benar di media sosial. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan wawancara, dan studi penelitian, serta penelitian kualitatif dengan kuesioner. Dengan media informasi yang baik di media sosial tentang pemahaman edukasi dan informasi mengenai ujaran kebencian di media sosial, orang dapat memperoleh kesadaran untuk saling menghormati dan membantu membangun kehidupan internet yang sehat. Tanpa media informasi yang tepat tentang pencegahan ujaran kebencian dan etika menggunakan media sosial, orang cenderung menulis hal-hal buruk tentang satu sama lain. Jadi, pentingnya informasi yang baik akan dibutuhkan untuk membangun ruang yang sehat di internet, terutama di media sosial di mana orang dapat berkomunikasi satu sama lain.

**Kata Kunci:** media informasi, ujaran kebencian, media sosial.

**Abstract:** Social media is a public space that is free to express opinions, exchange ideas, discuss and communicate freely. But nowadays, the word of "freedom" used by people to write some hate speech for others. By giving an information about freedom of speech awareness and etiquette on social media through motion graphics helps people understand how to speak moderately in social media. This research use a quantitative research using observation, interview, and research study, and also qualitative research with a questioner. With a good information media in social media about education of etiquette in

*internet space, people can get awareness to respect each other and help build a healthy space on social media. Without a proper education about etiquette of using social media, people tends to write a bad things about each other. So, the importance of good education will be needed to build a healthy space in internet, especially on social media where people able to communicate with each other.*

**Keywords:** *information media, hate speech, social media.*

## PENDAHULUAN

Media sosial saat ini berkembang sangat pesat dan menjadikannya kebutuhan bagi setiap orang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh We Are Social dalam kemitraan dengan Hootsuite, pengguna media sosial di Indonesia telah melampaui 160 juta, atau 59 persen dari 272,1 juta penduduk negara itu, pada Januari 2020 (*We Are Social and Hootsuite 2020*). Media sosial (seperti *Twitter, Facebook, Line, Whatsapp, Instagram, Youtube, TikTok*) yang kini berperan sebagai *public space* yang bebas untuk bertukar pikiran, berdiskusi, serta berkomunikasi secara bebas dan demokratis. Namun ruang public yang bebas tersebut menjad kekhawatiran, karena dapat digunakan sebagai alat untuk ujaran kebencian.

Menurut (Puslitbang Aptika IKP Kominfo) Pengguna media sosial di Indonesia didominasi yang dimulai dari kalangan remaja 17 tahun sampai dengan 25 tahun. (Qomariyah, 2011) menyatakan bahwa pada umumnya Remaja di Internet, tidak seperti orang dewasa, tidak dapat membedakan antara hal-hal yang baik dan buruk. Remaja belum bisa menilai aktivitas di internet apa saja yang bermanfaat untuk dirinya, mereka juga mudah terpengaruh oleh pengaruh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu dampak positif atau negatif yang akan mereka dapatkan saat melakukan aktivitas tertentu di internet. Hal tersebut menjadikan remaja lebih rentan terkena dampak negatif dari penyalahgunaan internet, salah satu contoh penyalahgunaan internet yang paling meresahkan yaitu adanya fenomena ujaran kebencian.

Terdapat kasus ujaran kebencian seperti, penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan agama, memprovokasi, berita bohong (hoax). Ujaran kebencian umumnya dimulai dari orang yang tidak sependapat dan menerima perbedaan pendapat, tidak menyukai sesuatu hal lalu menyebarkannya di sosial media, hingga menimbulkan emosi yang tidak terkontrol sehingga menyebabkan provokasi. Terjadinya penghilangan nyawa, konflik sosial, diskriminasi, terjadi kekerasan, konflik sosial, kehilangan reputasi baik, mendapatkan rasa malu dari sanksi sosial merupakan dampak dari ujaran kebencian terhadap korban.

Sejak tahun 2018 hingga tahun 2021 Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah menangani 3640 kasus ujaran kebencian berbasis Suku, Agama, Ras dan Antar golongan (SARA) yang terpantau atau diketahui oleh kominfo (Permadi, 2021)

Maka dari itu penelitian ini berfokus pada perancangan media informasi sebagai upaya mengatasi ujaran kebencian di media sosial, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk pengguna media sosial agar dapat menggunakan media sosial secara aman dan nyaman.

#### **METODE PENELITIAN**

1. Studi Pustaka, merupakan teknik menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek dalam penelitian dengan metode pengumpulan data dengan bahan ayakan, bahan tersier, dan referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun referensi-referensi yang digunakan salah satunya
2. yaitu teori desain komunikasi visual dalam buku pengantar desain komunikasi visual oleh Ricky W. Putra

3. Wawancara, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah proses tanya jawab dengan seorang narasumber. Teknik ini digunakan untuk melengkapi teori-teori yang telah didapat dari studi pustaka dan mendapatkan keterangan lebih lengkap dari para ahli. Dalam penelitian ini mendapatkan keterangan wawancara melalui Bapak Heriyanto, S.T sebagai Pranata Hubungan Masyarakat Ahli Muda Sub Subtansi Pelayanan Informasi dan Pengaduan Masyarakat Diskominfo Kabupaten Purwakarta
4. Kuesioner, teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang akan dibagikan kepada sejumlah responden. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan dan data statistik yang diajukan dalam kuesioner untuk melengkapi data-data yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini kuesioner di bagikan kepada pengguna media sosial khusus nya pada kalangan remaja.

## **KAJIAN TEORI**

Desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan ide melalui bahasa visual yang ditampilkan dalam media sebagai desain dengan maksud untuk menginformasikan, mempengaruhi, dan mengubah perilaku target untuk mencapai hasil yang diinginkan.

### **1. MEDIA INFORMASI**

Media memiliki peran dalam komunikasi karena berperan sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan. (Criticos, 1996). Sedangkan informasi secara umum adalah materi yang telah diubah menjadi berbagai bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerimanya dalam membantu mereka mengambil keputusan, berlaku untuk masa lalu atau masa depan. (Gordon B. Davis 1990; 11). Dengan demikian dapat disimpulkan media

informasi sebagai alat untuk mengumpulkan dan mengatur informasi sehingga pengguna informasi dapat menggunakannya.

## 2. MOTION GRAPHIC

Motion Graphic merupakan sebuah ilusi objek gambar yang menciptakan sebuah gerakan sehingga dapat menjadi alat mendongeng yang kuat, gerakannya dapat dikoreografikan untuk memberikan pengetahuan, mengomunikasikan informasi, menyampaikan emosi, dan mengekspresikan keindahan estetika murni (Jon Krasner, 2008).

## 3. TIPOGRAFI

Tipografi adalah media yang berkontribusi pada evolusi manusia dalam hal komunikasi interpersonal. Saat tipografi berkembang, simbol-simbol yang mewakili ide-ide yang kompleks dan abstrak semakin muncul. Setelah itu, ia berkembang menjadi bahasa tertulis dengan suara dan makna. (Cruz, 2013)

## 4. ANIMASI

Gambar dirangkai menjadi animasi dan kemudian diputar ulang secara berurutan. Serial ini akan tampak bergerak ketika disajikan dengan cukup cepat. (Hidayatullah dkk, 2011:63).

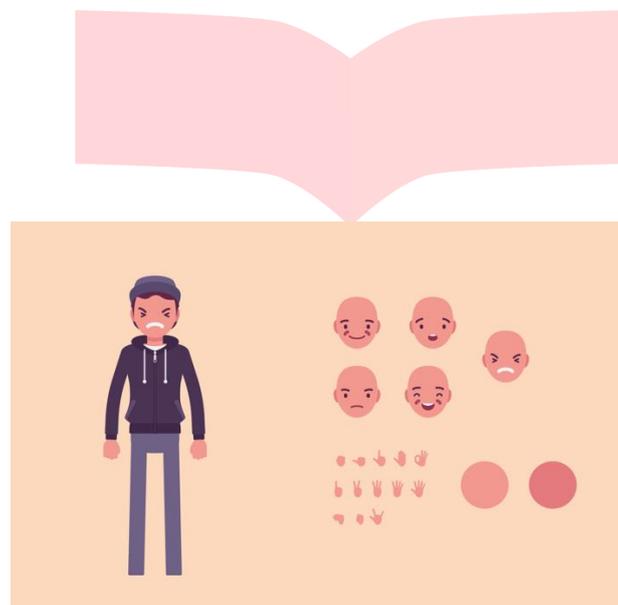
## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan pengumpulan data dan penelitian ini, menghasilkan dalam penyampaian informasi pencegahan ujaran kebencian di media sosial pada kalangan remaja, Motion Graphic dinilai sebagai media yang tepat untuk memberikan pemahaman mengenai ujaran kebencian di media sosial.

Konsep kreatif yang diterapkan yaitu mengenai pencegahan ujaran Kebencian di media sosial, selain membahas pencegahan ujaran kebencian, akan dibahas juga mengenai etika dalam menggunakan media sosial. Dalam

motion graphic tentunya diperlukan audio dubbing atau narasi dan music untuk menjadikan motion graphic ini menjadi hal yang menarik dan mudah di pahami. Konsep Pesan yang ingin disampaikan yaitu menggunakan motion graphic yang dimana isi dari konten tersebut lebih banyak memberikan pemahaman pencegahan ujaran kebencian dan etika dalam menggunakan media sosial. Konsep kreatif dan konsep pesan ini dibuat agar kalangan remaja tertarik untuk mengetahui mengenai pencegahan ujaran kebencian di media sosial.

### Animasi



Gambar 1. Desain animasi  
sumber : dokumentasi fajar muhammad hibban

Animasi yang digunakan yaitu animasi 2D (2 Dimensi). Dengan menggunakan desain berjenis *flat design*..

### Warna



Gambar 2 Warna  
sumber : dokumentasi fajar muhammad hibban

Warna yang digunakan yaitu warna sekunder dan primer diantaranya yaitu merah, hijau, biru, krem, dan pink. Warna-warna ini biasa di gunakan dalam penggunaan visual yang simple dan colorful. Menampilkan kesan warna yang ceria dan menyesuaikan dengan target audiens.

**Tipografi**

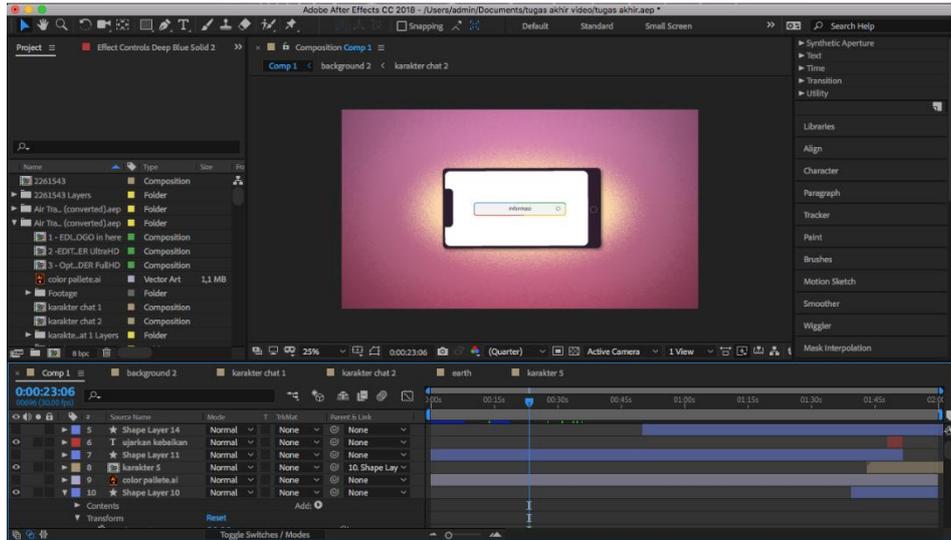
Tipografi atau penggunaan huruf yaitu sans serif, menggunakan font Montserrat, font ini digunakan karena terlihat modern dan mudah di baca

A	B	C	Č	Ć	D	Đ	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	Š	T	U	V
W	X	Y	Z	Ž	a	b	c	č	ć	d	đ	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	š	t	u	v	w	x	y	z	ž	А	Б	В	Г	Г	Д	Ђ	Е	Ё	Є	Ж	З	С	И	І	Ї
Й	Ј	К	Л	Љ	М	Н	Њ	О	П	Р	С	Т	Ћ	У	Ў	Ф	Х	Ц	Ч	Џ	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь
Э	Ю	Я	а	б	в	г	г	д	ђ	е	ё	є	ж	з	с	и	і	ї	й	ј	к	л	љ	м	н
њ	о	п	р	с	т	ћ	у	ў	ф	х	ц	ч	џ	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я	Ă	Â	Ê	Ô
Ō	Ū	ă	â	ê	ô	σ	υ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	'	?	'	"	!	"	(	%
)	[	#	]	{	@	}	/	&	\	<	-	+	÷	x	=	>	®	©	\$	€	£	¥	¢	:	;
,	.	*																							

Gambar 3 Tipografi  
sumber : dokumentasi fajar muhammad hibban

## 1. Pembuatan Motion Graphic

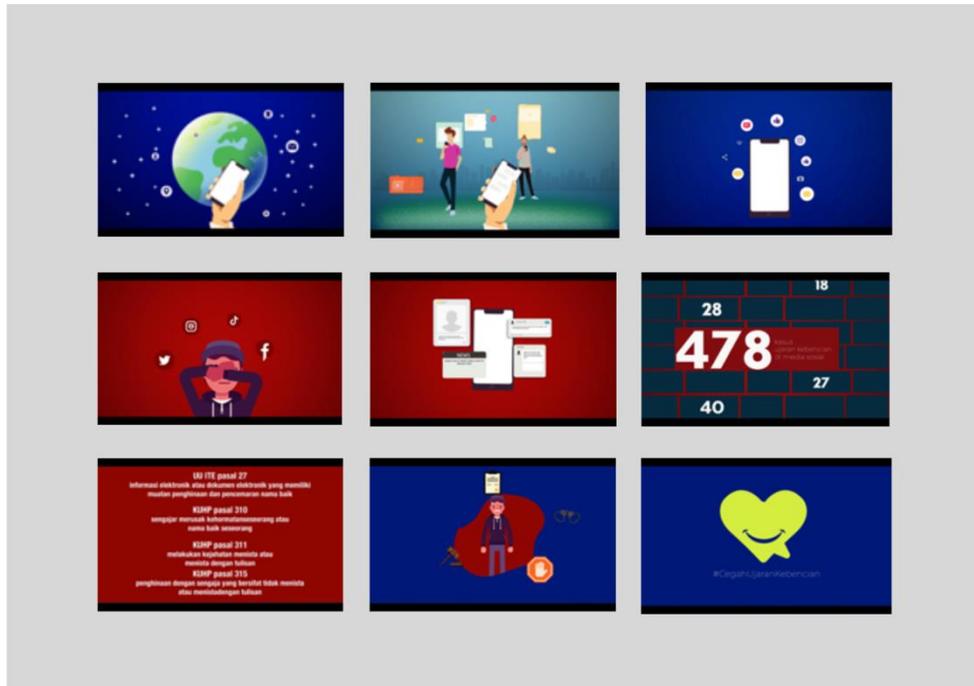
Pembuatan motion graphic menggunakan software adobe after effect dengan style yang telah disesuaikan dengan target remaja yaitu simple dan gabungan 2D dan 3D



Gambar 4 Proses pembuatan motion graphic  
sumber : dokumentasi fajar muhammad hibban

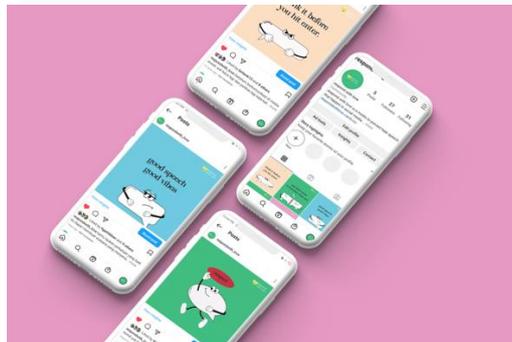
## 2. Hasil Akhir

### 1) Media Utama



Gambar 5 Hasil akhir motion graphic  
sumber : fajar muhammad hibban

## 2) Media Pendukung



Gambar 6 Sosial media instagram  
sumber : dokumen fajar muhammad hibban



Gambar 7 Banner dan poster  
sumber : dokumen fajar muhammad hibban



Gambar 8 Merchandise  
sumber : dokumen fajar muhammad hibban

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengelolaan dan analisis data, media sosial kini selain digunakan untuk mencari informasi, hiburan dan komunikasi kini media

sosial kerap dijadikan senjata untuk ujaran kebencian. Remaja dinilai belum bisa menilai aktivitas apa saja yang bermanfaat untuk dirinya dalam menggunakan media sosial. Hal tersebut menjadikan remaja lebih rentan terkena dampak negatif dari penyalahgunaan internet, salah satu contoh penyalahgunaan internet yang paling meresahkan yaitu adanya fenomena ujaran kebencian. Ujaran kebencian di media sosial memberikan dampak terhadap korbannya seperti penghilangan nyawa, konflik sosial, diskriminasi, terjadi kekerasan, konflik sosial, kehilangan reputasi baik, mendapatkan rasa malu dari sanksi sosial.

Maka dari itu, dibuatnya motion graphic sebagai media informasi untuk kalangan remaja ini diharapkan membantu dalam penyampaian informasi mengenai pencegahan ujaran kebencian dan etika dalam menggunakan media sosial.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG PENTINGNYA SEMUA IMUNISASI BAGI ANAK. *JURNAL TITIK IMAJI*, 1-9.
- HARAHAP, M. A., & ADENI, S. (2020). TREN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SELAMA PANDEMI DI INDONESIA. *Jurnal Professional FIS UNIVED* , 1-11.
- Kusumasari, D. (2020). Makna Teks Ujaran Kebencian Pada Media Sosial. *komunikasi*.

Muannas, & Mansyur, M. (2020). Model Literasi Digital untuk Melawan Ujaran Kebencian di Media Sosial. *Jurnal IPTEK-KOM*, 1-18.

Ningrum, D. J., Suryadi, & Wardhana, D. E. (2018). Kajian Ujaran Kebencian di Media Sosial. *jurnal ilmiah korpus*, 1-12.

Remaja, T. K. (2020). Rizki Aprilia; Aat Sriati; Sri Hendrawati. 1-13.

Putra, R. W. (2020). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sa'idah, F. L., & Santi, D. E. (2021). Faktor Produksi Ujaran Kebencian melalui Media Sosial. *JURNAL PSIKOLOGI PERSEPTUA*, 1-15.

