



PERANCANGAN SOSIALISASI ANIMASI *EXPLAINER* MENCEGAH PERPECAHAN *MILENIAL* PASCA PEMILU 2019 DI SURABAYA

Hafist Huddin Wahyu Widyanto¹, Martadi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hafist.17021264098@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: martadi@unesa.ac.id

Abstrak

Negara Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik. Setiap 5 tahun sekali Indonesia mengadakan Pemilu untuk memilih kandidat calon pemerintah. Disetiap pemilu selalu muncul beberapa pihak/golongan yang saling bermusuhan baik karena perbedaan pilihan afiliasi politik. Sehingga dibutuhkan edukasi kepada masyarakat untuk mencegah permusuhan tersebut. Perancangan video animasi *explainer* ini bertujuan untuk kembali mempererat kebersamaan antar individu dan mengantisipasi potensi perpecahan di masyarakat melalui media video animasi *explainer*. Media sosialisasi ini dipilih karena tingkat efektivitasnya diterima masyarakat. Penelitian menggunakan penelitian pengembangan, dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil perancangan berupa video animasi *explainer* sebagai media sosialisasi untuk mencegah perpecahan dikalangan *milenial* pasca pemilu 2019 di Surabaya.

Kata Kunci: Animasi, *explainer*, media, sosialisasi, pemilu

Abstract

Indonesia is a unitary state and the form of Its government is a republic. Every 5 years Indonesia holds elections to decide government candidates. In every elections, there are always several groups that are opposite to each other both in the short and long term. So that socialization is needed to prevent such hostility. The design of this animated video explainer aims to strengthen each individuals who have begun to fade. Due to the level of its effectiveness that well received by the public, this research occupied the animated video explainer as the socialization media. This research method occupied descriptive qualitative approach as a data collection technique. The result of this design is a video animation explainer as a media for socialization to prevent national disunity among millennials after the 2019 elections in Surabaya.

Keywords: Animation, *explainer*, media, socialization, elections

PENDAHULUAN

Sistem pemerintahan adalah suatu tatanan utuh yang terdiri atas berbagai komponen yang bekerja saling bergantung dan mempengaruhi dalam mencapai tujuan dan fungsi pemerintahan. Sistem pemerintahan mempunyai fondasi kuat yang tidak bisa diubah atau bersifat statis. Indonesia berbentuk negara kesatuan dan bentuk pemerintahannya adalah republik. Indonesia menjalankan pemerintahan republik presidensial multipartai sesuai prinsip Trias Politica. Seperti

juga di negara-negara demokrasi lainnya, sistem politik menganut *Trias Politika* membagi 3 kekuasaan yaitu legislatif, eksekutif dan yudikatif. Masa jabatan masing-masing lembaga tersebut yakni selama 5 tahun.

Pemerintahan Presiden Bapak Presiden Joko Widodo sudah memasuki tahun ke-5. Selama masa pemerintahan Bapak Presiden Jokowi bermunculan fenomena potensi perpecahan yaitu potensi terjadinya konflik karena perbedaan pandangan. Fenomena yang muncul tak lepas

dari persepsi masyarakat yang selalu menyangkut pautkan isu politik dengan acara pemilihan umum calon presiden dan wakil presiden beserta *staff* jajarannya.

Tak jarang kita disuguhkan berita adanya beberapa oknum kubu pendukung dari masing-masing partai yang saling mencela dan mengkritik *negative* tentang Calon Pasangan Presiden dan Wakil Presiden yang akan maju pada pemilihan umum di tahun 2019. Saat ini semakin banyak orang yang tertipu oleh berita-berita *hoax* yang menyebar dan mempengaruhi pola pikir yang mengarah pada permusuhan. Menurut Wasisto Raharjo (Peneliti politik dari Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) “Saya lihat sebenarnya yang nanti akan makin panas dan membesar di tahun 2019 itu permainan isu. Baik soal isu politik identitas seperti SARA maupun yang remeh temeh seperti *black campaign* akan semakin masif”, dikutip dari CNN Indonesia.com.

Banyak masyarakat awam menerima informasi yang disuguhkan oleh media tetapi tidak banyak yang mampu menyaring berita yang benar dan yang tidak benar. Sehingga masyarakat ini tidak bisa melihat obyektivitas kebenaran informasi tersebut dari berbagai sudut pandang. Khususnya untuk saat ini yang berpotensi tinggi bersinggungan akan masalah tentang pemilu sekarang adalah kalangan *milenial*. Dampak dari kesalahan menyerap informasi secara langsung yang tampak pada saat ini adalah munculnya potensi rasa permusuhan jika tidak sepaham dengan pendapatnya. Jika kondisi ini terus dibiarkan, tidak menutup kemungkinan akan terjadinya perpecahan bangsa. Menurut Bapak Pramudyo selaku Caleg DPRD Kota Surabaya dari Partai Bulan Bintang, “Berdasarkan *survey* memang pada pemilu kali ini golongan *milenial* memiliki presentase yang tinggi”. Penulis lebih fokus ke target *audience* dari kalangan *milenial* ini karena mereka adalah kalangan yang paling dekat dengan beberapa media khususnya media sosial. Tidak sedikit juga informasi yang beredar melalui sosial media yang mana belum tentu bisa dibenarkan keasliannya. Sehingga tidak sedikit kalangan *milenial* yang mendapatkan beberapa informasi yang tidak benar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya sosialisasi pentingnya menghargai

perbedaan pendapat. Sosialisasi ini diperlukan agar tidak terjadi perpecahan bangsa, khususnya dikalangan generasi *milenial* sebagai target utamanya. Karena mereka adalah calon penerus bangsa yang akan memimpin negara ini dikemudian hari. Banyaknya media yang bersifat provokasi juga ikut memiliki andil tersebarnya informasi yang bersifat *hoax*. Sehingga diperlukan media sosialisasi yang lebih obyektif agar dapat menimbulkan suasana baru yang lebih tenang. Salah satu *alternativenya* media tersebut berupa video animasi *explainer*. Karena jenis media ini belum banyak dibuat untuk sosialisasi, peneliti memiliki ide untuk membuat skripsi berupa animasi *explainer* sebagai media sosialisasi pencegahan perpecahan dikalangan generasi *milenial* pasca pemilu 2019.

Apa itu animasi *explainer*? Sebenarnya animasi *explainer* adalah animasi dengan tampilan 2 dimensi atau 3 dimensi seperti pada umumnya. Seiring berjalannya waktu fungsi dari animasi sendiri mulai berkembang yang tadinya sebagai media hiburan kini juga menjadi media sosialisasi. Kenapa harus animasi *explainer*? Karena animasi *explainer* mengutamakan konten dari pada eksekusi. Menurut Pak Ufan selaku “*founder* Jelasin.com” saat penulis wawancara (Jumat, 3-03-2017), animasi *explainer* ini menganut metode komunikasinya blog yang mana *content is king and execution is queen*. Jadi yang terpenting dari animasi *explainer* itu ya kontennya”. Animasi yang menyajikan informasi padat dan jelas diterima oleh *audience* dengan menggunakan 2 indra. Kedua indra tersebut adalah pendengaran dan penglihatan. Menurut Maman Suherman sebagai penggagas “*Meet The Writers*”, “Orang lebih percaya kepada sesuatu yang bukan fakta. Apa yang didengar langsung disebar. Nah, kalau orang punya semangat membaca dan menulis, pasti dia tidak akan mudah terpengaruh hal-hal yang bisa jadi bukan sebuah fakta, atau bahkan mencampur adukan antara opini dengan fakta. Itu berbahaya”. Kata Kang Maman sapaan akrabnya ketika ditemui oleh pewarta di Hotel Sultan Jakarta (Rabu, 13-2-2019). Animasi dengan menyajikan tampilan yang sederhana, dan langsung menuju ke pokok permasalahan yang akan disampaikan menjadikan orang yang melihatnya mudah menangkap informasi yang disajikan. Target

audience nya adalah kalangan generasi *milenial* yang tingkat emosinya masih belum stabil dan mudah larut dalam suasana. Tampilan animasi *explainer* juga mampu membawa aura positif yang bersifat santai dan rileks. Sehingga masyarakat yang melihatnya merasakan tidak ada tekanan emosional pada informasi yang disampaikan. Penyampaian informasi berupa animasi *explainer* ini juga bisa menjadi salah satu media sosialisasi yang efektif dengan kesan yang ‘ringan’, sehingga masyarakat bisa lebih berfikir jernih dan membuat keputusan yang lebih bijak.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya salah satunya: “Perancangan video animasi infografis perilaku teladan dari hadist nabi dalam bekerja.” Yang dilakukan oleh Syaifuddin salah satu mahasiswa DKV di UPN Surabaya. Perancangan ini sama dengan yang akan penulis buat yaitu sama sama untuk sosialisasi. Sedangkan perbedaannya terdapat pada topik yang dibahas, yaitu terkait seputar politik.



Gambar 1: Contoh beberapa video animasi *explainer* yang digunakan untuk media sosialisasi (Sumber Youtube: Kok Bisa).

Berdasar latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perancangan video animasi *explainer* tentang pencegahan perpecahan bangsa pasca pemilu dapat diterima dengan baik oleh kalangan muda mudi?.

Tujuan utama penulis pada perancangan ini adalah membuat perancangan video animasi *explainer* tentang pencegahan perpecahan kalangan generasi muda pasca pemilu 2019. Adapun dampak dari video ini bisa diterima dan direalisasikan oleh tiap individu adalah suatu pencapaian tersendiri bagi penulis. Sehingga masyarakat khususnya kalangan *milenial* bisa

berfikir lebih jernih dalam mencerna informasi dan dapatempererat rasa persatuan dan kesatuan untuk mencegah perpecahan.

Perancangan ini diharapkan bermanfaat terhadap banyak elemen antara lain: masyarakat, lembaga (UNESA), dan mahasiswa. Poin terpenting manfaat dari perancangan ini berupa timbulnya rasa persatuan dan kesatuan antar individu terutama kalangan *milenial*.

METODE PERANCANGAN

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa berusia 19-24 tahun untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Rentan usia yang penulis angkat adalah usia yang mewakili dari usia kalangan *milenial*. Kenapa penulis menargetkan subjek penelitian pada rentan usia 19-24 tahun? Karena pada pemilu presiden kali ini terjadi lonjakan pemilih pada rentan usia tersebut. Menurut Ahli demografi William Straus and Neil Howe pada bukunya “*Millennials Rising: The Next Great Generation (2000)*” mendefinisikan Milenial adalah yang lahir antara tahun 1982–2004. Penelitian ini menghasilkan video animasi *explainer* yang memuat tentang pemilu. Penelitian ini berlokasi di kampus Universitas Negeri Surabaya. Subjek penelitian yang dipilih adalah beberapa mahasiswa dan beberapa dosen yang ahli dalam bidang politik sebagai objek pengumpulan data. Karena kampus ini mempunyai populasi yang sangat luas, memiliki banyak latar belakang pemikiran, maka diambil sampling dengan cara *purposif sampling*.

Sumber data penelitian berupa data primer dan data sekunder. Data Primer adalah data yang diperoleh berupa catatan hasil dari wawancara dan observasi secara langsung. Hasil observasi diperoleh dari pengamatan yang dilakukan di beberapa sosial media dan juga lingkungan sekitar. Sedangkan wawancara diperoleh dari narasumber melalui tanya jawab. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi yang bersumber dari literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini berupa observasi dan wawancara. Metode observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan permasalahan yang ada

di beberapa sosial media dan juga lingkungan sekitar (Sugiyono:2017). Metode wawancara ini dilakukan dengan cara tanya jawab, melalui percakapan yang di lakukan oleh peneliti sebagai pewawancara, mengajukan pertanyaan pada informan. Wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu, percakapan tersebut di lakukan oleh kedua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) dan yang di wawancarai (*Interviewee*) (Moleong, 2000:13). Penulis mewawancarai Djunaidi Tri Pramudyo selaku Caleg DPRD Kota Surabaya dari Partai Bulan Bintang.

Setiap penelitian membutuhkan instrumen atau alat bantu untuk mengumpulkan data informasi yang kemudian untuk diolah lagi, berupa daftar observasi, daftar wawancara, buku catatan, pensil, alat rekam suara, kamera, *handphone*, dan lain sebagainya. Untuk observasi membutuhkan instrument berupa lembar pengamatan yang dilakukan pada beberapa sosial media dan lingkungan sekitar untuk mendapatkan data yang *kredibile*. Sedangkan instrumen wawancara menggunakan daftar pertanyaan yang akan diajukan ke narasumber.

Berdasar hasil dari wawancara diperoleh hasil sebagai berikut: Pemilu adalah suatu kegiatan nasional yang memiliki kedudukan tertinggi di Negara Indonesia karena disitu terdapat proses pemilihan Pilpres, Pileg dan DPD. Pemilu ini sebaiknya tidak disia-siakan oleh semua kalangan masyarakat karena melalui pemilu, Indonesia akan ditentukan kemana arah pemerintahan kedepannya. Segala aturan apapun nanti akan diputuskan oleh pemerintahan yang terpilih berdasarkan hasil dari pemilu tersebut.

Wajib diketahui oleh semua masyarakat bahwa pemilu selayaknya dan harus diikuti dalam prosesnya yang memiliki acuan pada Pancasila dan juga UUD1945. Pemilu yang sudah diselenggarakan secara mekanismenya berjalan lancar dan aman. Namun pada proses penghitungan suara ada ketidakpercayaan, karena tiap kubu dari paslon pasti menginginkan kemenangan untuk paslon yang diajukan. Disinilah peran penting dari penyelenggara pemilu harus berkomitmen sesuai dengan aturan undang-undang karena semuanya sudah diatur dalam undang-undang yang ada.

Pada pemilu dua periode yang lalu dengan sekarang terdapat perbedaan prosesnya. Perbedaannya dua periode pemilu yang lalu adalah dipisahkannya Pilpres dan Pileg sehingga konsentrasi masyarakat tidak terpecah. Sedangkan pada pemilu yang sekarang Pilpres dan Pileg dilaksanakan secara bersamaan, ditambah lagi dengan banyaknya pilihan paslon dan surat suara. Pada pemilu kali ini masyarakat hanya fokus pada Pilpres saja sedangkan ada Pileg yang agak terabaikan oleh masyarakat.

Dampak digabungkannya antara pilpres dan pileg yang mengakibatkan gesekan yang besar hingga timbul beberapa aksi dari masyarakat. Padahal gesekan dalam *post* politik adalah hal yang biasa dalam dunia politik, namun alangkah baiknya jika Pilpres dan Pileg dilakukan secara terpisah.

Pemilu kali ini memiliki pemilih baru berasal dari golongan anak *milenial* yang pada umumnya baru mendapatkan jatah untuk ikut serta pesta demokrasi. Berdasarkan *survey* memang pada pemilu kali ini golongan *milenial* memiliki presentase yang tinggi.

Kebanyakan pemilih *milenial* kali ini hanya fokus pada Pilpres saja dan untuk yang legislatif mereka kebanyakan tidak tahu menahu. Pemilih *milenial* ini memiliki tipikal pemilih yang cuek dan hura-hura, jadi diperlukan pemahaman politik yang lebih agar tidak mudah terbawa pengaruh yang bisa merugikan diri sendiri bahkan orang lain. Kebanyakan pemilih *milenial* ini hanya mengetahui informasi tentang politik dari media sosial saja yang mana sulit untuk dibedakan antara *hoax* dan fakta.

Ketika berlangsung pemilu, banyak pihak yang terlibat dalam pesta demokrasi tersebut. Salah satu pihak yang memiliki peran penting adalah media. Dalam pemilu sendiri media memiliki berbagai dampak yaitu positif dan negatif tergantung dari yang membawa. Pada pemilu kali ini berita yang dibawakan antara *hoax* dan fakta dinilai hampir sama presentasinya saling tumpang tindih. Antara media dan kaum *milenial* memiliki hubungan yang sangat erat karena perkembangan jaman para kaum *milenial* selalu menggali informasi dari media di internet seperti sosial media. Beruntung jika kaum *milenial* yang mengakses informasi seputar dunia politik dari media yang akurat dan terpercaya.

Namun sangat disayangkan ketika mereka mengakses dari media yang memiliki sifat provokasi dan menyebarkan *hoax*. Karena informasi *hoax* yang diakses bisa mengganggu keutuhan NKRI yang memiliki keanekaragaman budaya.

Setelah merangkum hasil dari wawancara tersebut, dilakukan analisis data. Teknik analisis data digunakan mengkaji data yang dikumpulkan menjadi sebuah konsep desain. Teknik yang digunakan adalah 5W+1H. Rumus yang berupa beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan inti dari pokok berita, mengembangkan berita atau sebuah cerita. Hal ini dilakukan karena rumus 5W+1H berisi inti-inti penyusun berita atau cerita tersebut.

Analisis ini digunakan untuk mencari data untuk menjawab permasalahan dan mengembangkan sebuah ide yang ada. Adapun beberapa pertanyaan yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

a) *What*

- Apa yang membuat animasi *explainer* terkesan efisien untuk dirancang?

b) *Where*

- Dimana lebih tepatnya lokasi untuk mendapatkan data yang *kredibel*?
- Dimana karya akan dipublish nantinya?

c) *When*

- Kapan saat-saat yang tepat calon target *audience* untuk membuka media yang nantinya akan menjadi tempat sosialisasi dari karya tersebut?

d) *Who*

- Siapa saja yang berpotensi menjadi responden untuk mengumpulkan data?
- Siapa saja target *audience* dari kalangan muda mudi?
- Siapa saja yang bisa menikmati animasi *explainer* tersebut?

e) *Why*

- Mengapa mengangkat topik seperti yang ada pada judul sebagai media sosialisasi dalam bentuk animasi *explainer*?
- Mengapa perlu dibuat animasi *explainer* sebagai media sosialisasi untuk mencegah perpecahan bangsa dikalangan muda mudi?

f) *How*

- Bagaimana tampilan visual yang menarik untuk mendukung tersampainya pesan dari animasi *explainer* itu dengan baik?

Ketika melakukan perancangan, ada beberapa tahapan yang perlu dilakukan. Tahapan yang perlu dilakukan sebelum eksekusi video animasi *explainer* terdapat beberapa langkah.

Langkah awal, sebelum eksekusi pembuatan video animasi dengan melakukan pengumpulan data. Data diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan melakukan observasi dan juga wawancara kepada informan untuk mendapatkan data.

Kemudian setelah mendapatkan data yang dilakukan analisa data. Data yang sudah terkumpul dianalisa menggunakan teknik analisis 5W + 1H untuk memperkuat ide dari konsep desain kita. Langkah selanjutnya, setelah mendapatkan hasil analisa yang benar adalah menyusun konsep desain. Perumusan konsep berdasarkan data yang telah didapat dan diolah melalui proses pengumpulan data dan analisis data sebelumnya. Tahapan perancangan menganut metode R&D dari Sugiyono yang memiliki tahapan perancangan cukup panjang. Perancangan ini secara prosedural telah melewati beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Berdasarkan keterbatasan penelitian yang ada, maka dalam penelitian perancangan ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Secara keseluruhan tahapan perancangan yang dikemukakan ahli tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian menjadi 3 tahapan. Beberapa tahapan tersebut adalah tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi.

KERANGKA TEORETIK

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara” atau “sedang” (Latuheru, 1988: 14). Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Media yang digunakan pada animasi *explainer* adalah media

audio visual. Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Pengertian dari animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup (Bambang Gunawan Santoso, 2013). Menurut Syahfitri (2011:3), animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan animasi tanah liat. Animasi explainer adalah animasi yang bersifat menjelaskan. Karena animasi explainer sering digunakan untuk menyampaikan informasi maupun sosialisasi. Menurut Pak Ufan selaku "founder Jelasin.com" saat penulis wawancara (Jumat, 3-03-2017), animasi explainer ini menganut metode komunikasinya blog yang mana *content is king and execution is queen*. Jadi yang terpenting dari animasi explainer itu ya kontennya".

Orang yang lahir antara tahun 1980 hingga tahun 2000an awal atau biasa disebut generasi Y atau sapaan akrabnya adalah generasi *milenial*. Generasi ini berbeda dibanding yang lain karena melewati *milenium* kedua yang artinya melewati masa waktu seribu tahun. Meskipun begitu, arti dari generasi *milenial* ini masih banyak diperdebatkan oleh para ahli. Sebagian para ahli mengatakan bahwa generasi *milenial* artinya orang-orang yang lahir antara tahun 1970-an hingga awal 90-an. Namun, sebagian ahli lainnya mengatakan bahwa tahun 2004 menjadi tahun terakhir dari kelahiran generasi *milenial* atau gen Y. Menurut Ahli demografi William Straus and Neil Howe pada bukunya "*Millennials Rising: The Next Great Generation (2000)*" mendefinisikan *Milenial* adalah yang lahir antara tahun 1982–2004.

Pengertian pemilu menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2012 pasal 1 ayat 2 adalah sarana pelaksanaan kedaulatan rakyat dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Sekarang, peraturan UU mengenai pemilu sudah mengalami amandemen, yaitu UU Tahun 2017. Pemilihan umum atau yang disebut Pemilu adalah proses memilih orang untuk mengisi jabatan-jabatan politik tertentu. Jabatan-jabatan tersebut tentu beraneka-ragam, mulai dari presiden, wakil rakyat di berbagai tingkat pemerintahan, sampai kepala desa. Pemilu juga bisa diartikan sebagai salah satu usaha untuk mempengaruhi dan mengajak rakyat secara persuasif (tidak memaksa). Asas pemilu bisa diartikan sebagai landasan atau dasar dari tata cara pelaksanaannya. Pemilu (pemilihan umum) di Indonesia menganut asas "LUBER" yang berarti kepanjangan dari "Langsung, Umum, Bebas dan Rahasia". Asas "Luber" ini sudah ada sejak zaman Orde Baru.

- a) Langsung berarti pemilih diharuskan memberikan suaranya secara langsung dengan datang ke TPS yang sudah terdaftar dan tidak boleh diwakilkan oleh siapapun.
- b) Umum berarti pemilihan umum dapat diikuti oleh seluruh warga negara yang sudah memiliki hak menggunakan suara.
- c) Bebas berarti pemilih diharuskan memberikan suaranya sesuai pilihan mereka tanpa ada paksaan dari pihak manapun.
- d) Rahasia berarti suara yang diberikan oleh pemilih sifatnya adalah rahasia dan hanya diketahui oleh si pemilih itu sendiri.

Kemudian pada era reformasi berkembang juga asas "Jurdil" yang berarti kepanjangan dari "Jujur dan Adil". Asas "jujur" mengandung arti bahwa pemilihan umum harus dilaksanakan sesuai dengan aturan untuk memastikan bahwa setiap warga negara yang memiliki hak dapat memilih sesuai dengan kehendaknya dan setiap suara pemilih memiliki nilai yang sama untuk menentukan wakil rakyat yang akan terpilih. Asas "adil" adalah perlakuan yang sama terhadap peserta pemilu dan pemilih, tanpa ada yang diistimewakan ataupun diskriminasi terhadap peserta atau pemilih tertentu. Asas jujur dan adil

mengikat tidak hanya kepada pemilih ataupun peserta pemilu, tetapi juga penyelenggara pemilu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan animasi *explainer* ini memiliki konsep dasar, yaitu konsep media dan konsep kreatif. Konsep media berupa video animasi *explainer*. Tampilan yang dimuat sederhana dan langsung menuju ke pokok permasalahan yang akan disampaikan, menjadikan orang yang melihatnya mudah menangkap informasi yang disajikan. Video animasi *explainer* ini menggunakan *platform youtube* sebagai media penyalur informasi kepada *audience*. *Youtube* sendiri adalah situs yang terkenal memiliki banyak video yang bisa dinikmati secara gratis, dimanapun dan kapanpun oleh penontonnya. *Youtube* memiliki jutaan bahkan milyaran *viewers* yang dirasa akan sangat efektif jika menampilkan informasi berupa video animasi *explainer* tersebut. Konsep kreatif yang dibawakan berupa tampilan yang dibawakan menganut gaya ilustrasi flat yang sederhana. Diiringi *background* yang senada sehingga video yang ditampilkan masih tergolong informatif. Video ini mengusung konten untuk mencegah perpecahan bangsa yang disebabkan oleh hal sepele seperti berbeda pendapat. Video ini lebih difokuskan untuk memberi ajakan hingga pengertian betapa pentingnya untuk menjadi masyarakat yang bersatu demi mewujudkan Negara yang satu yaitu Indonesia.

Video animasi *explainer* ini dibuat dengan harapan dapat menyalurkan informasi yang bisa merubah pola pikir *negative* tentang pemilu hingga dampak pemilu bagi *audience*. Sehingga *audience* dapat lebih bersikap bijaksana ketika membuat keputusan sikap saat sudah keluarnya hasil dari pemilu tersebut. Dalam perancangan video animasi *explainer* ini penulis memiliki strategi kreatif berupa tampilan yang dibawakan menganut gaya ilustrasi *flat* yang sederhana. Diiringi *background* yang senada sehingga video yang ditampilkan masih tergolong informatif.

Video ini mengusung konten untuk mencegah perpecahan bangsa yang disebabkan oleh hal sepele seperti berbeda pendapat. Video ini lebih difokuskan untuk memberi ajakan hingga pengertian betapa pentingnya untuk menjadi masyarakat yang bersatu demi

mewujudkan Negara yang satu yaitu Indonesia. Isi pesan yang akan disampaikan di video ini adalah tentang pencegahan perpecahan bangsa. Berdasarkan gaya ilustrasi yang dibawakan, bentuk pesan dari video ini bersifat santai namun tidak juga mengesampingkan keseriusan dan inti dari unsur pesan yang akan disampaikan. Pembawaan yang bersifat santai dan serius dirasa bisa memberi kesan mengajak, merangkul dan membimbing para *audience*.

Perancangan video animasi *explainer* ini memiliki program kreatif berupa tema pesan, penyajian pesan, pengarahannya, naskah dan pengarahannya teknis yang sesuai untuk menyempurnakan animasi ini. Mulai dari tema pesan yang membawakan unsur persatuan. Penyajian pesan yang dirasa efektif untuk mengontrol emosional. Pengarahannya yang memadukan *moment*, tipe huruf, citra, *tone* warna, *layout*, hingga gaya desain yang saling menunjang satu sama lain. Penulis lebih menekankan ke rasa persatuan bangsa yang akhir-akhir ini mulai sedikit demi sedikit memudar. Dalam penyampaian pesannya, gaya bahasa yang digunakan santai dan memiliki kesan seperti menyampaikan pesan di kalangan sebaya. Jadi, kurang lebih bahasa yang dipakai adalah campuran dari Bahasa yang formal dan tidak formal.

Penulisan naskah pada video animasi *explainer* ini menggunakan kalimat-kalimat yang mengandung unsur persuasif. Kalimat persuasif dipilih karena dapat meyakinkan *audience* dengan cara yang halus. Pada judul video diberikan kalimat yang berkesan *clickbait* untuk menarik perhatian *audience* ketika melihat *thumbnail* video tersebut. Kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang agar calon *audience* bisa menerima informasi dengan baik. Kalimat-kalimat ini juga didukung dengan *dubbing* yang memiliki informasi yang padat dan jelas. Oleh karena itu, dengan konsep penulisan naskah ini dirasa sudah maksimal untuk menyampaikan informasi dengan baik kepada calon *audience* nantinya.

Pembuatan video animasi *explainer* ini dibagi dengan 3 proses tahapan. Proses tersebut dimulai dengan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada proses pra produksi meliputi riset,

pemilihan media, konsep, pembuatan sinopsis, naskah dialog dan *storyboard*.

e) Riset

Proses pertama kali adalah riset yang sudah dilakukan sejak bulan Desember 2018. Selama proses riset, penulis menemukan banyak konten menarik yang bisa diangkat menjadi bahan skripsi. Konten yang menarik perhatian saat itu adalah adanya 2 kubu pendukung dari masing-masing paslon yang saling berseteru. Pada akhirnya penulis memutuskan memilih konten tersebut diangkat menjadi bahan skripsi untuk mencegah adanya perpecahan bangsa dikalangan kaum *milenial*.

f) Pemilihan Media

Setelah melakukan proses riset yang cukup panjang, penulis menemukan media yang cocok untuk menjadi karya yang akan dipersembahkan kepada calon *audience*. Media yang dipilih berupa video animasi *explainer*, karena sangat sederhana dan efisien untuk menyampaikan pesan.

g) Konsep

Konsep yang dibawakan adalah *non-formal* dengan memadukan gaya desain *flat*. Memiliki alur cerita yang bisa merefleksikan diri, sehingga bisa menjadi bahan renungan. Dialog yang juga menggunakan kalimat-kalimat persuasif agar dapat diterima oleh *audience*.

h) *Storyboard*

Storyboard yang dibuat dengan manual berupa gambaran *sketch* pada kertas. Hasil dari *storyboard* yang dibuat memiliki jumlah sebanyak 21 panel.



Gambar 2: Lembar *storyboard* berjumlah 21 panel. (sumber: Penulis)

Proses produksi merupakan proses lanjutan dari pra produksi. Proses produksi meliputi *Vector*, *Animate*, *Dubbing*, dan *input* audio.

i) *Vector* Ilustrasi

Proses *vector* ini adalah proses pembuatan ilustrasi berupa *vector* yang nantinya akan dianimasikan maupun menjadi *background*.



Gambar 3 dan 4: Ilustrasi *vector* yang akan digerakkan. (sumber: Penulis)

j) *Animate*

Setelah mempunyai aset/bahan berupa *vector*, kini memasuki tahap menggerakkan atau biasa disebut *animate*. Gambar yang sudah siap untuk dianimasikan mulai diolah denganurut sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat.



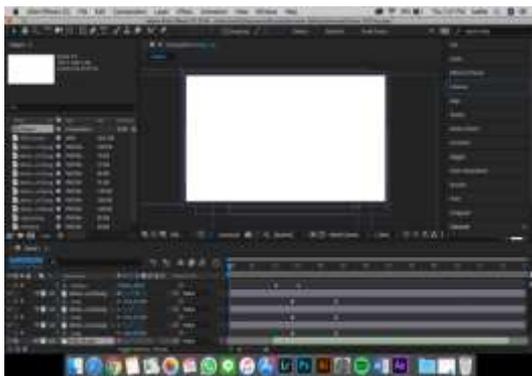
Gambar 5: Salah satu cuplikan *animate* dari *scene* 1.
(sumber: Penulis)

k) *Dubbing*

Dubbing adalah proses merekam suara, disini *dubbing* ditujukan untuk mengisi suara dari narasi atau dialog yang telah dibuat. *Dubbing* menggunakan mic dan juga membutuhkan tempat yang sunyi agar suara yang dihasilkan menjadi bersih.

l) *Input Audio*

Langkah terakhir dari sebuah proses produksi yakni *input audio*. Audio disini terdiri dari *Background* musik dan juga audio dari *dubbing*.



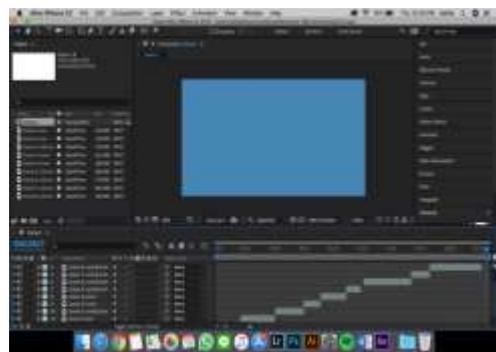
Gambar 6: Proses *input audio dubbing*.
(sumber: Penulis)

Proses pasca produksi meliputi *finishing* dan penyajian/publish pada platform “youtube”. Pada pembuatan video animasi *explainer* ini menggunakan format rasio 16:9 dengan resolusi HD 1080p. Durasi yang ditetapkan pada video ini juga tidak lebih dari 3 menit

agar tidak membuat calon *audience* merasa bosan.

m) *Finishing*

Proses *finishing* adalah menggabungkan semua video yang telah dibuat. Kemudian ditata sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh. Langkah terakhir adalah render yang juga menyesuaikan format *output* yang akan digunakan nantinya.



Gambar 7: Proses penggabungan video.
(sumber: Penulis)



Gambar 8: Proses memasukkan BGM dan *render*.
(sumber: Penulis)

n) Penyajian

Proses penyajian yang dilakukan adalah melalui 2 cara untuk mendapatkan responden sesuai yang diinginkan. Pertama dengan menggunakan *platform* media *online* yaitu Youtube. Youtube dipilih karena bisa mendapatkan *circle audience* yang lebih luas. Kedua menggunakan media *offline* berupa menyajikan menggunakan laptop yang

ditunjukkan kepada perorangan untuk mendapatkan responden.



Gambar 9: Penyajian video pada media Youtube. (sumber: Penulis)

Setelah melakukan proses produksi yang membutuhkan banyak waktu, pada akhirnya karya berupa video animasi selesai. Ketika pertama video animasi tersebut selesai memiliki durasi 2 menit 30 detik yang terdiri dari 8 *scene*. Video animasi itu menjelaskan mulai dari awal pemilu itu apa, adanya beberapa insiden yang terjadi dikarenakan oleh pemilu hingga solusi yang disarankan guna mengakhiri beberapa insiden tersebut.

Proses selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli. Maka dari itu video animasi penulis validasikan kepada Pak Nirwana selaku guru perfilman dan juga seorang konten *creator* yang memiliki *Production House* dan juga oleh Muchyidin selaku Tim Sukses dari Partai Gerindra.

Karya awal yang sudah jadi kemudian divalidasikan ke validator ahli. Ada beberapa unsur yang perlu dinilai dalam proses validasi ini. Keempat unsur tersebut adalah unsur video, unsur audio, unsur bahasa, dan unsur konten. Adapun kritik dan saran untuk karya penulis yang harus direvisi adalah adanya durasi yang terlalu lama dan cepat ditiap *scene* nya. Masalah durasi disinggung karena yang penulis angkat media *campaign* nya berupa animasi *explainer*. Durasi juga berpengaruh terhadap baik atau tidak nya para *audience* menerima informasi yang disampaikan. Lalu ada beberapa masalah pada *Background Music*. Validator menyarankan untuk mengganti *Background Music* yang dirasa kurang cocok untuk video animasi yang ditampilkan.

Ketika semua sudah direvisi, tahap berikutnya ada uji coba kepada responden.

Indikator yang digunakan validasi meliputi: unsur audio, unsur video, unsur bahasa, dan unsur konten. Berdasar hasil validasi diperoleh hasil sebagai berikut.

FORM VALIDASI VIDEO ANIMASI POLEMIK MILENIAL TENTANG PEMILU 2019

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Unsur Audio						
1.	Kualitas musik latar belakang					✓
2.	Kualitas suara narator					✓
B. Unsur Video						
3.	Kualitas gambar/video					✓
4.	Kualitas video pembuka				✓	
5.	Kualitas video transisi			✓		
6.	Hubungan video dengan musik latar					✓
7.	Kualitas background gambar				✓	
8.	Penyatuan karakter dan background					✓
9.	Kepelasan teks					✓
10.	Kualitas video zoom					✓
C. Unsur Bahasa						
11.	Kebekuan Bahasa yang digunakan					✓
12.	Keefektifan kalimat yang digunakan			✓		
13.	Kepelasan dan kelengkapan informasi					✓

Dibuat oleh:
 Nama : Nirwana Wahyu, S.SoKM
 Alamat : Jl. Banyu Ujung Kibul V Baru no.4, Surabaya
 Profesi : Guru Jurusan Produksi Film SWN 12 Surabaya
 No. Tlp : 0853 0606-8000

Gambar 10: Lembar form validasi teknis. (sumber: Penulis)

FORM VALIDASI VIDEO ANIMASI POLEMIK MILENIAL TENTANG PEMILU 2019

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Unsur Konten						
1.	Kualitas isi yang disampaikan					✓
2.	Akur cerita yang ditampilkan					✓
3.	Kualitas dialog narasi				✓	
4.	Kualitas penggunaan bahasa				✓	
5.	Keefektifitasan materi untuk tujuan penulis				✓	

Dibuat oleh:
 Nama : Muchyidin
 Alamat : Jl. Banyu Ujung 137A, Surabaya
 Profesi : Tim Sukses Partai Gerindra
 No. Tlp : 081252613195

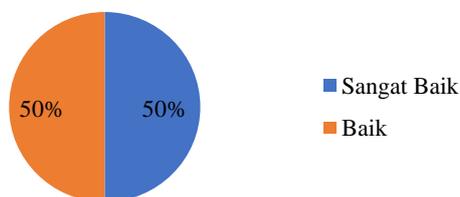
Gambar 11: Lembar form validasi konten. (sumber: Penulis)

Setelah divalidasi oleh validator pertama, lalu menuju proses validasi yang kedua untuk

konten atau isi. Validasi yang kedua oleh Muchyidin selaku Tim Sukses dai Partai Gerindra. Proses validasi menunjukkan hasil yang positif, dan memperoleh poin penilaian yang bagus. Validator juga menyarankan agar mengganti kata-kata “muda-mudi” menjadi “Millennial” agar sesuai dengan konsep yang dibawakan dan juga target *audience*.

Dari unsur Audio yaitu kualitas musik latar belakang dan kualitas suara narator, menurut pendapat validator diperoleh hasil 50 % menyatakan sangat baik dan 50 % menyatakan Baik.

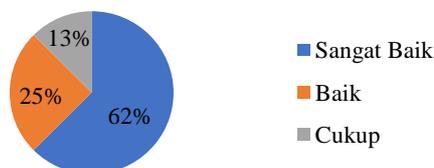
Unsur Audio



Grafik 1. Kelayakan Unsur Audio

Sementara dari aspek unsur video terdiri dari: kualitas gambar, kualitas video pembuka, kualitas video dengan musik latar, kualitas *background*, penyatuan karakter dan *background*, kualitas teks, dan kualitas video penutup. Menurut penilaian validator diperoleh hasil 62% sangat baik, 25% baik, dan 13% menyatakan cukup terutama dari aspek kualitas video transisi.

Unsur Video



Grafik 2. Kelayakan Unsur Video

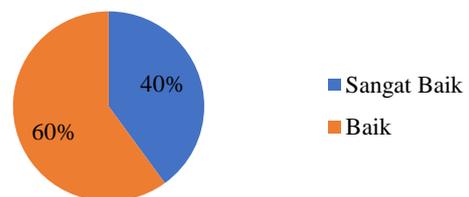
Dari aspek unsur bahasa terkait kebakuan bahasa, keefektifan kalimat dan kejelasan informasi diperoleh hasil 40 % sangat baik dan 60 % baik.

Unsur Bahasa



Grafik 3. Kelayakan Unsur Bahasa

Unsur Konten



Grafik 4. Kelayakan Unsur Konten

Dari aspek unsur konten video meliputi lima aspek antaralain: kualitas isi yang disampaikan, alur cerita yang ditampilkan, kualitas dialog narasi, kualitas penggunaan bahasa, dan keefektifan materi untuk tujuan penulis diperoleh hasil 40 % sangat baik dan 60 % baik.

Setelah melakukan validasi ke ahli teknis dan konten, penulis merevisi apa yang perlu direvisi pada karyanya sesuai masukan dari para validator. Sehingga menghasilkan video dengan durasi 2 menit 20 detik yang siap diuji coba lapangan kepada responden.

Tahap terakhir adalah menguji coba karya yang sudah siap kepada responden. Disini penulis membagi responden menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok pro 01, kelompok kedua adalah kelompok pro 02, dan kelompok yang ketiga adalah kelompok yang netral. Tiap kelompok terdiri dari 5 orang dengan total responden sebanyak 15 orang (laki-laki dan

perempuan). Para responden dipersilahkan menonton video animasi yang telah penulis buat. Setelah menonton hingga selesai responden ditanya mengenai beberapa poin penilaian terhadap video tersebut. Para responden pada umumnya memberikan respon yang positif dan tentu nya juga kritik saran yang disematkan kepada penulis.

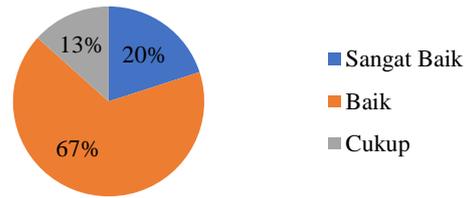
Hasil dari uji coba ke responden cukup baik sesuai yang diharapkan oleh penulis. Responden pada umumnya setuju dengan video animasi *explainer* yang penulis buat. Ada beberapa saran dari para responden yang menjadikan penilaian tiap responden berbeda-beda. Penilaian dari tiap responden akan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil penilaian dari responden.

Responden	L/P	Skor				
		1	2	3	4	5
R1	L				✓	
R2	L				✓	
R3	L			✓		
R4	L				✓	
R5	L				✓	
R6	L				✓	
R7	L					✓
R8	L					✓
R9	L				✓	
R10	P				✓	
R11	P				✓	
R12	P					✓
R13	P			✓		
R14	P				✓	
R15	P				✓	

Keterangan: R=Responden; L=Laki-laki; P=Perempuan; 1=sangat kurang; 2=kurang; 3=cukup; 4=baik; 5=sangat baik

Hasil Penilaian Responden



Grafik 6. Kelayakan Unsur Video

Berdasar penilaian responden pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa video animasi *explainer* yang penulis buat sudah cukup baik. Data yang diperoleh dari 15 orang responden yang diantaranya 2 orang menyatakan cukup, 10 orang menyatakan baik, dan 3 orang menyatakan sangat baik. Hasil video animasi dari uji coba lapangan menghasilkan nilai presentase sebesar 81%. Maka dari itu penulis menyatakan bahwa video animasi yang dibuat sudah berhasil menjawab rumusan masalah. Sehingga dengan hasil presentase yang cukup besar itu, penulis berharap kepada generasi *millenial* khususnya para responden agar dapat memahami betapa pentingnya rasa persaudaraan antar individu. Setelah semua ini diharapkan generasi *millienial* dapat menjunjung tinggi kembali nilai persatuan bangsa seperti yang ada pada Pancasila sila ketiga yaitu Persatuan Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Konsep perancangan animasi *explainer* ini yaitu menampilkan tampilan video yang dibuat sederhana. Konten yang dibawakan langsung menuju ke pokok permasalahan yang akan disampaikan. Pada tahap penyajiannya, video ini diunggah menggunakan *platform youtube*.

Tahapan proses perancangan video animasi *explainer* meliputi beberapa tahapan: a) pra produksi, meliputi riset, pemilihan media, konsep, pembuatan sinopsis, naskah dialog dan *storyboard*; b) proses produksi meliputi produksi meliputi *vector* ilustrasi, *animate*, *dubbing* dan *input audio*; c) proses pasca produksi meliputi *finishing* dan penyajian.

Video selanjutnya divalidasi ahli, terkait kualitas musik latar belakang dan kualitas suara

narator, menurut pendapat validator diperoleh hasil 50 % menyatakan sangat baik dan 50 % menyatakan baik. Dari aspek unsur video terdiri dari: kualitas gambar, kualitas video pembuka, kualitas video dengan musik latar, kualitas *background*, penyatuan karakter dan *background*, kualitas teks, dan kualitas video penutup diperoleh hasil 62% sangat baik, 25% baik, dan 13% menyatakan cukup terutama dari aspek kualitas video transisi. Dari aspek unsur bahasa terkait kebakuan bahasa, keefektifan kalimat dan kejelasan informasi diperoleh hasil 40 % sangat baik dan 60 % baik. Dari aspek unsur konten video meliputi lima aspek antaralain: kualitas isi yang disampaikan, alur cerita yang ditampilkan, kualitas dialog narasi, kualitas penggunaan bahasa, dan keefektifan materi untuk tujuan penulis diperoleh hasil 40 % sangat baik dan 60 % baik.

Hasil dari perancangan ini adalah video animasi *explainer* sebagai media sosialisasi untuk mencegah perpecahan bangsa dikalangan *millenial* pasca pemilu 2019 di Surabaya. Berdasar penilaian responden bahwa video animasi *explainer* diperoleh data 13% menyatakan cukup, 67 % menyatakan baik, dan 20% menyatakan sangat baik.

Adapun kekurangan dari video animasi *explainer* yang penulis buat adalah untuk bahan belajar kedepannya. Sehingga dapat menjadi kesempatan untuk generasi berikutnya belajar dan tidak mengulangi kesalahan yang pernah dibuat oleh generasi terdahulunya.

Berdasar kesimpulan, saran yang bisa penulis sampaikan adalah 1) bagi peneliti berikutnya bisa digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut tidak hanya dalam kontek pemilu, tetapi untuk tema yang lebih luas terkait menghargai perbedaan dalam keberagaman. 2) bagi pemerintah, semoga video ini bisa di gunakan untuk melalkukan sosialisasi dalam membrikan informasi yang tepat tentang pemilu.

REFERENSI

- Gunawan Santoso, Bambang. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suhardi dan Sunarti. (2009). *Sosiologi untuk SMA/MA X*. Jakarta: Buku Sekolah Elektronik (BSE).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Moleong, Lexy, J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Justicia, Tim Viva. (2019). *Undang-undang PEMILU 2019*. Yogyakarta: Genesis Learning
- William and Neil. (2000). *Millennials Rising: The Next Great Generation (2000)*. Inggris: Vintage Book
- <https://nasional.kompas.com/read/2018/08/06/15380041/rekam-jejak-pemilu-dari-masa-ke-masa>, diakses pada tanggal 27 November 2018).
- <https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-sosialisasi.html>, diakses pada tanggal 27 November 2018).
- <https://www.kelasindonesia.com/2015/07/penjelas-detail-dan-contoh-contoh-kalimat-5W1H.html>, diakses pada tanggal 27 November 2018).