

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pra -Produksi

Proses penyusunan SSG dilakukan berdasarkan hasil studi kasus yang telah ditentukan, yaitu kenakalan remaja dengan sub-tema tawuran, cyberbullying, dan aksi balap liar disertai pemakaian knalpot brong. Ide cerita dikembangkan melalui analisis fenomena yang marak terjadi di masyarakat, kemudian dituangkan dalam naskah agar pesan yang disampaikan dapat relevan dengan kondisi remaja saat ini. Dalam perancangannya, SSG mengalami tiga kali perubahan konsep awal setelah dilaksanakan ujian seminar proposal.

1. Perubahan konsep pertama adalah dari yang semula berbentuk video edukasi menjadi video yang bersifat lebih menakut-nakuti. Perubahan ini dilakukan karena tujuan penelitian adalah mengajak remaja melakukan perubahan perilaku melalui efek peringatan yang lebih kuat.
2. Perubahan konsep kedua adalah dari konsep video yang awalnya monoton menjadi video dengan variasi tampilan dan alur agar target audiens tidak merasa bosan saat menonton.
3. Perubahan konsep ketiga dilakukan pada narasi himbauan yang sebelumnya terlalu panjang, sehingga dipersingkat agar pesan peringatan dapat tersampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

Setelah perubahan konsep tersebut disepakati, pihak klien menyetujui rancangan baru tersebut. Namun, klien kemudian memberikan masukan tambahan pada beberapa adegan. Pada scene 2 ILM perundungan, ditambahkan kalimat “sedangkan korban merasa tertindas atas perundungan tersebut” untuk menekankan dampak psikologis korban. Sementara itu, pada scene 9 ILM kekerasan dalam tawuran, ditambahkan dialog: “jadi anak ini terlibat dalam kasus tawuran dan memakan korban jiwa, sehingga kami amankan di Polrestabes Semarang. Jika tidak diamankan maka akan

bertambah banyak dampak buruk yang terjadi di masyarakat.” Hasil akhir dari proses ini menghasilkan tiga judul video ILM, yaitu:

1. ILM Kekerasan dalam Tawuran berjudul “Menikmati Masa Remaja dengan Perdamaian”,
2. ILM Aksi Knalpot dan Balap Liar berjudul “Berkendara Tanpa Kerusuhan”, dan
3. ILM Perundungan berjudul “Bermedia Sosial Tanpa Penindasan”.

Dengan demikian, tahap pra-produksi ini menunjukkan bahwa peran scriptwriter sangat penting dalam merancang naskah yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan sosial. Perubahan konsep dan masukan dari klien serta dosen penguji menjadi bagian integral yang memperkaya kualitas SSG, sehingga video yang dihasilkan mampu memberikan pengaruh positif bagi remaja sebagai target audiens.

4.2 Tahap Produksi

Tahapan produksi pada ILM merupakan sebuah alur kerja sistematis yang dimulai dari pra-produksi (penelitian awal, penulisan naskah dan storyboard). Produksi (Perekaman visual dan audio), serta pasca produksi (editing, mixing, rendering). Proses tersebut diperlukan agar pesan ILM tersampaikan secara jelas pada audiens. (Farhan Setiawan, 2024).

Jika pada tahapan produksi menjelaskan beberapa pelaksanaan secara umum, Kemudian hasil dari pada tahap produksi ini dibagi menjadi beberapa bagian utama. Pertama membagi pada beberapa tahapan yaitu kegiatan yaitu mulai dari kegiatan produksi, struktur dan peran tim produksi, proses pelaksanaan produksi, dan kendala serta solusi untuk hasil akhir pada tahap produksi. Hal tersebut dijabarkan melalui penjelasan sebagai berikut:

a.) Kegiatan Produksi

Pelaksanaan kegiatan produksi iklan layanan masyarakat dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 29 Agustus, 30

Agustus, dan 31 Agustus. Proses produksi dilaksanakan dengan terbagi ke dalam beberapa lokasi utama, yaitu:

1. Kampus Vokasi, digunakan sebagai lokasi utama untuk pengambilan gambar yang menampilkan suasana percakapan yang santai. Percakapan tersebut menjadi bagian cerita dalam sebuah dialog iklan layanan masyarakat bertemakan perundungan.
2. Home Café, dipilih untuk menggambarkan suasana percakapan dalam rumah. Percakapan tersebut dilakukan dengan pemeran tokoh sebagai menjadi bagian dari cerita dalam iklan layanan masyarakat yang bertemakan tawuran.
3. Area Jalan Raya yang Sepi, dipilih dengan tujuan untuk pengambilan gambar adegan berkendara dalam proses pembuatan iklan layanan masyarakat penggunaan knalpot brong dan aksi balap liar. Selain itu, adegan seorang tokoh pelaku yang sedang berjalan kaki di jalanan merupakan proses pembuatan iklan layanan masyarakat pada adegan iklan layanan masyarakat pada kekerasan dalam tawuran. Penggunaan latar tempat tersebut dilakukan agar tidak mengganggu lalu lintas maupun kenyamanan pengendara lain serta kebutuhan latar tempat suasana pada suatu adegan.

Pengambilan gambar dilakukan pada rentang waktu sore hingga malam hari untuk memperoleh pencahayaan alami yang sesuai dengan kebutuhan adegan, serta menciptakan suasana yang lebih dramatis. Total waktu yang digunakan untuk keseluruhan produksi ini kurang lebih mencapai 72 jam.

b.) Struktur Dan Peran Tim Produksi

Pada proses produksi iklan layanan masyarakat ini, keberhasilan sebuah karya tidak terlepas dari sebuah peran adanya tim produksi. Setiap anggota tim memiliki tugas dan tanggung jawabnya masing-masing sesuai dengan fungsi dan perannya. Struktur tim produksi tersebut meliputi, sutradara, produser, juru kamera, ahli properti, dan juga

seorang talent, Adapun struktur tim produksi beserta perannya adalah sebagai berikut:

1) Sutradara,

Pada peran ini, penulis bertanggung jawab dalam mengatur jalannya produksi, mulai dari konsep, koordinasi kru, hingga memberikan arahan kepada pemain agar pesan yang diberikan dapat tersampaikan dengan tepat.



Gambar 4.1 Pengarahan terhadap Talent

Pada gambar 4.1 menunjukkan penulis sedang memberikan pengarahan kepada talent mengenai ekspresi yang harus ditampilkan dalam adegan ILM Cyberbullying, khususnya pada bagian scene memberi himbauan terhadap pelaku

2) Produser,

Selain itu, untuk menunjang dalam keberhasilan ILM penulis juga berperan sebagai seorang produser, yang bertanggung jawab dalam mengelola keseluruhan produksi, mulai dari perencanaan, jadwal pelaksanaan, anggaran hingga menjadi perantara komunikasi antar tim, dan mengambil keputusan penting dalam mengatasi hambatan yang terjadi pada saat produksi.

3) Juru kamera,

Pada tanggung jawab tim ini, penulis juga ikut dalam keterlibatan peran tersebut, dimana pada tim produksi ini penulis ikut bertanggung jawab dalam mengoperasikan kamera, menentukan

komposisi gambar serta memastikan hasil visualisasi sesuai dengan arahan sutradara.



Gambar 4.2 *Proses Pengambilan Gambar*

Berdasarkan gambar 4.2 penulis melakukan sebuah kegiatan dalam pengambilan gambar shoot ILM. Pada pengambilan gambar tersebut dilakukan pada sore hari pada saat melakukan shoot ILM dengan tema perundungan.

4) Penyedia Alat Produksi

Pada tim penyedia alat produksi, penulis juga menjadi peran utama dalam menyediakan kebutuhan sebuah alat produksi dan juga beberapa alat properti. Pada ketersediaan alat produksi tersebut berupa kamera, mikrofon dan juga tripod. Untuk penyedia alat produksi berupa properti, Sebagian tersedia dari talent dan juga Sebagian properti lainnya tersedia melalui penulis secara mandiri. Alat properti tersebut berupa dua kendaraan bermotor dengan modifikasi knalpot brong dan juga beberapa properti ringan seperti; kemeja putih ataupun secangkir gelas dan beberapa property ringan lainnya.

5) Talent

Pada proses produksi, talent memiliki peran penting dalam pemeran tokoh yang mendukung penyampaian pesan dalam iklan layanan masyarakat (ILM). Pada ILM ini terdapat delapan tokoh yang sebelumnya telah direncanakan, dan dipilih sebanyak lima talent dengan peran sebagai berikut:

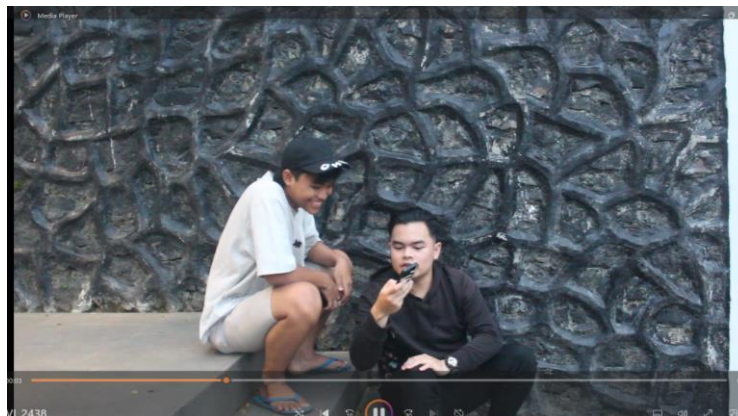
1. Tokoh Polisi: sebagai tokoh polisi yang memiliki peran dalam memberi himbauan, serta memberikan aksi bentuk tindakan seorang abdi negara yang berhak dalam memberikan efek jera dan menindaklanjuti seorang pelaku. Tokoh ini diperankan oleh talent yang bernama Tito Wibowo Rizky
2. Tokoh Beni: memiliki peran sebagai seorang teman lelaki yang berani untuk menentang dan melawan tegas langsung aksi pembullying kepada pelaku. Tokoh ini masih diperankan oleh talent yang sama seperti tokoh polisi yang bernama Tito Wibowo Rizky.
3. Tokoh Vero: memiliki peran menjadi seorang pelaku utama kenakalan remaja dalam aksi balap liar, disertai dengan pemakaian knalpot brong dan juga pelaku cyberbullying dalam sebuah perundungan. Tokoh ini diperankan oleh seorang talent yang bernama Devin Januar Siahaan
4. Azka: sebagai teman Vero yang menemani Vero dan menerima ajakan Vero dalam aksi balap liarnya. Tokoh ini diperankan oleh seorang talent yang bernama Mochammad anhar rachditya.
5. Tokoh ibu: pada ILM "Menikmati masa remaja dengan perdamaian". Tokoh pada ILM ini memiliki peran dalam menjadikan salah satu orang tua dari seorang pelaku tawiran. Seorang talent dalam tokoh tersebut, kebetulan adalah penulis sendiri yang ikut serta dalam keterlibatan memainkan peran.
6. Ronald: seorang pelaku utama dalam ILM tawuran, yang mana pada tokoh tersebut pelaku menjadi tersangka atas kasus kenakalan remaja pada aksi tawuran yang mengakibatkan adanya korban jiwa, selain itu di masa depan juga menerima sebuah dampak jera akibat perlakuannya di masa remaja yang buruk. Seorang tokoh Ronal tersebut diperankan oleh seorang talent yang bernama Devin Januar Siahaan.
7. Keisya: Seorang korban dari tindakan cyberbullying pada aksi perundungan bersama yang dilakukan oleh vero. Tokoh ini memiliki

karakteristik dengan adanya bentuk trauma dalam dirinya sendiri dan dihantui dengan perasaan yang malu hingga pada titik menjadi seorang yang putus asa. Seorang tokoh Keisya tersebut diperankan oleh seorang talent yang bernama Namimy Eysa Sanjaya.

8. *Tokoh figuran:* memiliki peran dalam menjadi seorang teman Vero yang ikut dalam memerankan aksi bullying nya pada ILM "Bermedia Sosial Tanpa adanya Penindasan". Tokoh tersebut diperankan oleh Mochammad anhar rachditya.

c.) Proses Produksi

Pada tahap proses produksi, berbagai aspek perencanaan telah dilaksanakan guna mendukung kelancaran dalam pembuatan ILM. Proses ini meliputi berbagai macam penerapan pengambilan teknik gambar pada setiap adegan, peran dan pemanfaatan perlatan produksi beserta alat properti yang digunakan, serta penghayatan ekspresi oleh talent sesuai dengan tokoh yang mereka perankan.



Gambar 4.3 Teknik Pengambilan Gambar Medium Shoot

Dalam proses produksi, penggunaan variasi teknik pengambilan gambar menjadi hal yang penting dalam proses produksi, agar nantinya penyampaian pesan persuasif dapat tersampaikan dengan jelas. Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada saat proses produksi ILM

antara lain medium long shot, medium shot, long shot, very long shoot, medium close up, dan close up.

Sementara itu pada gambar 4.3 penulis mengambil videographer salah satunya dengan menggunakan teknik pengambilan gambar medium shot. Penulis memilih Teknik pengambilan tersebut bertujuan untuk menyoroti sebuah adegan perundungan agar lebih jelas untuk dipahami. Selain itu, untuk mendukung teknik pengambilan gambar, diperlukannya beberapa peralatan produksi utama sebagai teknisi alatnya. Peralatan tersebut meliputi Kamera Canon EOS 600D yang berfungsi sebagai alat utama dalam visual pengambilan gambar, serta tripod yang berfungsi sebagai penyangga kamera agar terjaga kestabilannya, serta terdapat juga clip on Hollyland M2S sebagai microfon untuk pendeteksi suara yang diucapkan dan peredam suara kebisingan yang ada disekitar pada saat proses produksi berlangsung.

Proses selanjutnya yaitu sebuah permainan ekspresi, yang mana pada aspek ini talent akan memainkan ekspresinya sesuai dengan adeganyang diperankannya pada tokoh masing-masing. Hasil proses ekspresi menampilkan raut ekspresi kesedihan, kekhawatiran, penyesalan, dan ketegasan.

d.) Kendala Produksi Dan Solusi

Dalam proses produksi, penulis menghadapi beberapa kendala yang cukup mengejutkan. Kendala yang *pertama* yaitu, ketidakterlibatan langsung aparat kepolisian dalam proses pengambilan gambar. Hal ini terjadi karena pada saat produksi berlangsung, institusi Polri sedang menghadapi krisis citra akibat adanya pemberitaan negatif serta konflik dengan masyarakat dalam aksi demonstrasi. Situasi tersebut terpaksa seorang aparat diharuskan untuk membatasi aktivitasnya dengan menggunakan seragam saat diluar jam dinas, sehingga, penggambaran aparat kepolisian pada video ILM tidak dapat ditampilkan secara nyata. Sebagai alternatif, penulis melakukan sebuah produksi dengan penyesuaian konsep dengan memanfaatkan talent luar

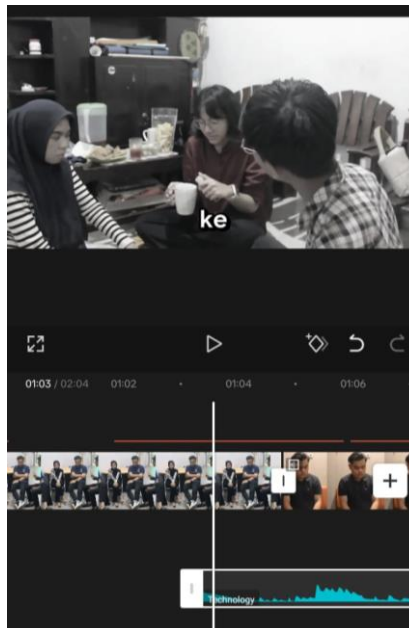
dalam bermain peran sebagai polisi dan memaksimalkan peran talent yang ada, dengan model penegasan ekspresi dan gaya yang sesuai, agar nantinya pesan tetap tersampaikan secara efektif tanpa menimbulkan adanya kontroversi.

Selain ketidakikutsertaan aparat dalam proses produksi, pemakaian lokasi pada tempat klien juga tidak ditampilkan pada saat produksi, hal tersebut dikarenakan lokasi tempat kantor pada klien penulis menjadi target sasaran dalam adanya aksi anarkis yang dilakukan pada demonstrasi, sehingga hal tersebut disinyalir dapat memberikan resiko yang berdampak bagi aparat dan juga pada tim produksi ini. Sebagai alternatif, tempat yang memiliki latar suasana cerita yang berada di sebuah kantor polisi, digantikan dengan suasana pada sebuah tempat umum, dengan ciri khas yang hampir mirip dengan sebuah bentuk bangunan pada kantor klien kami. Selain itu terdapat juga latar tempat pengganti dari kantor polisi tersebut berada di sebuah kampus, yang mana solusi tersebut penulis lakukan agar iconic pada sebuah salah satu ILM ini, dapat memberikan sebuah penyampaian pesan yang dapat terwakilkan melalui salah satu mahasiswa dari kampus sekolah vokasi undip.

4.3 Tahap Pasca Produksi

a) Editing

Tahapan editing pada pembuatan ILM ini merupakan tahapan pasca produksi yang dilakukan setelah tahap pada produksi selesai. Pada tahapan ini memiliki peran penting dalam finalisasi produk sebelum dipublikasikan. Langkah tersebut bertujuan agar nantinya pada saat di publikasi memiliki kualitas hasil video yang baik dan menarik untuk dilihat. Penulis sebagai editor video melakukan tahapan editing yang meliputi: elemen video, mulai dari transisi, efek suara, hingga penempatan teks pada credit, hingga tersusun secara runtut dan konsiten.



Gambar 4.4 Review Edit

Proses editing melibatkan sebuah aplikasi Capcut dan juga Canva. Masing-masing aplikasi memiliki fungsi yang berbeda, Capcut digunakan untuk menggabungkan beberapa scene, menambah subtitle, efek cahaya, efek suara, transisi, animasi serta melakukan editing pada penulisan credit tittle. Sementara itu, untuk aplikasi canva pada ILM berfungsi untuk melakukan editing pada himbauan berupa penulisan dan serta menambahkan animasi pada logo Humas Polri dan Undip. Gambar 4.4 memperlihatkan tampilan layer aplikasi Capcut yang digunakan dalam proses penggabungan scene serta penambahan elemen editing tersebut.

b) Posting

Tahapan posting pada ILM ini dilakukan setelah melalui proses finalisasi editing. Langkah tersebut bertujuan agar nantinya pada saat di publikasi memiliki efektifitas untuk ditonton pada target audiens. Publikasi ILM dilaksanakan dengan memanfaatkan fitur kolaborasi postingan di aplikasi Instagram bersama klien.



Gambar 4.5 Postingan Reels Instagram

Pada tahap ini, konten yang dipublikasikan berupa video reels dengan mengundang akun Instagram klien untuk berbagi postingan bersama di feeds masing-masing. Gambar 4.5 menunjukkan salah ILM dengan judul “*Menikmati Masa Remaja Dengan Perdamaian*” yang mana tema dalam ILM tersebut merupakan aksi kekerasan dalam Tawuran.

c) Evaluasi

Setelah ILM tahapan publikasi melalui Instagram selesai, hasil publikasi tersebut dapat dievaluasi. Evaluasi ini menunjukkan capaian yang cukup baik. Jumlah viewers video paling banyak mencapai lebih dari enam ribu, diikuti dengan adanya like dan komentar dari audiens.



Gambar 4.6 Komentar Reels Instagram Tawuran

Secara umum, komentar yang diberikan bersifat positif, bahkan beberapa diantaranya berisi masukan yang membangun untuk pengembangan konten di masa mendatang. Meskipun terdapat komentar bernuansa negative. Namun, hal tersebut tidak berkaitan langsung dengan isi ILM yang dipublikasikan. Dengan demikian, komentar pada

gambar 4.6 menjadi bukti bahwa publikasi ILM mampu memberikan pesan persuasif yang dapat diterima dengan baik oleh audiens



Gambar 4.7 *Komentar Reels Instagram Polrestabes Semarang*

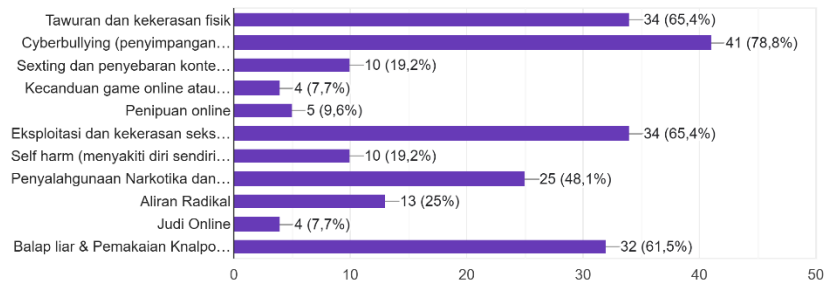
Dari sisi klien, tanggapan yang diberikan sangat apresiasif, terbukti dengan adanya tindakan repost atau unggahan ulang ILM pada feeds akun resmi Satuan Kerja Ditlantas Polrestabes Semarang sebagai bentuk dukungan sekaligus pemanfaatan konten dalam himbauan resmi. Dengan demikian, publikasi ILM ini tidak hanya berhasil menjangkau target audiens secara luas, tetapi juga memperoleh pengakuan dan kepercayaan dari pihak klien sebagai mitra strategis dalam penyebaran pesan.

4.4 Analisis Hasil

a. Pemahaman terkait kenakalan remaja

Pada sub-bab ini akan membahas tentang hasil dari keefektifan iklan layanan masyarakat itu sendiri kepada target audiens. Hasil ini diuji berdasarkan dengan bagaimana pemahaman audiens terkait dampak hukum, informasi baru yang diperoleh setelah menonton ILM, niat perubahan perilaku dan tindak lanjut nyata yang dilakukan oleh target audiens.

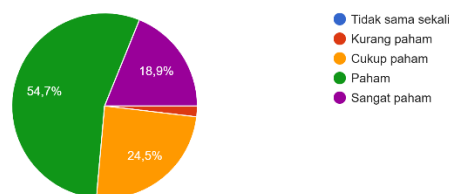
materi apa yang jarang diketahui mengenai kenakalan remaja (bisa pilih lebih dari satu)
52 jawaban



Gambar 4.8 Pra-Survey Pemahaman Kenakalan Remaja

Berdasarkan gambar 4.8, sebagian besar responden masih belum memahami kategori kenakalan remaja. Hal ini ditunjukkan dengan 78,8% responden belum mengetahui bahwa cyberbullying termasuk kenakalan remaja, 65,4 belum memahami tawuran dengan kekerasan fisik, dan 61,5% belum menyadari bahwa aksi balap liar disertai dengan knalpot brong juga merupakan bentuk kenakalan. Jumlah presentase yang cukup tinggi ini menggambarkan rendahnya remaja terkait pemahaman jenis-jenis kenakalan remaja.

Apakah Anda memahami bahwa kenakalan remaja seperti kekerasan fisik pada tawuran, aksi balap liar dan perundungan memiliki dampak hukum dan sosial?
53 jawaban



Gambar 4.9 Post-Test Pemahaman Audiens

Berdasarkan gambar 4. 9 hasil kuesioner menunjukkan bahwa, mayoritas responden sudah memahami bahwa kenakalan remaja seperti tawuran, balap liar, dan tindakan perundungan memiliki dampak hukum maupun sosial. Sebanyak 54,7% responden menyatakan paham dan 18,9% sangat paham, sehingga pada

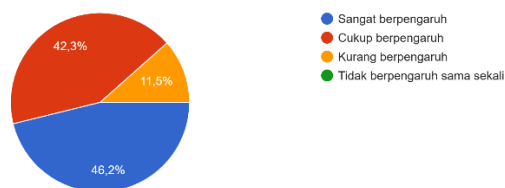
presentase tersebut separuh responden memiliki tingkat pemahaman yang baik. Sementara itu, 24,5% menyatakan cukup paham, dan hanya Sebagian kecil yaitu 1,9% menyatakan kurang paham, serta tidak ada responden yang menjawab “tidak sama sekali”.

Berdasarkan gambar 4.9, pra-survey menunjukkan mayoritas responden belum memahami kategori kenakalan remaja, yaitu 78,8% untuk cyberbullying, 65,4% tawuran, dan 61,5 % untuk balap liar dengan knalpot brong. Namun, hasil post-test pada gambar 4.9 memperlihatkan peningkatan keberhasilan yang signifikan, dimana 73,6% responden menyatakan sudah memahami dampak hukum maupun sosial dari kenakalan remaja dengan demikian, terjadi peningkatan pemahaman lebih dari 30%-40% setelah responden menonton ILM.

b. Efektivitas penggunaan media sosial

Pada sub-bab ini akan membahas tentang keefektifan dari penggunaan media sosial dalam pemberian informasi kepada target audiens. Hasil ini diuji berdasarkan dengan perolehan informasi setelah melihat Video ILM tersebut.

Seberapa besar pengaruh konten di media sosial terhadap opini atau keputusan anda?
52 jawaban

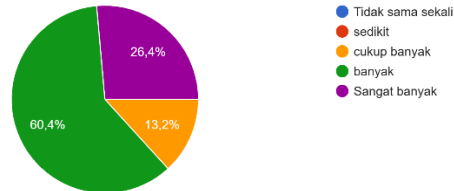


Gambar 4.10 Pra-Survey Pengaruh Media Sosial

Berdasarkan gambar 4.10 hasil kuisioner menunjukan bahwa, responden beropini bahwa 46,2% sangat berpengaruh, 42,3% cukup berpengaruh dan 11,5% kurang berpengaruh. Data tersebut

menunjukkan bahwa 88,5% audiens percaya bahwa media sosial dapat membawa sebuah perubahan.

Apakah video tersebut memberikan informasi baru yang sebelumnya belum Anda ketahui?
53 jawaban



Gambar 4.11 Post-Test Perolehan Informasi

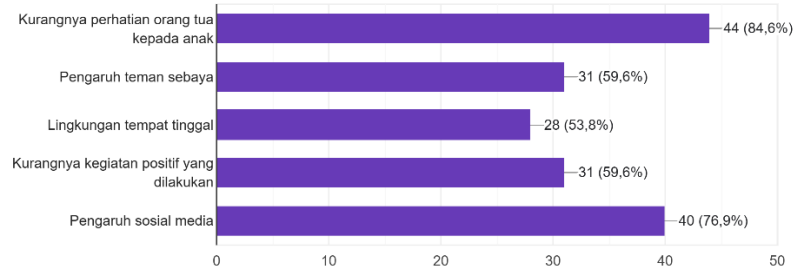
Berdasarkan *gambar 4.11*, hasil kuisisioner menunjukkan bahwa, sebanyak 60,4% responden mengakui bahwa video ILM tersebut memberikan informasi banyak yang sebelumnya belum diketahui oleh mereka, sedangkan 26,4% mengaku mendapatkan informasi sangat banyak yang diperoleh dari video ILM tersebut. Selain itu sebanyak 13,2% responden mendapatkan cukup banyak informasi dari video ILM tersebut.

Dari hasil kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa opini responden mengenai pengaruh media sosial terbukti benar adanya. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan sebesar 11,5%, dimana pada pra survey 88,5% responden beropini media sosial berpengaruh, dan pada hasil post-test seluruh responden 100% benar-benar merasakan informasi baru dari video ILM.

c. Perubahan Sikap Berdasarkan Faktor Penyebab

Pada sub-bab ini membahas perubahan sikap remaja terhadap kenakalan remaja yang dipengaruhi oleh berbagai faktor penyebab. Hasil ini diuji berdasarkan perubahan sikap yang ditunjukkan setelah menonton ILM tersebut.

faktor penyebab kenakalan remaja yang biasanya sering kalian temukan(bisa pilih lebih dari satu)
52 jawaban

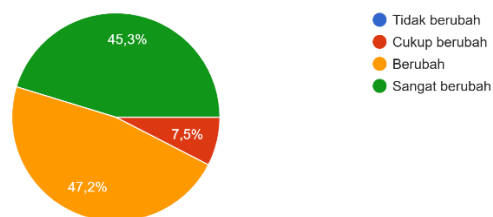


Gambar 4.12 Pra-Survey Faktor Penyebab Kebakalan Remaja

Berdasarkan *gambar 4.12* menunjukkan bahwa, kenakalan remaja masih terjadi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya alasan beberapa faktor penyebab kenakalan remaja bisa terjadi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil presentase tiga tertinggi dengan sebanyak 84,6% ditemukan faktor penyebab kenakalan remaja terjadi akibat dari kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya, 76,9% pengaruh media sosial dan 59,6% pengaruh dari teman sebaya.

Setelah menonton ILM, apakah pandangan Anda terhadap perilaku kenakalan remaja menjadi lebih negatif?

53 jawaban



Gambar 4.13 Post-Test Perubahan Sikap Setelah Menonton ILM

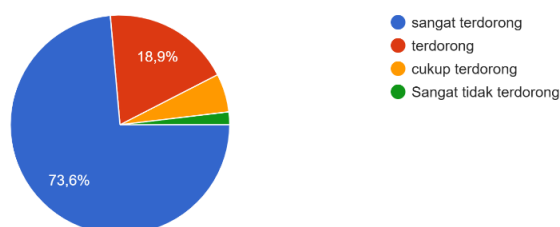
Berdasarkan *gambar 4.13* responden mengaku bahwa setelah menonton video ILM tersebut 47,2% mengaku berubah, 45,3% mengaku sangat berubah dan 7,5% mengaku cukup berubah setelah menonton video ILM tersebut.

Berdasarkan hasil pra-survey ditemukan adanya kenakalan remaja dengan berbagai faktor penyebab, kemudian setelah dipublikasikannya ILM hasil post-test menunjukkan bahwa audiens mengalami perubahan pandangan setelah menonton video ILM. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 23,1%, dapat disimpulkan bahwa ILM efektif dalam memengaruhi perubahan sikap pada remaja.

d. Tindak aksi pemahaman sikap

Setelah melalui hasil pengujian diatas, menunjukkan bahwa respon audiens tidak hanya memahami kenakalan remaja, tetapi juga memperoleh banyak informasi melalui ILM serta mengalami perubahan sikap setelah menontonnya. Selain itu, ILM juga mendorong audiens untuk melakukan tindakan aksi nyata, sebagaimana dibuktikan melalui hasil kuisioner post-tes.

Apakah Anda merasa terdorong untuk mengajak teman Anda menjauhi perilaku menyimpang setelah menonton video tersebut?
53 jawaban



Gambar 4.14 Tindak Lanjut Nyata

Berdasarkan *gambar 4.14* menunjukan bahwa tindak lanjut nyata responden sebanyak 73,6% merasa sangat terdorong untuk menjauhi perilaku menyimpang setelah menonton video ILM, 18,9% merasa terdorong, 5,7% merasa cukup terdorong dan 1,9% merasa tidak terdorong.

Tabel 4. 1 Indikator KPI

No	KPI	Indikator	Target	Capaian
1	Pemahaman Kenakalan Remaja	Persentase peningkatan pemahaman remaja tentang kategori kenakalan (tawuran, cyberbullying, balap liar)	Minimal 30% peningkatan pemahaman	Peningkatan 30–40%
2	Efektivitas Media Sosial (Instagram)	Tingkat persepsi audiens tentang peran media sosial sebagai sarana edukasi	≥ 90% responden menyatakan media sosial efektif	100% responden merasakan informasi baru
3	Perubahan Sikap Remaja	Persentase remaja yang mengalami perubahan sikap positif setelah menonton ILM	≥ 60% berubah atau sangat berubah	92,5% responden berubah (47,2% berubah, 45,3% sangat berubah)
4	Tindak Lanjut Nyata	Persentase audiens yang terdorong melakukan aksi nyata (menghindari perilaku menyimpang)	≥ 70% merasa terdorong	73,6% sangat terdorong dan 18,9% terdorong
5	Engagement Konten di Instagram	Jumlah penonton, likes, komentar	> 5.000 penonton & mayoritas	Video > 6.000 viewers, komentar

		positif, dan repost oleh pihak terkait (Polrestabes)	respon positif	mayoritas positif, direpost akun Polrestabes
--	--	---	-------------------	--

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa video ILM yang telah dipublikasikan melalui Instagram tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan terhadap audiens, tetapi juga mendorong perubahan sikap serta niat memiliki perilaku yang lebih positif di kalangan remaja.