

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini hasil dari *project* yang sudah dilaksanakan akan lebih menjelaskan sesuai dengan teori serta metode yang digunakan. Pada zaman digitalisasi ini tentunya mudah bagi masyarakat mendapatkan informasi dalam berbagai cara, termasuk dalam mengedukasi mengenai penggunaan Aplikasi yang dimana Polrestabes Semarang membuat inovasi Aplikasi Libas sebagai laporan tanggap darurat tindak kejahatan yang terjadi di Kota Semarang. *Developer* Aplikasi Libas mengajak masyarakat Kota Semarang untuk ikut ambil peran dalam memberantas kejahatan dengan melakukan pelaporan secara online melalui Aplikasi Libas ketika melihat suatu tindak kejahatan. Informasi yang dilakukan oleh *Developer* Aplikasi Libas tentunya berdasarkan beberapa tahapan yang telah ditentukan. Dalam hal ini kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai penggunaan Aplikasi Libas dan juga terkait maraknya isu kreak yang menjadikan latar belakang dan juga perumusan masalah yang cukup jelas, bahwa dengan adanya penyebaran informasi melalui produksi video edukasi Aplikasi Libas, semakin mudah untuk dapat mengedukasi masyarakat, sehingga nantinya masyarakat dapat menggunakan Aplikasi tersebut dengan bijak.

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Terkait penggunaan Aplikasi Libas yang digunakan kurang bijak dan juga masyarakat ternyata belum mengetahui cara penggunaan Aplikasi tersebut, maka dari itu, hal ini menjadi peran yang sangat penting bagi Polrestabes Semarang untuk lebih dalam kembali mengedukasi masyarakat dan juga sebagai penekanan untuk memberantas kejahatan, terlebih isu kreak yang mulai marak di wilayah Kota ini memberikan dampak yang cukup signifikan pada sektor keamanan masyarakat. Terlepas kreak hanya menyerang pada lawan musuhnya, akan tetapi masyarakat yang melihat kejadian tersebut menimbulkan rasa takut, sehingga masyarakat tidak berani lagi untuk keluar pada malam hari. Tidak hanya itu, mahasiswa yang hanya sekedar mencari makan diluar kos dan juga kegiatan relasi organisasi menjadi terhambat karena adanya isu kreak ini.

Polrestabes Semarang harus terus memberikan edukasi dan mencari solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini guna menjaga peran kunci mereka dalam menjaga keamanan dan kenyamanan masyarakat Kota Semarang. Hal ini juga perlu melibatkan masyarakat secara langsung untuk membantu pihak kepolisian dalam pelaporan tindak kejahatan secara *online* melalui Aplikasi Libas. Sehingga nantinya petugas juga dapat membuat peta persebaran daerah rawan di Kota Semarang.

Dalam gambaran umum dari laporan Tugas Akhir ini diberikan sebuah contoh sebagai penyebaran informasi guna mengedukasi masyarakat bersama Polrestabes Semarang. Terkait apa saja yang telah diproduksi yaitu sebuah media digital berbentuk video edukasi Aplikasi Libas dengan berkolaborasi langsung oleh Polrestabes Semarang.

4.2 Analisis Masalah

Pada tahap memasuki analisis masalah ini, membahas adanya sebuah masalah yang ditemukan yaitu kurangnya edukasi masyarakat terkait penggunaan Aplikasi Libas yang kurang bijak, terlebih isu kreak yang marak terjadi di wilayah ini, dan juga banyak warga yang belum mengetahui Aplikasi, terlebih angka kriminalitas pada Mei 2021 hingga September 2024 cukup tinggi. Hal tersebut dapat menjadi permasalahan Polrestabes Semarang dalam menangani laporan kejahatan. Dengan adanya gap atau permasalahan ini dinilai bahwa kurangnya edukasi pada masyarakat Kota Semarang terhadap penggunaan Aplikasi layanan Libas, sehingga nantinya dapat menekan angka kriminalitas di wilayah Kota Semarang.

Peningkatan dalam penyebaran informasi dan kesadaran masyarakat terkait Aplikasi Libas dalam memberantas kejahatan melalui pelaporan secara *online* menjadi tanggung jawab dari Polrestabes Semarang. Hal ini melibatkan peran kepolisian dalam mengedukasi masyarakat serta penyebaran informasi melalui media sosial untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi Libas. Hal yang dikhawatirkan adalah minimnya penyebaran informasi yang tidak banyak yang mereka dapatkan dari internet atau media sosial.

Berdasarkan hasil produksi video edukasi yang telah dilaksanakan oleh pelaksana *project*, dapat diketahui bahwa narasumber sebagai *Developer* Aplikasi Libas membawakan penjelasan fitur-fitur telah memenuhi standar kompetensi dan pengalaman yang sudah sesuai dalam bidangnya, selanjutnya narasumber yang berkompeten langsung dari Polrestabes Semarang melalui pusat kendali Aplikasi Libas yang telah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah diberikan serta diajukan oleh pelaksana *project* atau Host dengan baik dari akar sebuah permasalahan dapat meningkatkan kualitas video dan menjadikannya sebagai sumber informasi yang baik bagi pendengar.

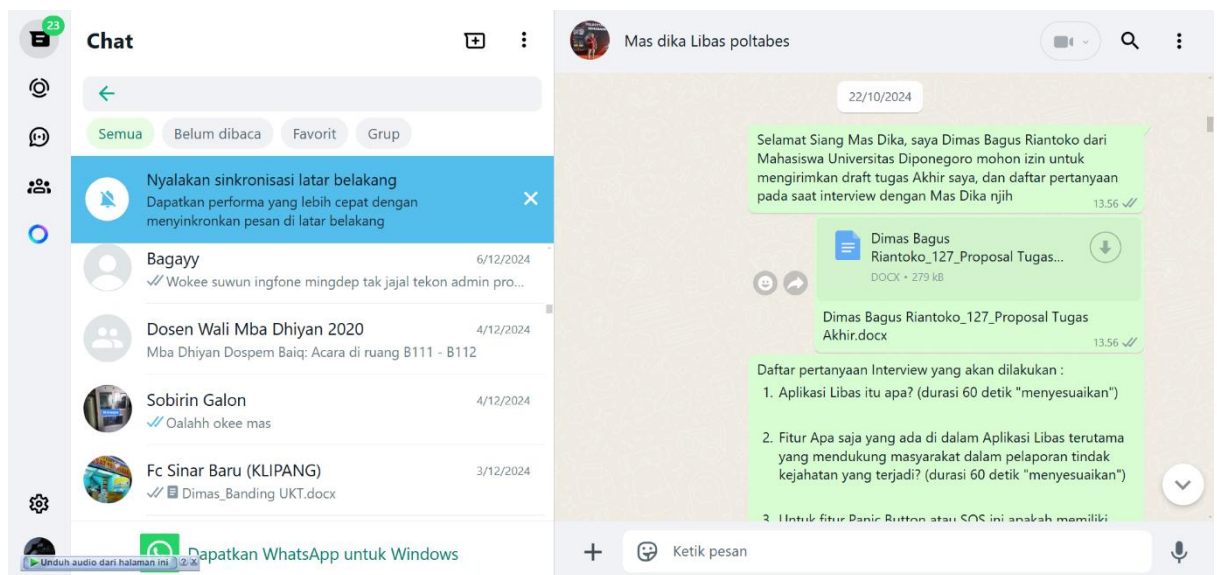
Maka dari itu penulis membuat sebuah *project* yang berjudul “Produksi Video Edukasi Tombol *Panic Button* pada Aplikasi Libas Sebagai Bentuk Tanggap Darurat Polrestabes Semarang.” Produksi video edukasi ini sebagai media digital dalam meningkatkan pengetahuan serta mengedukasi masyarakat yang dikemas dalam narasi informatif mengenai penjelasan kegunaan fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi Libas dan juga Ilustrasi penggunaan Aplikasi Libas secara bijak.

4.3 Kilas Balik Tahapan Project

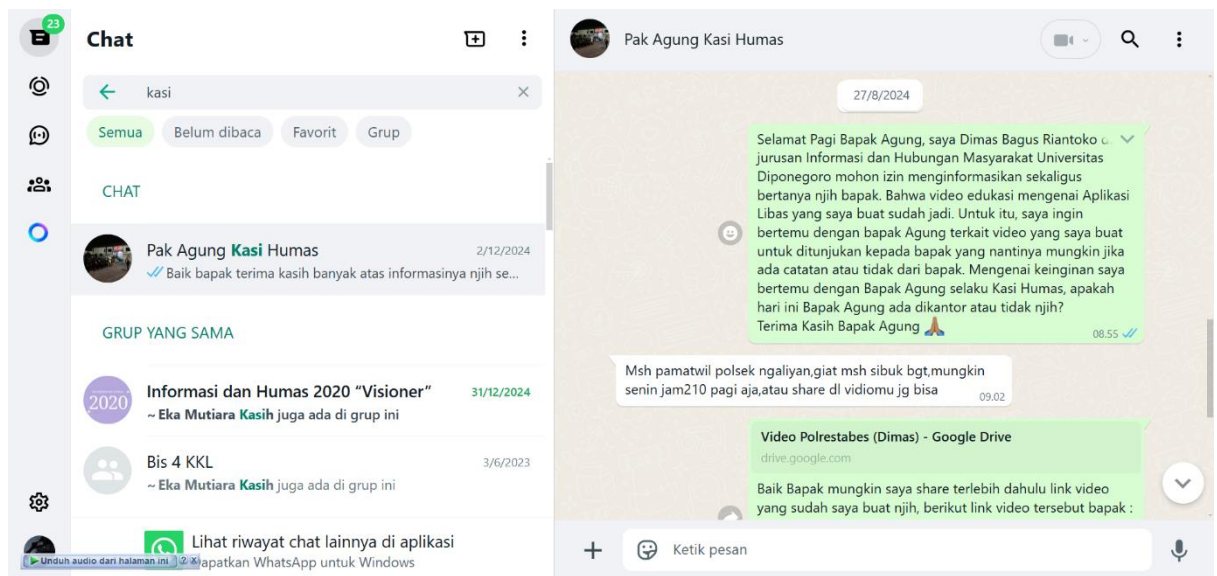
Berdasarkan analisis yang sudah dibuat diatas, pelaksana *project* mulai melakukan kilas balik pelaksanaan *project* laporan Tugas akhir yang dibuat menjadi sebuah produksi 2 Video Edukasi mengenai peningkatan pengetahuan serta mengedukasi masyarakat tentang Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang. Hal yang dilakukan penulis sebagai pelaksana *project* adalah sebagai berikut :

- Melakukan koordinasi dan membuat surat izin melalui Seksi Umum Polrestabes Semarang untuk mendapatkan persetujuan dari Kaplorestabes Semarang.
- Melakukan koordinasi dengan klien membahas terkait konsep yang ingin dicapai.
- Menghubungi dan mengkoordinasi dengan pihak-pihak yang berkepentingan dalam *project* yang ingin dicapai.

- Menghubungi Narasumber yang akan melakukan produksi video edukasi.
- Koordinasi dengan Narasumber terkait perizinan ruangan yang dipakai untuk take video.
- Melakukan koordinasi dengan talent sebagai Narasumber dan juga talent dari pelaksana project.
- Mengatur jadwal dan juga anggaran dari produksi video edukasi untuk kebutuhan selama melaksanakan project.
- Melakukan pengecekan peralatan yang digunakan (2 Kamera Digital Sony Alpha A7 II, Canon M50, dan 1 Mic Wireless Godox, tripod).
- Melakukan koordinasi dan memastikan bahwa video yang dihasilkan telah di *review* oleh klien dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 1. Diskusi Dengan Pihak Klien



Gambar 2. Koordinasi Dengan Pihak Klien

4.3.1 Tahap Pra Produksi

Tahap kilas balik Pra Produksi penyelesaian *project*, pelaksana *project* berkolaborasi dengan *Command Center* Polrestabes Semarang untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat. Pelaksana *project* telah melakukan briefing dengan pihak perwakilan dari Polrestabes Semarang yaitu dengan Mahardika Nugraha S.H. selaku *Developer* Aplikasi Libas dengan dibantu rekan-rekan *Command Center* lainnya membahas tentang konsep yang akan dilaksanakan dan perbaikan konsep yang sama-sama disetujui oleh pelaksana *project* dan juga pihak Polrestabes Semarang. Merubah *editing* yang sebelumnya dibuat untuk jadi dalam 1 video kemudian dibagi dalam bentuk 2 video yang di *upload* melalui *Instagram* @pcc.polrestabessemarang dengan konsep dan tujuan yang sama. Berikut perubahan yang dilakukan pada saat sebelum produksi dilakukan :

A. Rancangan *Project* SGG

Dalam rancangan SSG (*Standard Sequence Guide*) tertulis bahwa dalam pembuatan video dilakukan dalam bentuk satu video setelah diedit. Dari mulai pembahasan mengenai fitur-fitur, hingga simulasi

tombol *panic button* terdapat sedikit perubahan setelah melakukan pembahasan dengan Dosen Pembimbing dan juga pihak Klien.

B. Perubahan *Project SSG*

Perubahan dilakukan setelah melakukan pembahasan dengan Dosen Pembimbing dan juga pihak Klien terkait video tersebut dibagi menjadi dua bagian, hal ini dikarenakan agar pendengar tidak terlalu bosan. Pada rancangan awal produksi dijadikan dalam bentuk satu video, sehingga kini menjadi 2 video dengan masing-masing durasi 10 menit 03 detik untuk video pertama (penjelasan fitur-fitur Aplikasi Libas), dan 02 menit 46 detik untuk video kedua (simulasi penggunaan tombol *panic button*). Perubahan durasi video juga terjadi dikarenakan narasumber melakukan improvisasi pada saat menjelaskan fitur-fitur dalam Aplikasi Libas.

Dalam produksi video edukasi yang dilakukan pelaksana *project* mengalami perubahan yang awalnya menjadikan semua pembahasan dalam satu video, akan tetapi berubah menjadi dalam bentuk dua video namun masih dalam konsep dan tujuan yang sama. Pembuatan video edukasi ini menghabiskan dana Rp.1.650.000.-.



Gambar 3. Bertemu Dengan Pihak Klien

4.3.2 Tahap Produksi

Tahap Produksi pada project ini adalah memerlukan pengambilan produksi video secara langsung atau *offline* di ruangan *Command Center* Polrestabes Semarang dengan menggunakan 2 Kamera Digital Sony Alpha A7 II, Canon M50, dan 1 Mic Wireless Godox, tripod, pengambilan produksi edukasi dilakukan dua kali dalam hari yang berbeda yang dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2024 untuk Footage Ilustrasi, dan 07 November 2024 untuk Footage Interview dengan narasumber. Pada tahap produksi video edukasi yang menjadi narasumber dari pihak Polrestabes Semarang yaitu Mahardika Nugraha S.H. selaku *Developer* Aplikasi Libas dan Bripda Bagus Ramawijaya selaku Anggota *Command Center* Polrestabes Semarang, sedangkan untuk *Host* yaitu pelaksana *project* itu sendiri.



Gambar 4. Take Project dengan Narasumber

Konsep yang digunakan oleh pelaksana project dalam produksi video edukasi adalah Produksi Video Edukasi Tombol Panic Button pada Aplikasi Libas sebagai Bentuk Tanggap Darurat Polrestabes Semarang dengan teknik pengambilan video Medium Close up, pengambilan video tersebut dilakukan mulai dari ujung kepala hingga paha dalam posisi duduk yang fungsinya untuk mempertegas visual dan juga informasi serta pertanyaan yang disampaikan oleh Host serta narasumber dalam memberikan penjelasan. Kemudian pada Video Ilustrasi penggunaan Aplikasi Libas pelaksana project menggunakan teknik Medium Close Up, Close Up, Bird Eye dengan mengarah mulai dari kepala hingga kaki talent dengan tujuan tersebut dilakukan untuk mempertegas sekaligus membuat gambaran secara nyata melalui Ilustrasi yang dibuat. Pemilihan ruang *Command Center* Polrestabes Semarang dengan *background* Radar Maps *Command Center* sebagai tempat produksi video edukasi bertujuan untuk memperkuat hasil dari pengambilan video.

Pada tahap berjalannya produksi video edukasi yang dilakukan oleh pelaksana project dengan berkolaborasi langsung oleh *Command Center* Polrestabes Semarang telah menghasilkan dua video edukasi dengan masing-masing berdurasi 10 menit 03 detik untuk Video pertama (edukasi fitur-fitur Aplikasi Libas), dan 2 menit 46 detik untuk video kedua (simulasi penggunaan tombol *panic button*). Keseluruhan produksi video yang dilakukan dan juga perubahan dalam bentuk dua video tersebut telah mendapatkan izin sepenuhnya serta dilakukan dengan baik dan benar sesuai prosedur yang ditentukan oleh pihak Klien atau Narasumber serta rekan-rekan *Command Center* yang telah menyesuaikan konsep sebelumnya.

4.3.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahapan *editing* dari pengambilan video yang telah dilakukan pada tahap Produksi.

1. Editing

Pada tahap ini, pelaksana project merancang serta melakukan editing proyek edukasi yang akan dipublikasikan melalui media sosial Instagram *Command Center* Polrestabes Semarang.

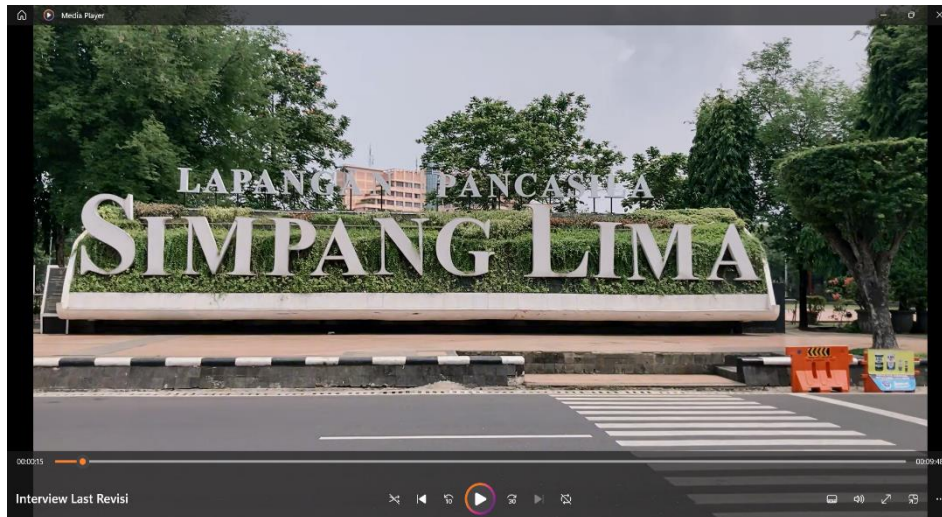
a.) Video Edukasi Pertama

Pelaksana project melakukan editing edukasi pertama dengan merancang mulai dari *intro*, *footage*, grafis, *outro*, dan render dengan menggunakan *Software Adobe Premiere*.

- ***Footage***

Footage berupa klip-klip pendek yang berisi sejumlah besar rekaman video yang diolah untuk membuat penonton tidak merasa bosan dengan interview yang sudah dibuat. Proses editing footage dibuat melalui *Software Adobe Premiere*, footage diedit dengan menambahkan video

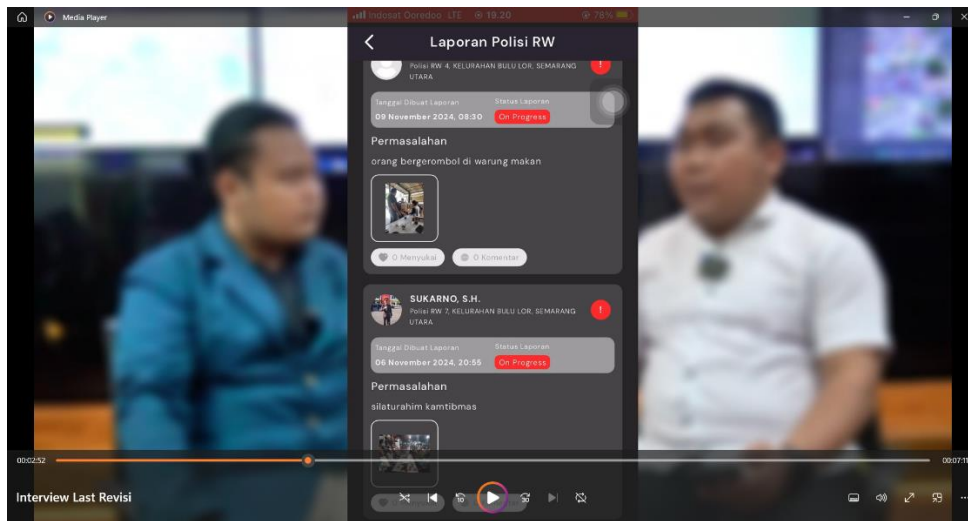
cuplikan isi video. Pada detik 00:15 menunjukkan icon Kota Semarang, detik 00:37 menunjukkan icon sekaligus grafis jumlah penduduk yang ada di Kota Semarang, 02:52 menambahkan cuplikan *screen record* video Aplikasi Libas, 06:16 menambahkan *footage* toko retail.



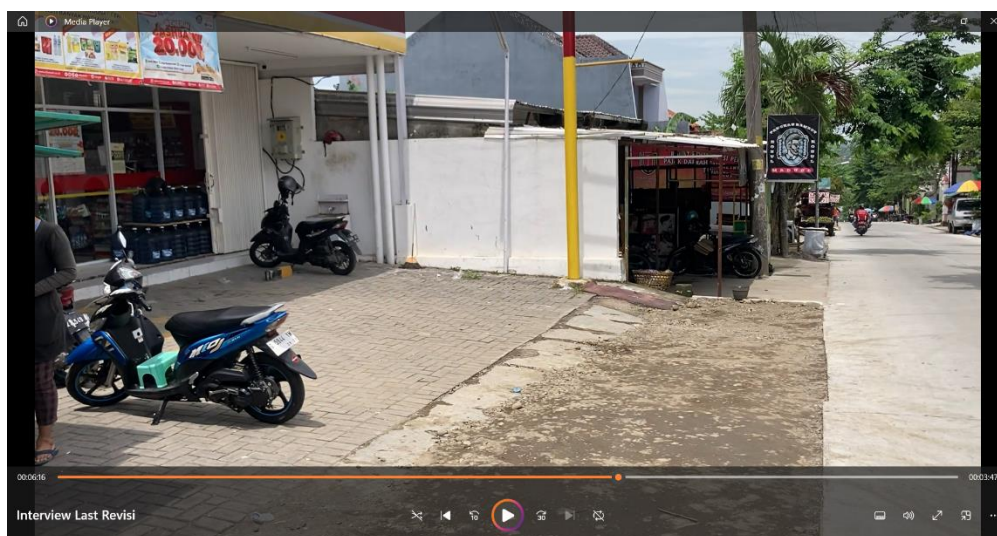
Gambar 5. Footage Icon Kota Semarang



Gambar 6. Grafis Jumlah Penduduk Kota Semarang



(Gambar 7. Footage Screen Record Aplikasi Libas)



Gambar 8. Footage menunjukkan Toko Retail

- **Intro**

Intro pada bagian awal atau pembukaan video dalam project edukasi ini dirancang untuk menarik perhatian penonton, intro dalam podcast ini berdurasi 11 detik dengan menampilkan animasi logo Libas Polrestabes Semarang dan backsound no copyright, intro dibuat

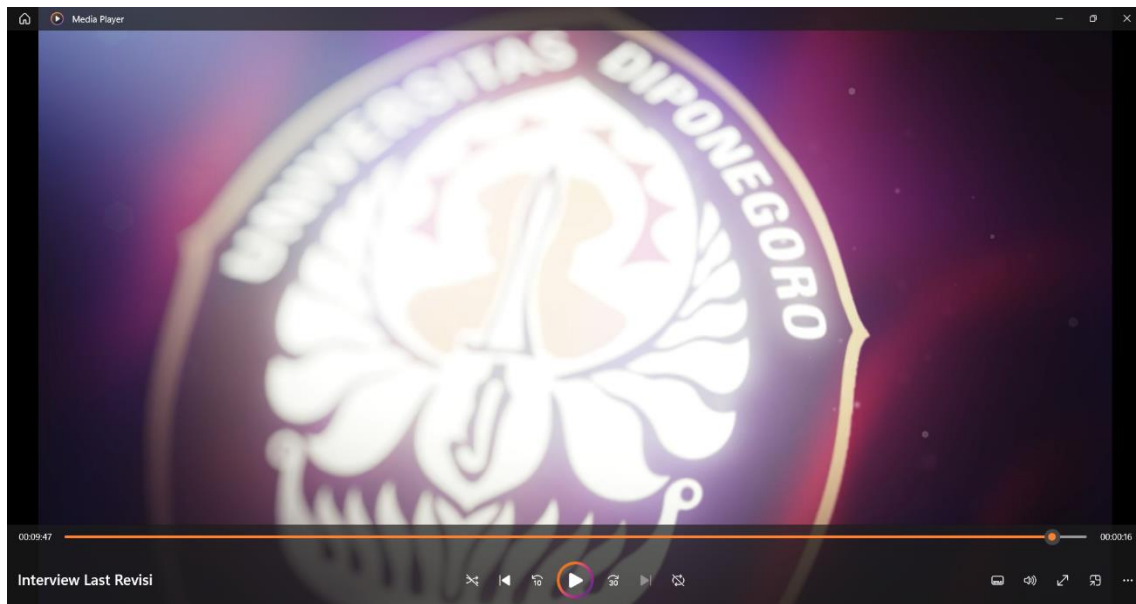
melalui Adobe Illustrator kemudian dianimasikan melalui Adobe Premier.



Gambar 9. Intro Visual Logo Video Edukasi

- ***Outro***

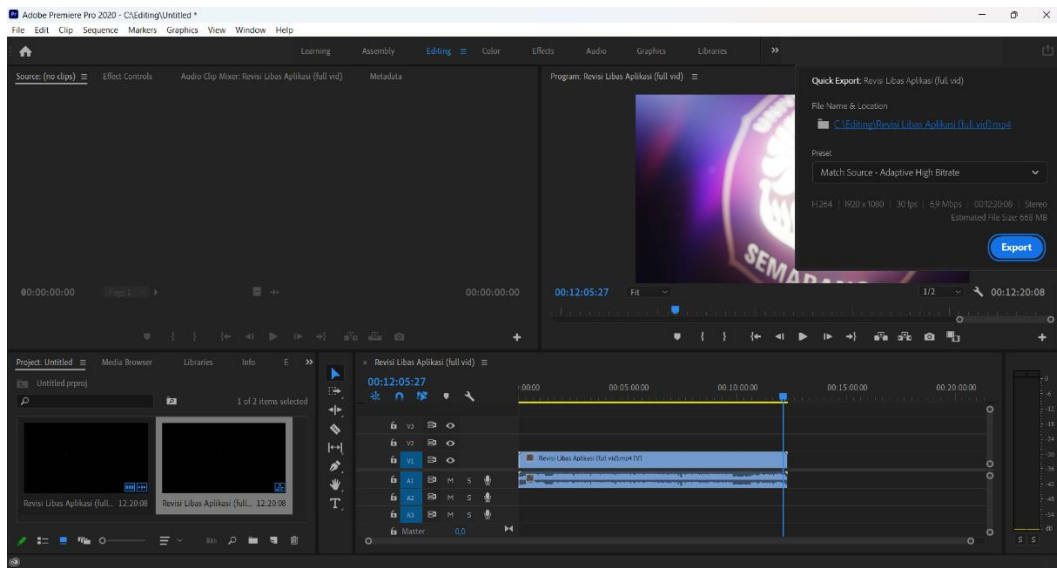
Outro pada bagian akhir atau penutup dari video edukasi pertama yang sudah dibuat, dengan menampilkan visual Logo Universitas Diponegoro dan juga Libas Polrestabes Semarang.



Gambar 10. Outro Visual Logo Universitas Diponegoro

- ***Render***

Render mengeksport video edukasi yang diedit melalui Adobe Premier menyusun semua efek visual, transisi, suara, dan elemen lainnya di dalam project edukasi ini, format video edukasi ini adalah MP4 dan beresolusi 1080p.



Gambar 11. Proses Render Video Edukasi Pertama

b.) Video Edukasi Kedua (Ilustrasi)

Pelaksana melakukan editing video edukasi kedua dengan merancang mulai dari footage, intro, outro, dan render dengan menggunakan *Software Adobe Premiere*.

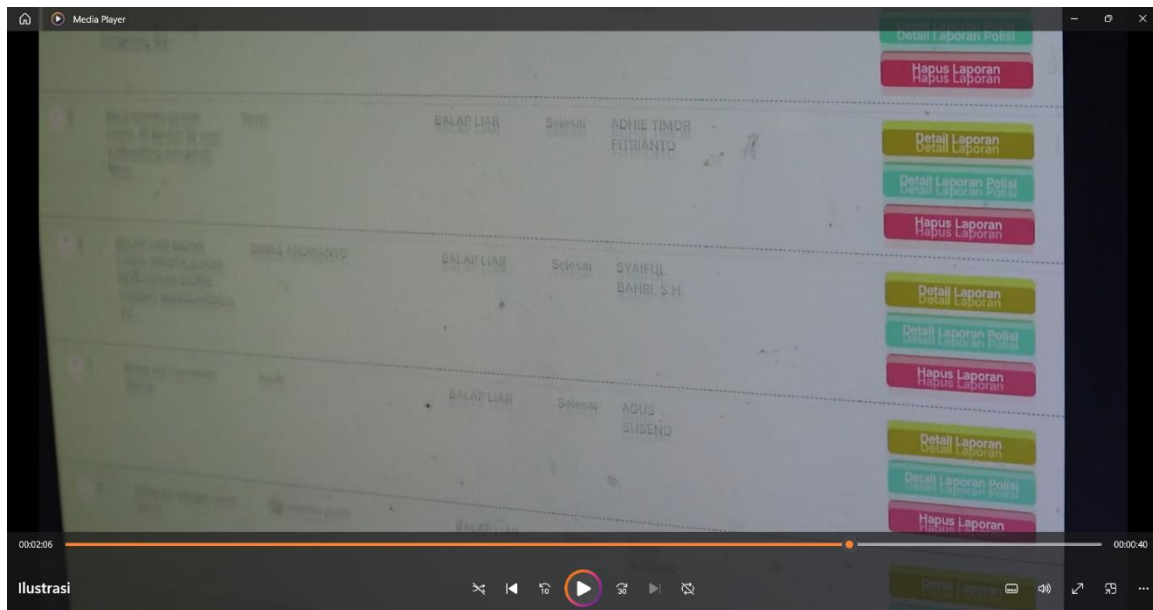
- **Footage**

Footage berupa klip-klip pendek yang berisi rekaman video yang diolah untuk membuat penonton tidak merasa bosan dan juga memahami informasi yang disampaikan terhadap video edukasi yang sudah dibuat. Proses editing footage dibuat melalui Adobe Premiere, footage diedit dengan menambahkan video cuplikan singkat yang mendukung naskah dalam visualisasi penggunaan Aplikasi Libas seolah-olah nyata melalui adegan yang dibuat. Pada detik 15 menunjukkan editing judul atau teks singkat terkait video yang akan tayang, detik 28 footage talent sebagai begal sedang berbincang, detik 41 footage begal mengincar korban yang sedang melewati jalan, menit 01:06

menunjukkan footage begal memulai aksi untuk merebut motor korban, menit 01:13 menunjukkan footage begal berhasil merebut dan kabur membawa motor korban, menit 01:27 menunjukkan footage korban membuka Aplikasi Libas untuk melaporkan kejadian yang dialami, menit 01:41 menunjukkan footage anggota command center melihat notifikasi radar maps, menit 02:06 menunjukkan footage contoh laporan masuk dalam komputer petugas, dan pada menit 02:17 menunjukkan footage Bripda Bagus Ramawijaya sebagai anggota Command Center untuk mengajak masyarakat download Aplikasi Libas sebagai pengantar penutupan video.



Gambar 12. Judul Pembukaan Video Ilustrasi



Gambar 13. Footage Laporan Masuk Pada Komputer Petugas

- **Intro**

Intro pada bagian awal atau pembukaan video dalam project edukasi kedua ini dirancang untuk menarik perhatian penonton, intro dalam video ini berdurasi 11 detik dengan menampilkan animasi logo Libas Polrestabes Semarang dan backsound no copyright, intro dibuat melalui *Adobe Illustrator* kemudian dimasukkan kedalam *Adobe Premiere*.

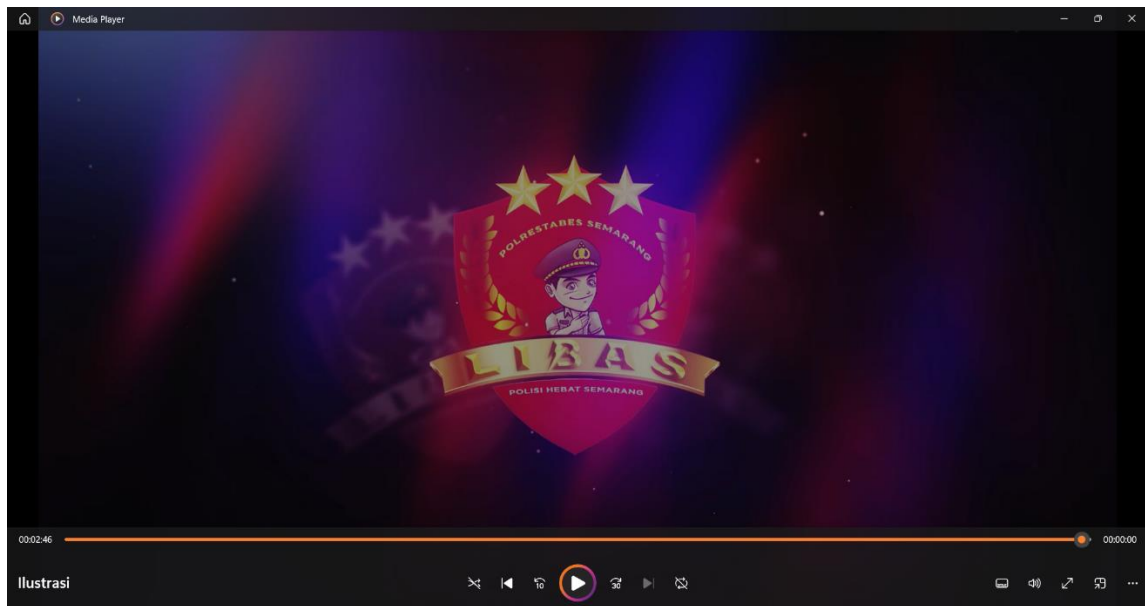


Gambar 14. Animasi Logo Libas

- ***Outro***

Outro pada bagian akhir atau penutup dari video edukasi kedua yang sudah dibuat, dengan menampilkan visual Logo Universitas Diponegoro dan juga Libas Polrestabes Semarang.

Outro pada bagian akhir atau penutup dari video edukasi pertama yang sudah dibuat, dengan menampilkan visual Logo Universitas Diponegoro dan juga Libas Polrestabes Semarang.

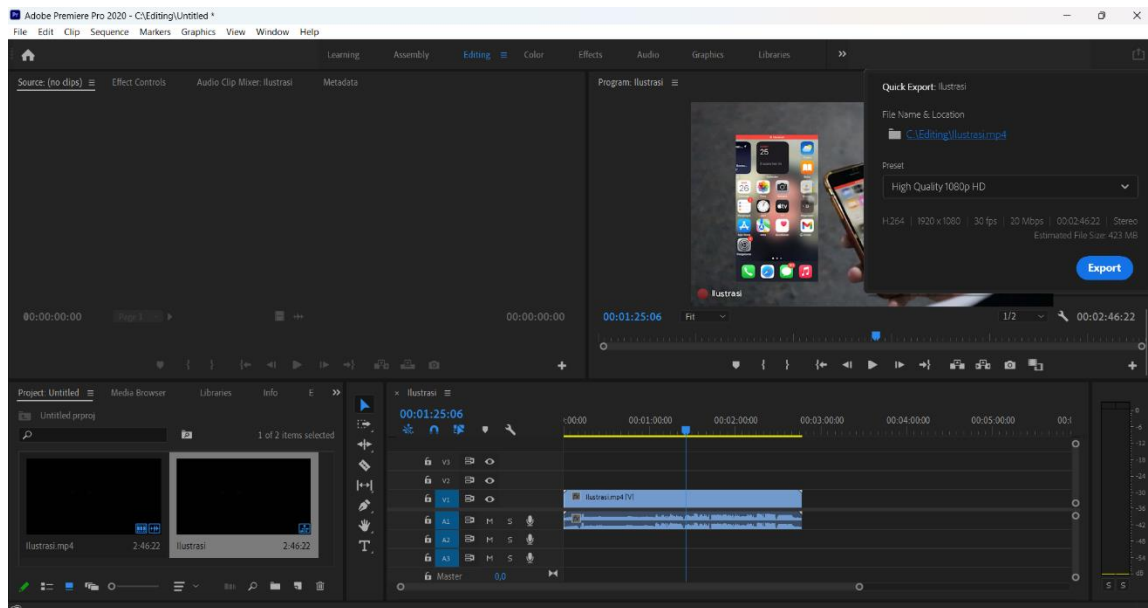


Gambar 15. Animasi Visual Logo Universitas Diponegoro dan Libas

- ***Render***

Render mengekspor video edukasi yang diedit melalui Adobe Premiere menyusun semua efek visual, transisi, suara, dan elemen lainnya di dalam project edukasi ini, format video edukasi ini adalah MP4 dan beresolusi 1080p.

Render mengekspor video edukasi yang diedit *melalui Adobe Premier* setelah menyusun semua efek visual, transisi, suara, dan elemen lainnya di dalam project edukasi ini, format video edukasi ini adalah MP4 dan beresolusi 1080p.



Gambar 16. Proses Render Video Edukasi Kedua (Ilustrasi)

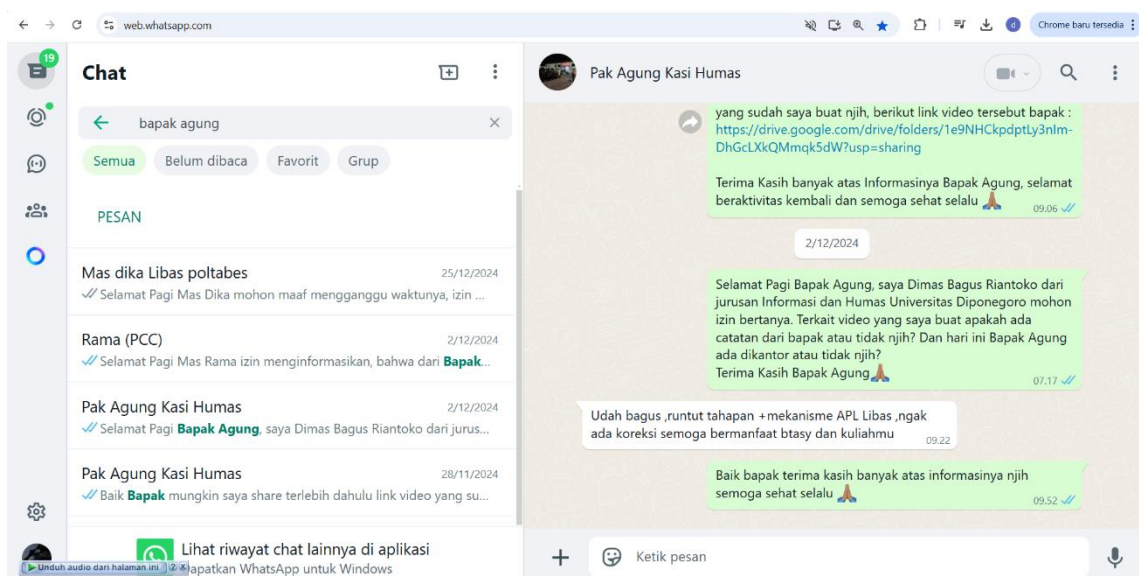
4.4 Pembahasan Hasil

Hasil Karya Bidang Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang penggunaan Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang, sehingga hasil dari project tugas akhir ini adalah 2 video edukasi dengan video pertama mengenai penjelasan fitur-fitur Aplikasi Libas berdurasi 10 menit 3 detik, dan untuk video kedua mengenai Ilustrasi penggunaan Aplikasi Libas berdurasi 2 menit 46 detik. Pelaksana *project* melakukan beberapa *reviewer* atau umpan balik *audience* yang dilakukan melalui *insight* Instagram, bertanya kepada masyarakat Kota Semarang yang telah menonton video edukasi, dan *reviewer* dari pihak klien Polrestabes Semarang. Adapun terkait hasil pembahasan ini juga dapat memberikan efek jangka pendek hingga jangka panjang.

4.4.1 Reviewer Pihak Klien Polrestabes Semarang

Pada tanggal 02 Desember 2024 pelaksana *project* telah meminta pihak Polrestabes Semarang yaitu Bapak Agung selaku Kasi Humas Polrestabes Semarang, dan juga Mahardika Nugraha S.H. sebagai developer Aplikasi Libas untuk melakukan *review* video edukasi yang telah

diproduksi, Polrestabes Semarang sangat merasa senang dan merasa terbantu dengan adanya Video Edukasi yang dibuat oleh pelaksana *project*, yang dimana *project* yang dibuat berhasil mengedukasi sekaligus memberikan informasi kepada *audience* terkait fitur-fitur dan penggunaan Aplikasi Libas secara nyata. Pihak klien merasa sangat berterima kasih dengan adanya video edukasi yang dilakukan oleh pelaksana *project* yang dilakukan dengan runtut mengenai tahapan, dan mekanisme penggunaan Aplikasi Libas. Tidak hanya itu, klien juga merasa terbantu karena dengan bertambahnya masyarakat yang menggunakan Aplikasi Libas, akan membantu petugas dalam membuat peta daerah rawan di Kota Semarang. Dengan begitu, hal ini memberikan efek jangka panjang sehingga dapat mempermudah petugas dalam membuat peta daerah rawan dalam menekan angka kriminalitas di wilayah Kota Semarang. Berikut beberapa jawaban *reviewer* dari pihak klien :



Gambar 17. Review Pihak Klien (Kasi Humas Polrestabes Semarang)

4.4.2 *Reviewer Insight* Instagram

Pada tahap ini pelaksana project mengukur performa akun dan video serta hal yang berkaitan dengan aktivitas penonton *Instagram* dengan melihat melalui *Insight* Instagram @pcc.polrestabesemarang.

1. Video Edukasi Pertama

Pada video edukasi pertama dengan isi video interview dengan narasumber. Publikasi telah dilaksanakan pada tanggal Rabu 01 Januari 2025, *Instagram analytics* dilakukan pada tanggal 09 Januari mendapatkan tayangan 2.866 dengan mendapatkan *like* sebanyak 95, untuk interaksi mendapatkan 103 dengan waktu tonton 6 jam 16 menit 2 detik. Kemudian rasio tayangan yang bukan pengikut sebanyak 65,4% sementara untuk pengikut sebanyak 34,6%.



Gambar 18. Insight Instagram Video Edukasi Pertama

2. Video Edukasi Kedua

Pada video edukasi kedua dengan isi video mengenai Ilustrasi penggunaan Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang.

Publikasi telah dilaksanakan pada tanggal Rabu 01 Januari 2025, dengan melakukan analisis melalui Insight Instagram pada tanggal Kamis 09 Januari 2025 mendapatkan tayangan lebih banyak dari video edukasi pertama yaitu 3.443, mendapatkan *Like* sebanyak 105, untuk interaksi pada video mendapatkan 110 dengan waktu tonton 7 jam 14 menit 27 detik. Kemudian rasio tayangan yang bukan pengikut sebanyak 67,8% sementara untuk pengikut sebanyak 32,2%.



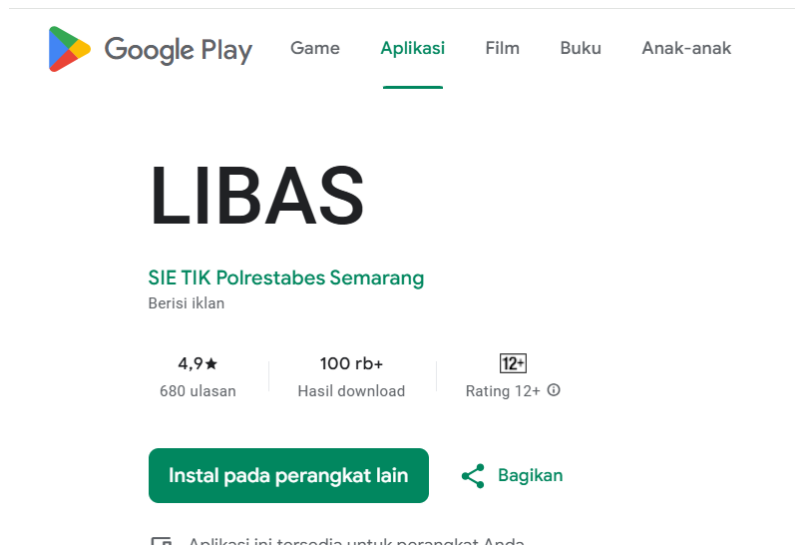
Gambar 19. Insight Instagram Video Edukasi Kedua

4.4.3 Review Ulasan Google Play

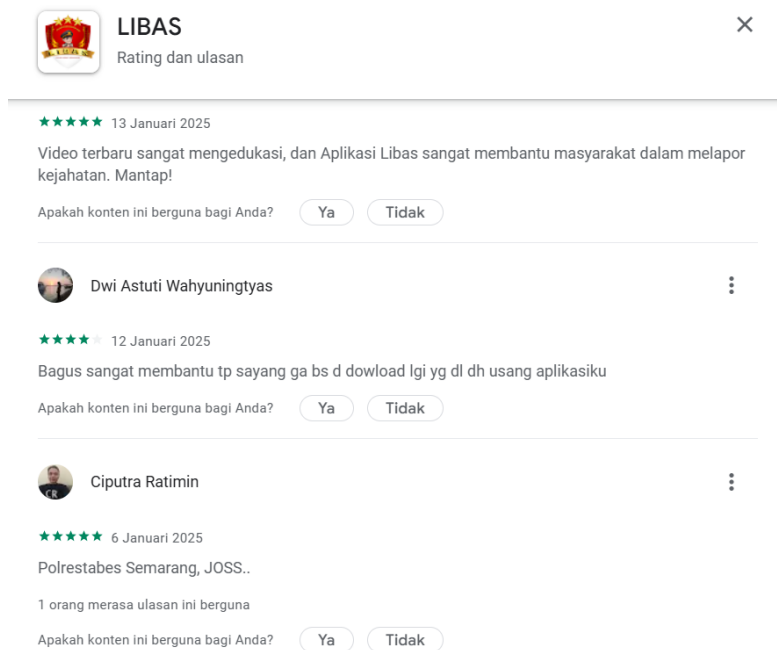
Pada tahap ini, pelaksana project telah melihat perkembangan pada ulasan *Google Play* terkait penilaian Aplikasi Libas. Hal ini juga berkaitan dengan adanya video edukasi yang telah dipublikasikan sehingga memungkinkan pengguna Aplikasi Libas dapat menggunakan Aplikasi tersebut dengan bijak serta menilai positif melalui ulasan *Google Play*. Aplikasi Libas mendapatkan *Rating* 4,9 dari 680 ulasan dari sebelumnya mendapatkan *Rating* 4,8 dari 638 Ulasan.

Pada tahap ini, pelaksana project telah melihat perkembangan pada ulasan *Google Play* terkait penilaian Aplikasi Libas. Hal ini juga berkaitan dengan adanya video edukasi yang telah dipublikasikan sehingga memungkinkan

pengguna Aplikasi Libas dapat menggunakan Aplikasi tersebut dengan bijak serta menilai positif melalui ulasan *Google Play*. Aplikasi Libas mendapatkan *Rating* 4,9 dari 680 ulasan dari sebelumnya mendapatkan *Rating* 4,8 dari 638 Ulasan.



Gambar 20. Rating *Google Play*

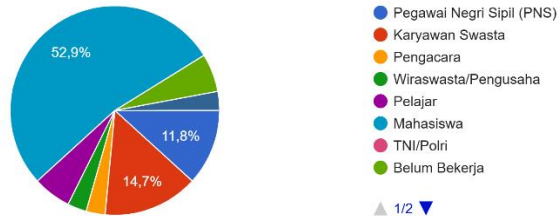


Gambar 20. Review pada ulasan Google Play

4.4.4 Reviewer Audience

Penulis telah menyebarkan kuisioner kepada masyarakat yang berada di wilayah Kota Semarang dengan profil demografi responden yang bergender Laki-Laki dan Perempuan, usia, pekerjaan dan profesi. Berikut hasil responden, dapat disimpulkan tidak sedikit masyarakat yang mengetahui Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang. Dalam pelaksanaan kuisioner, pekerjaan dan profesi yang ada dikhalangan masyarakat Kota Semarang sangat beragam dalam antusias mengisi survei. Berikut hasil dari jawaban responden adalah sebagai berikut :

Pekerjaan/Profesi
34 jawaban



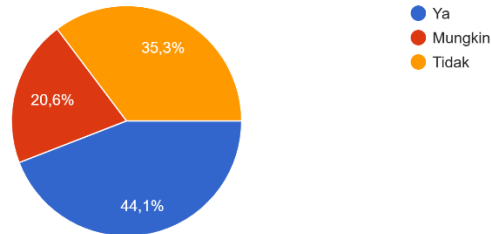
*Gambar 21. Grafik Diagram Pekerjaan dan Profesi Responden
(Sumber Data Kuisioner Reviewer Audience Milik Penulis)*

Dari hasil responden yang ditemukan oleh penulis diatas melalui kuisioner, pekerjaan dan profesi di Kota Semarang, dapat disimpulkan Mahasiswa menjadi responden terbanyak dengan presentase 52,9% dari 35 total keseluruhan responden yang telah mengisi kuisioner penulis.

Dalam pelaksanaan kuisioner terkait *reviewer audience* usia yang ada dikhalangan masyarakat Kota Semarang yang antusias dalam mengisi survei dengan hasil data responden khalangan usia, dapat disimpulkan usia 22 tahun menjadi responden terbanyak dengan presentase 20,6%, kemudian untuk hasil responden dari khalangan gender di Kota Semarang, dapat disimpulkan laki-laki menjadi responden terbanyak dengan presentase 76,5% dari 35 responden.

Dalam pelaksanaan kuisioner terkait *reviewer audience* antusias dalam mengisi survei responden yang mengetahui Aplikasi Libas, dengan hasil data adalah sebagai berikut :

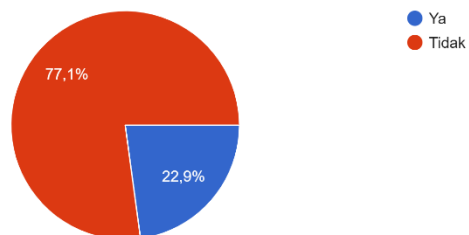
Apakah sebelumnya anda mengetahui Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang?
34 jawaban



*Gambar 22. Grafik Diagram Masyarakat yang Mengetahui Aplikasi Libas
(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)*

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas, yang mengetahui Aplikasi Libas milik Polrestabes Semarang untuk hasil dapat diketahui mencapai 44,1% masyarakat yang mengetahui, sedangkan yang tidak mengetahui mendapatkan presentase 35,3%.

Apakah anda sudah mengunduh Aplikasi Libas?
35 jawaban

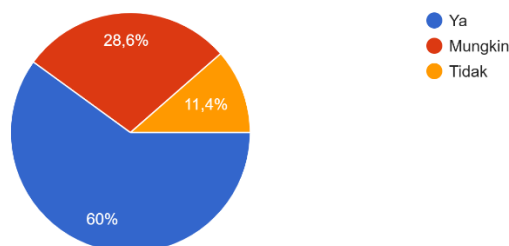


*Gambar 23. Grafik Diagram Masyarakat yang Sudah Mengunduh Aplikasi Libas
(Sumber Data Kuisisioner Reviewe Audience Milik Penulis)*

Dari hasil responden yang sudah mengunduh Aplikasi Libas, dari hasil kuisisioner dapat diketahui yang belum mengunduh mendapatkan presentase

paling banyak yakni 77,1%, sedangkan yang sudah mengunduh Aplikasi Libas mendapatkan presentase paling kecil yakni 22,9%.

Jika belum, Apakah Anda tertarik untuk mengunduh dan menggunakan Aplikasi Libas?
35 jawaban



Gambar 24. Grafik Diagram Masyarakat yang Tertarik Mengunduh dan Menggunakan Aplikasi Libas

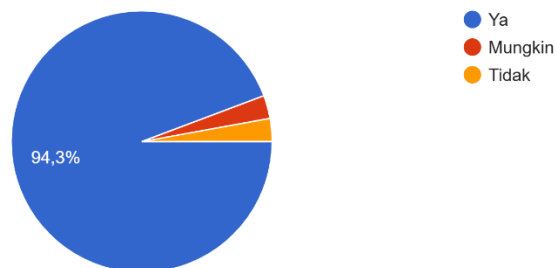
(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Meskipun pada pertanyaan kuisisioner sebelumnya yang belum mengunduh Aplikasi Libas mendapatkan presentase paling banyak, berdasarkan hasil responden yang ingin mengunduh dan menggunakan Aplikasi libas paling banyak yakni 60% mengatakan “Ya”. Kemudian presentase “Tidak” mendapatkan hasil 11,4%.

Dalam pelaksanaan kuisisioner, penulis juga melakukan pengukuran dampak terhadap video edukasi yang telah dibuat dan dipublikasian melalui akun Instagram @pcc.polrestabessemarang. Berikut hasil responden terkait pembuatan video edukasi yang dilakukan oleh pelaksana *project* :

Apakah dengan melihat video edukasi tersebut Anda kemudian mengetahui apa itu Aplikasi Libas?

35 jawaban



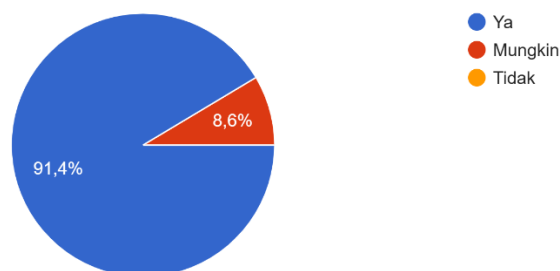
Gambar 25. Grafik Diagram Masyarakat yang mengetahui Aplikasi Libas setelah melihat Project Penulis

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas, dengan pertanyaan tersebut dapat diketahui masyarakat jadi mengetahui apa itu Aplikasi Libas dengan opsi “Ya” mendapatkan presentase 94,3%.

Apakah dengan melihat video edukasi tersebut Anda kemudian paham tentang fitur dan penggunaan Aplikasi Libas?

35 jawaban



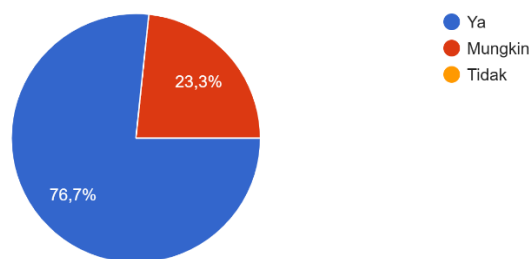
Gambar 26. Grafik Diagram Masyarakat yang paham tentang fitur dan penggunaan Aplikasi Libas Setelah Melihat Project Penulis

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Kemudian hasil responden terkait pemahaman tentang fitur dan penggunaan Aplikasi Libas, dari hasil dapat diketahui presentase yakni 91,4% memilih opsi “Ya. Tidak hanya itu, dari hasil kuisisioner pada pemahaman tentang fitur SOS (Save Our Souls) pada Aplikasi Libas mendapatkan presentase 91,4% mengatakan “Ya”.

Setelah mendapatkan responden terkait video edukasi yang telah dibuat oleh penulis, selanjutnya penulis juga telah mendapatkan responden terkait publikasi yang dilakukan setelah pelaksanaan *project* tersebut. Hasil survei responden adalah sebagai berikut :

Apakah dengan pembuatan video edukasi tersebut sudah cukup efektif untuk mengedukasi masyarakat Kota Semarang?
30 jawaban



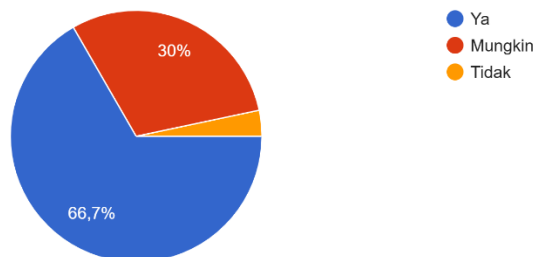
Gambar 27. Grafik Diagram Tanggapan Masyarakat terkait Project Video Edukasi Penulis

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas terkait publikasi yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa terkait project video edukasi guna mengedukasi masyarakat Kota Semarang sudah cukup efektif. Dari hasil kuisisioner tersebut dapat dilihat bahwa presentase 76,7% mengatakan “Ya”.

Apakah dengan publikasi melalui media sosial Instagram @pcc.polrestabessemarang menurut Anda sudah cukup efektif?

30 jawaban



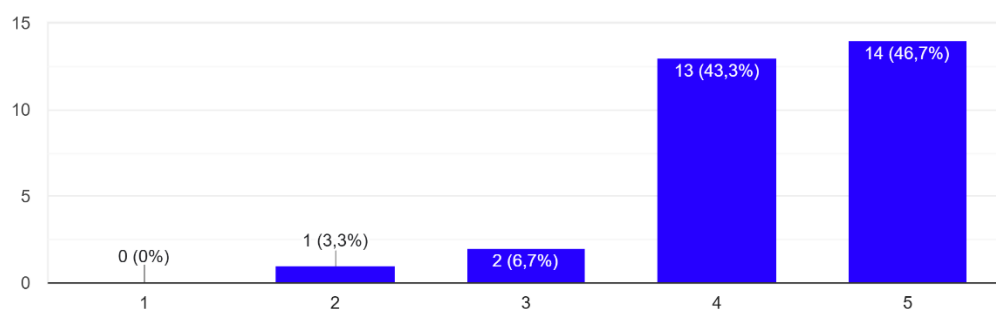
Gambar 28. Grafik Diagram terkait Publikasi yang telah dilakukan

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas terkait publikasi yang dilakukan melalui akun @pcc.polrestabessemarang, dapat dilihat bahwa presentase opsi “Ya” mendapatkan 66,7%, kemudian untuk “tidak” mendapatkan 3,3%. Artinya, dengan publikasi melalui Instagram @pcc.polrestabessemarang sudah cukup efektif dalam mengedukasi masyarakat.

Seberapa mudah Anda memahami konten video edukasi tentang Aplikasi Libas?

30 jawaban

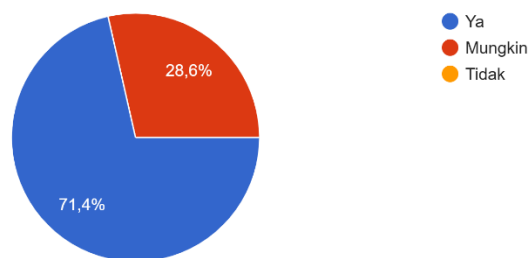


Gambar 29. Grafik Skala Linier Tanggapan Masyarakat yang Memahami Video Edukasi Aplikasi Libas

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas dengan skala linier pemahaman terkait video edukasi yang telah dibuat oleh pelaksana *project*, untuk hasil yang memahami dari skala angka 5 mencapai 46,7%, sedangkan skala yang paling rendah adalah tidak mudah mendapatkan 3,3%. Artinya, konten edukasi yang telah dibuat oleh pelaksana *project* dapat dipahami *audience*.

Apakah Aplikasi Libas mempermudah anda dalam melaporkan kejahatan?
35 jawaban



Gambar 30. Diagram Grafik Tanggapan Masyarakat terkait Aplikasi Libas

(Sumber Data Kuisisioner Reviewer Audience Milik Penulis)

Dari hasil responden yang penulis sajikan diatas terkait pemahaman tentang kemudahan masyarakat Kota Semarang dalam melaporkan kejahatan, untuk hasil mengatakan “Ya” dengan presentase mencapai 71,4%.

4.5 Hambatan

Hambatan yang dialami oleh pelaksana *project* selama menyelesaikan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

- 1. Perizinan:** Pada saat pelaksana *project* mengajukan perizinan kepada klien, terdapat kesalah pahaman dengan birokrasi terkait. Hal ini sangat berpengaruh

dalam pelaksanaan waktu produksi yang diinginkan, sehingga pelaksana *project* memasukkannya dalam hambatan penyelesaian Tugas Akhir.

2. **Publikasi:** Pada saat penyelesaian *project*, terdapat hambatan yakni publikasi pada akun Instagram yang dimiliki pihak klien tidak dapat membuka komentar untuk sementara waktu, sehingga hal ini sangat berpengaruh ketika pelaksana *project* menganalisis *Insight* pada media sosial Instagram. Tidak hanya itu, publikasi seharusnya dilakukan di beberapa media sosial milik klien tidak hanya pada akun @pcc.polrestabesemarang. Kemudian, penulis juga mengalami hambatan pada saat menganalisis total keseluruhan klik video dan juga *share* postingan pada akun *Instagram* milik klien. Dengan demikian, pelaksana *project* memasukkannya dalam hambatan penyelesaian Tugas Akhir.
3. **Pengukuran Dampak:** Pelaksana *project* dapat melakukan pengukuran dampak dengan melihat jumlah pendengar, kilas balik pendengar, dan sejauh mana dapat mengedukasi masyarakat setelah melakukan publikasi. Hal ini akan membantu untuk mengevaluasi *project* yang telah dilakukan. Terkait pengukuran dampak ini juga memberikan efek jangka pendek dan juga panjang.

4.6 Evaluasi

Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi terkait *project* yang telah dilakukan mulai dari rancangan *project* hingga pada tahap analisis *reviewer*. Penulis juga menyadari bahwa selama dalam *project* yang telah dilakukan masih terdapat kekurangan, sehingga melakukan evaluasi dengan harapan lebih baik lagi untuk kedepannya. Berikut beberapa evaluasi yang dilakukan oleh pelaksana *project* :

- **Tujuan Project:** Tujuan pelaksanaan *project* ini untuk mengedukasi masyarakat terhadap penggunaan Aplikasi Libas baik yang sudah mengetahui maupun yang belum mengetahui dengan menghadirkan narasumber yang tepat yaitu Mahardika Nugraha S.H. selaku Developer Aplikasi Libas yang menyampaikan informasi dengan jelas dan baik.
- **Reviewer Pihak Klien:** Berdasarkan dari *reviewer* pihak klien terkait konten edukasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan mekanisme penggunaan Aplikasi

Libas, mulai dari penjelasan fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi hingga Ilustrasi atau gambaran penggunaan Aplikasi Libas saat masyarakat dihadapkan pada situasi kasus kejahatan. Akan tetapi untuk kualitas video pada malam hari mempengaruhi hasil karena minimnya cahaya.

- **Reviewer Insight Instagram:** Dalam analisis *insight* Instagram yang telah dilakukan, penulis menyadari masih terdapat kekurangan yakni pada analisis komentar setiap video dinonaktifkan karena ada alasan tertentu dari pihak klien. Hal ini sangat berpengaruh karena analisis komentar juga dapat memberikan gambaran bahwa video edukasi yang telah dibuat sudah cukup baik atau terkesan kurang efektif. Sehingga, penulis cukup kesulitan dalam menganalisis *insight* Instagram tersebut karena keterbatasan dari pihak klien. Tidak hanya itu, pelaksana *project* juga menuliskan ini pada poin hambatan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
- **Review ulasan Google Play:** Pelaksana *project* menganalisis ulasan pada *Google Play*. Pada tahap *review* ulasan *Google Play*, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa setelah publikasi konten edukasi yang dibuat oleh pelaksana *project*, ulasan tersebut bertambah menjadi 4,9 dari 680 ulasan yang masuk. Tidak hanya itu, bertambahnya ulasan positif yang ditemukan oleh pelaksana *project* setelah publikasi konten edukasi dilakukan.
- **Review Audience:** Pada tahap ini, penulis mencoba untuk membuat kuisisioner dan mendapatkan sebanyak 35 responden dengan berbagai macam jawaban. Terkait konten edukasi yang telah dibuat oleh pelaksana *project* sudah cukup baik, mulai dari pertanyaan terkait penggunaan dan juga fitur-fitur Aplikasi Libas hingga pemahaman mengenai konten yang telah dibuat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa rancangan yang dibuat sudah sesuai sehingga pesan dari video tersebut dapat tersampaikan dengan baik bagi *audience*.
- **Keberlanjutan:** Pada poin keberlanjutan, penulis juga memberikan kesempatan kepada *audience* untuk memberikan komentar atau saran terkait video edukasi dan publikasi yang telah dilakukan. Berdasarkan dari jawaban responden, *audience* menginginkan untuk dapat melakukan sosialisasi terus-menerus. Tidak hanya itu, terkait publikasi yang telah dilakukan, *audience* memberikan saran untuk tidak

hanya dipublikasikan pada Instagram saja, akan tetapi perlu sosialisasi lebih lanjut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa harus adanya sosialisasi yang dilakukan oleh pihak klien secara langsung pada masyarakat Kota Semarang sehingga nantinya semakin banyak masyarakat yang mengetahui Aplikasi Libas. Tidak hanya itu, produksi yang dilakukan oleh pelaksana project memberikan efek jangka pendek dan panjang. Efek jangka pendek terkait pembuatan 2 video edukasi ini, memberikan pengetahuan dan juga edukasi lebih lanjut kepada masyarakat sehingga nantinya tidak adanya keluhan petugas mengenai laporan bohong, kemudian pihak kepolisian dapat menekan angka kriminalitas di wilayah Kota Semarang dengan membuat peta daerah rawan. Efek jangka panjang terkait pelaksanaan project ini, menekan angka kriminalitas di Kota Semarang yang dilakukan oleh Polrestabes Semarang dengan berkolaborasi langsung masyarakat Kota Semarang yang sudah mendapatkan edukasi dan pengetahuan melalui konten yang dibuat oleh pelaksana project. Dengan begitu, masyarakat yang telah paham penggunaan Aplikasi Libas dapat mempermudah pihak kepolisian dalam menangani laporan kejahatan sehingga nantinya dalam jangka panjang dapat menekan angka kriminalitas melalui peta daerah rawan di wilayah Kota Semarang.