



**PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL PERGURUAN SILAT
SEBAGAI UPAYA MENCEGAH BAHAYA PROVOKATIF
DI MEDIA SOSIAL**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Juan Fernando Aditya Putra

18420100035

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

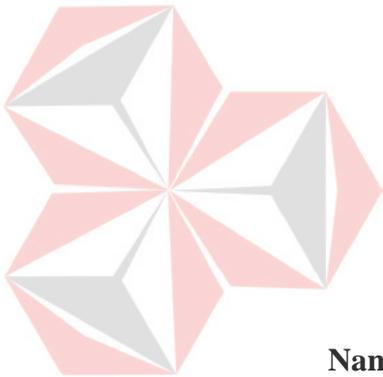
UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL PERGURUAN SILAT
SEBAGAI UPAYA MENCEGAH BAHAYA PROVOKATIF
DI MEDIA SOSIAL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Juan Fernando Aditya Putra
NIM : 18420100035
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

**PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL PERGURUAN SILAT
SEBAGAI UPAYA MENCEGAH BAHAYA PROVOKATIF DI MEDIA
SOSIAL**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Nama: Juan Fernando Aditya Putra
NIM: 18420100035

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada: Rabu, 06 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN: 0726027101

II. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Penguji:

Dhika Yuan Yurisma M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.21
14:29:36 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.07.21
10:55:08 +07'00'


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.22
10:15:17 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

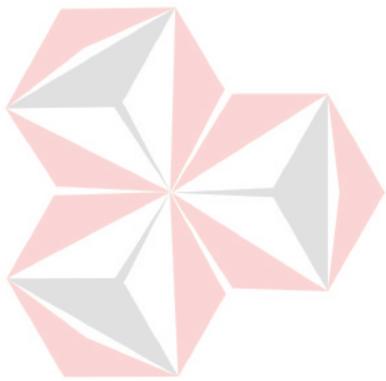

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.07.25
17:32:57 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Dinamika

LEMBAR MOTTO



“Urip iku Urup”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Laporan atau proposal ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua dan perguruan silat IKS.PI Kera Sakti”

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **JUAN FERNANDO ADITYA PUTRA**
NIM : **18420100035**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE SOSIAL
PERGURUAN SILAT SEBAGAI UPAYA MENCEGAH
BAHAYA PROVOKATIF DI MEDIA SOSIAL**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 22 Juni 2022



Juan Fernando Aditya Putra
NIM : 18420100035

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatNya peneliti dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Video Kampanye Sosial Perguruan Silat, Sebagai Upaya Mencegah Bahaya Provokatif di Media Sosial”.

Melalui kesempatan ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Tuhan yang senantiasa memberikan perlindungan, kemudahan, rahmat, dan rezeki serta kesempatan.
2. Kedua orang tua peneliti yang selalu mendukung, memberi motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku dosen pembimbing 2.
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku dosen penguji.
6. Seluruh dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang sudah memberi saran, mengajarkan, dan membantu dalam proses kegiatan pembelajaran pada seluruh mata kuliah S1 Desain Komunikasi Visual. Semoga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat di masa yang akan datang dan dapat menjadi bekal peneliti untuk menuju kesuksesan.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Surabaya, 06 Juli 2022

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Perguruan Silat.....	9
2.3 Pengertian Provokasi	10
2.4 Penyebab Provokasi.....	10
2.5 Media sosial	11
2.6 Klarifikasi Target.....	12
2.6.1 Target Market	12
2.6.2 Target Audience	12
2.7 Video.....	12
2.7.1 Jenis Video	13
2.7.2 Editing	13
2.7.3 Jenis-Jenis <i>Editing</i>	13
2.8 Storyboard.....	14
2.9 Storyline.....	14

2.10 Sudut Pengambilan Gambar	14
2.11 Kampanye sosial.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Unit Analisis	19
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.3.1 Observasi	20
3.3.2 Wawancara (Interview)	20
3.3.3 Dokumentasi	21
3.3.4 Studi Literatur	21
3.4 Teknik Analisis Data	21
3.4.1 Reduksi Data.....	21
3.4.2 Penyajian Data	22
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	22
3.5 Alur Pembuatan Video	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	23
4.1 Hasil Analisis Data	23
4.2 Pengumpulan Data.....	23
4.2.1 Hasil Observasi.....	23
4.2.2 Hasil Wawancara	24
4.2.3 Dokumentasi	26
4.2.4 Hasil Studi Literatur	29
4.3 Hasil Reduksi Data	30
4.3.1 Reduksi Observasi	30
4.3.2 Reduksi Wawancara	31
4.3.3 Reduksi Literatur	32
4.3.4 Reduksi Dokumentasi	32
4.3.5 Penyajian Data	33
4.3.6 Penarikan Kesimpulan	33
4.4 Konsep dan Keyword	34
4.4.1 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning).....	34

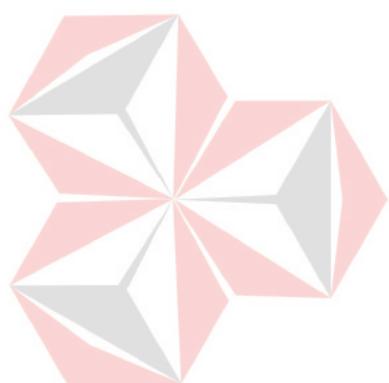


4.4.2 Analisis USP (<i>Unique Selling Propostion</i>)	35
4.4.3 Analisis SWOT	36
4.4.4 Analisis <i>Key Communication Message</i>	37
4.5 Konsep Perancangan Karya	37
4.5.1 Tujuan Kreatif.....	38
4.5.2 Model dan Teknik Perancangan Media Kampanye Sosial	38
4.5.3 Strategi Kreatif	39
a. <i>Synopsis</i>	39
b. <i>Storyline</i>	40
d. Pengambilan Gambar	42
e. <i>Backsound</i>	42
f. <i>Typografi</i>	42
g. <i>Warna</i>	43
4.6 Implementasi Video.....	44
4.7 Perancangan Media Pendukung.....	48
4.7.1 Tujuan Media.....	48
4.7.2 Strategi Media Pendukung.....	48
4.8 Pembahasan Karya.....	51
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bentrok Perguruan	3
Gambar 1. 2 Konten Provokasi Di media Sosial	5
Gambar 2. 1 <i>Bird Eye View</i>	15
Gambar 2. 2 High Angle	15
Gambar 2. 3 <i>Eye Level / Normal Angle</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Frog Eye Level</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Low Angle</i>	17
Gambar 3. 1 Alur Pembuatan Video	22
Gambar 4. 1 Evaluasi Antar Perguruan Silat se-Kecamatan Patrang	26
Gambar 4. 2 Pertemuan perwakilan anggota perguruan silat	27
Gambar 4. 3 Wawancara dengan sesepuh perguruan silat.....	28
Gambar 4. 4 Pencarian Informasi dengan Kapolsek Patrang.....	28
Gambar 4. 5 Pertemuan Ketua Cabang Perguruan Silat Se-kabupaten Jember....	29
Gambar 4. 8 Analisis <i>Key Communication Message</i>	37
Gambar 4. 10 <i>Storyboard</i>	41
Gambar 4. 11 Typografi.....	42
Gambar 4. 12 <i>Color Image</i>	43
Gambar 4. 13 <i>Scene 1</i>	44
Gambar 4. 14 <i>Scene 2</i>	44
Gambar 4. 15 <i>Scene 3</i>	45
Gambar 4. 16 <i>Scene 4</i>	45
Gambar 4. 17 <i>Scene 5</i>	45
Gambar 4. 18 <i>Scene 6</i>	46
Gambar 4. 19 <i>Scene 7</i>	46
Gambar 4. 20 <i>Scene 8</i>	46
Gambar 4. 21 <i>Scene 9</i>	47
Gambar 4. 22 <i>Scene 10</i>	47
Gambar 4. 23 <i>Scene 11</i>	48

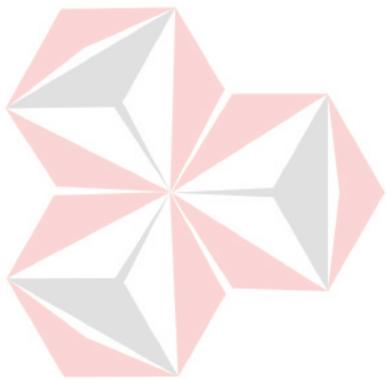
Gambar 4. 24 Media Pendukung – Media Promosi.....	49
Gambar 4. 25 <i>X-banner</i>	49
Gambar 4. 26 <i>Poster</i>	50
Gambar 4. 27 <i>Sticker</i>	50



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Segmentation</i>	34
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	36
Tabel 4. 3 <i>Storyline</i>	40



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Hasan (2008), Pencak adalah permainan atau sebuah keahlian untuk mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, mengelak. Sedangkan silat adalah olahraga jenis permainan yang didasarkan pada ketangkasan menyerang dan membela diri, dengan memakai atau tanpa senjata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pencak silat merupakan suatu kepandaian berkelahi dan seni bela diri khas Indonesia dengan ketangkasan membela diri serta menyerang untuk pertandingan atau perkelahian.

Awal mula pencak silat di Indonesia berasal dari kemampuan para nenek moyang untuk melindungi dan mempertahankan kehidupannya atau kelompoknya dari ancaman alam. Menurut Sucipto (2007), ancaman alam ialah suatu kondisi alam ataupun situasi yang tidak dapat diprediksi, seperti serangan binatang maupun sesama yang dianggap mengancam integritasnya. Karena hidup berdampingan dengan alam dan bentuk kondisi wilayah yang berbeda, mereka menciptakan berbagai jurus yang berbeda dengan menirukan berbagai gerakan binatang seperti kera, harimau, ular, atau burung elang. Maka dari itu dalam pencak silat terdapat perbedaan cara membela diri atau mempunyai khas sendiri yang tersebar dari suatu daerah ke daerah yang lainnya.

Tradisi silat diturunkan secara lisan dan menyebar dari mulut ke mulut, diajarkan dari guru ke murid, sehingga pencak silat juga kerap disebut “perguruan silat”. Sejarah silat dikisahkan melalui legenda yang beragam dari satu daerah ke daerah lain. Legenda Minangkabau, silat (bahasa Minangkabau: silek) diciptakan oleh Datuk Suri Diraja dari Pariangan, Tanah Datar di kaki Gunung Marapipada abad ke-11. Kemudian silek dibawa dan dikembangkan oleh para perantau Minang ke seluruh Asia Tenggara. Demikian pula cerita rakyat mengenai asal mula silat aliran Cimande, yang mengisahkan seorang perempuan yang mencontoh gerakan pertarungan antara harimau dan monyet. Setiap daerah umumnya memiliki tokoh persilatan (pendekar) yang dibanggakan. Hal ini karena sejak awal kebudayaan Melayu telah mendapat pengaruh dari kebudayaan yang dibawa oleh pedagang

maupun perantau dari India, Cina, dan mancanegara lainnya.

Perbedaan tersebut disebabkan karena kondisi daerah dan bentuk ancamannya, termasuk juga jenis senjata yang digunakannya. Dengan demikian pencak silat kita kenal dengan wujud dan corak yang beraneka ragam, namun mempunyai aspek-aspek yang sama. Silat lalu berkembang dari ilmu beladiri dan seni tari rakyat, menjadi bagian dari pendidikan bela negara untuk menghadapi penjajah asing. Dalam sejarah perjuangan melawan penjajah Belanda, tercatat para pendekar yang mengangkat senjata, seperti Panembahan Senopati, Sultan Agung, Pangeran Diponegoro, Teungku Chik di Tiro, Teuku Umar, Tuanku Imam Bonjol, serta para pendekar wanita, seperti Sabai Nan Aluih, Cut Nyak Dhien, dan Cut Nyak Meutia.

Menyadari pentingnya mengembangkan peranan pencak silat maka dirasa perlu adanya organisasi pencak silat yang bersifat nasional, yang dapat pula mengikat aliran-aliran pencak silat di seluruh Indonesia. Pada tanggal 18 Mei 1948, terbentuklah Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Kini IPSI tercatat sebagai organisasi silat nasional tertua di dunia. Definisi pencak silat yang tertera dalam PB IPSI (1997) adalah : Kegiatan jasmani yang dilandasi semangat juang melawan diri sendiri (kepribadian) disesuaikan dengan azas dan norma kehidupan sebagai olahraga beladiri dari orang lain dengan kemampuan ksatria jiwa pendekar.

Dengan terbentuknya Organisasi yang bersifat nasional berpotensi sebagai *support system* budaya Indonesia dalam menjaga kelestarian dan menjauhkannya dari pengaruh negatif, yang dapat memecah belah keanekaragaman aliran pencak silat. Keanekaragaman aliran pencak silat ini semakin menyebar luas di pelosok negeri maupun ke manca negara, perkembangan pesatnya beriringan juga dengan perkembangan teknologi. Dalam proses pengenalan budaya ini, media sosial sangat berperan penting, pencak silat semakin mudah di kenal secara luas, dengan akses yang mudah. Besarnya pengaruh positif tentunya tidak jauh terhadap dampak negatif, kesalahan dapat terjadi jika tidak dibekali wawasan dan sikap bijak. Semakin majunya teknologi, membuat hampir setiap orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari media manapun. Namun tak semua berita yang didapat itu jelas kebenarannya. Penyalahgunaan media sosial juga kerap kali digunakan sebagai ajang mencari sensasi dan membuat kegaduhan. Menurut hasil

wawancara dengan Bapak Sutrisno dan bapak Suharyanto, selaku Polisi dan Babinsa TNI AD di kabupaten Jember, mengatakan bahwa tindak anarkisme dan bentrok antar perguruan silat meningkat belakangan ini di beberapa daerah, setelah dilakukan penyidikan dan penelusuran, kejadian yang meresahkan kenyamanan masyarakat ini banyak disebabkan oleh informasi provokasi. Informasi yang beredar melalui media sosial Facebook, Youtube, Instagram, Whatsapp dan lainnya berisikan ujaran kebencian kepada perguruan silat lain. Provokasi melalui media sosial ini dapat mengakibatkan kesalahpahaman antar individu atau kelompok. Seperti peristiwa yang terjadi pada 10 Maret 2022, jajaran aparat kepolisian dan TNI kabupaten Jember melakukan penyuluhan dan silahturahmi antar perguruan silat di setiap kecamatan di kabupaten Jember, dalam menjaga tali persaudaraan dan kekondusifan lingkungan. Hal tersebut dilakukan untuk karena sulitnya sinkron diantara semua lapisan anggota silat, melihat anggota perguruan silat yang tergolong banyak, dan memiliki karakternya masing masing. Karena masih banyak juga gesekan yang terjadi di suatu organisasi tanpa sepengetahuan jajaran pengurus cabang maupun ranting.



Gambar 1. 1 Bentrok Perguruan

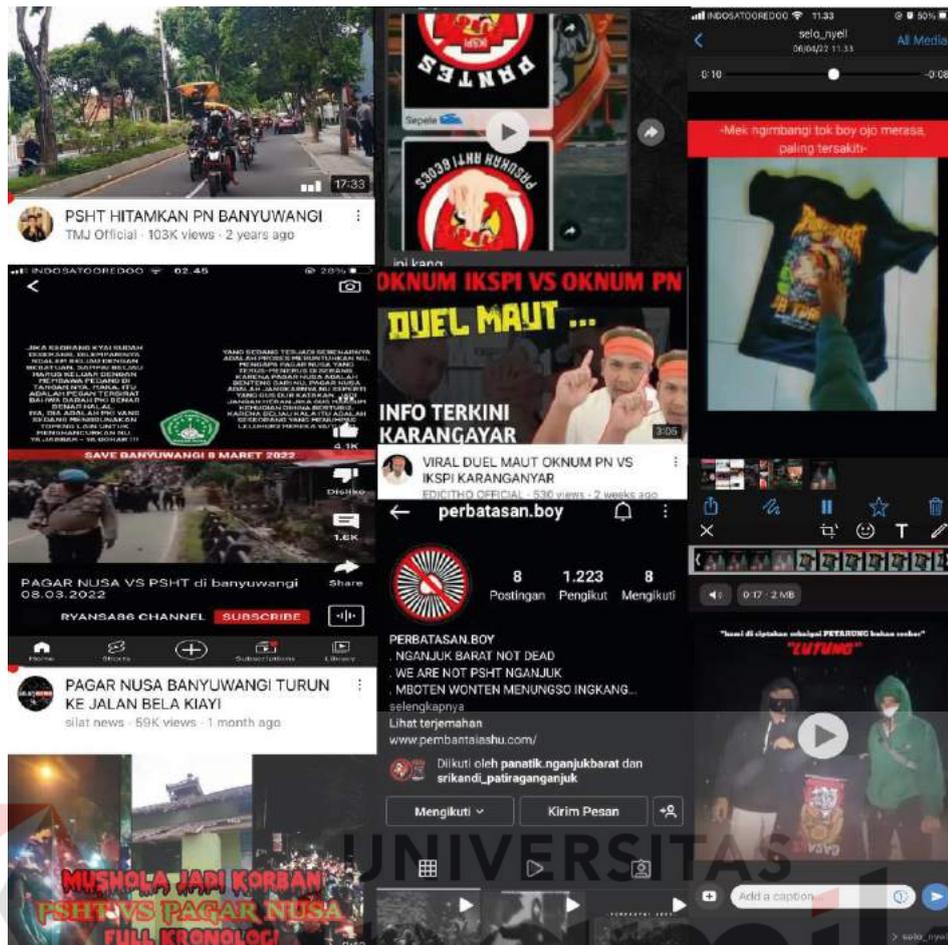
(Sumber: Litbang dan Humas IKS.PI Cab. Jember, 2022)

Peristiwa ini terjadi pada Rabu, 9 Maret 2022 yang melibatkan Organisasi pencak silat Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) dengan perguruan Pagar Nusa di kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Kapolresta Banyuwangi Kombes Pol Nasrun Pasaribu, melalui Kabag Ops Setiabudi, menjelaskan selama dua hari

personil Polri dibantu TNI mendinginkan situasi kedua pihak perguruan silat. "Mereka berjumlah banyak, melempar batu. Jumlah korban luka-luka sedang di data," kata Kompol Agung Setiabudi dikonfirmasi Kabar Rakyat di TKP.

Menurut Alansyah, selaku kordinator wilayah perguruan silat IKS.PI Kera Sakti di desa Bangorejo, Banyuwangi, peristiwa ini berawal dari di media sosial Facebook pada postingan group Gladak Ligas Pagar Nusa yang diposting pada 7 Maret 2022 pukul 21.00. Group pada facebook merupakan salah satu fitur Facebook yang menyediakan *platform* dan beragam fitur kepada pemilik halaman untuk membangun komunitas yang interaktif dan relevan antara pelanggan lama dan calon pelanggaang. Di dalam *platform* itu berisikan 16.400 anggota yang berasal dari berbagai macam aliran perguruan silat. Cikal bakal kontak antar perguruan silat tersebut diketahui berasal dari potongan siaran langsung atau *live* salah satu anggota organisasi PSHT yang di *repost* atau dibagikan ulang. Video pendek yang berdurasi 10 detik itu berisikan ejekan nama pendiri salah satu perguruan silat. jelang beberapa saat postingan tersebut ramai menjadi perbincangan dan cikal bakal permasalahan. Peristiwa tersebut menyebabkan satu oknum perguruan silat melakukan pergerakan hingga mengakibatkan bentrok skala besar. Informasi hoax yang tersebar di *group whatsapp* juga mengakibatkan banyaknya massa yang emosi dan berdatangan dari luar daerah. Polisi melakukan penyekatan di jalur Gunitir yang merupakan perbatasan dua kabupaten tersebut. Dilansir pada situs berita Kompas.com, kejadian bentrok yang terjadi di kabupaten Banyuwangi mengakibatkan 1 orang tewas, 21 orang luka-luka dan 15 lainnya dirawat di Puskesmas Pesanggaran.

Adapun beberapa konten provokasi serupa yang peneliti temukan di media sosial, Youtube, Whatsapp, Instagram, dan Facebook:



Gambar 1. 2 Konten Provokasi Di media Sosial
Sumber: (Youtube, Instagram, & Whatsapp, 2022)

Bapak Haqulmubin (2022) selaku Litbang dan Humas cabang Perguruan Ikatan Keluarga Silat Putra Indonesia (IKS.PI) Kera Sakti cabang Jember mengatakan dalam proses mendasar, bagaimana guru melatih murid atau siswanya, kurangnya memperdalam ajaran dan salah mengaplikasikannya akan menjadi doktrin. Implementasi doktrin yang sudah muncul dalam benak menjadi keyakinan. Hal tersebut mempengaruhi agresivitas anggota perguruan yang mengakibatkan mudahnya terprovokasi di media sosial. Dalam mengantisipasi dan memberi asupan positif untuk kesehatan media sosial saat ini, perlu peran media yang bersifat siar, untuk menciptakan kader pendekar yang berbudi luhur, berakhlak karimah serta bertoleransi sesama manusia. Dengan kejadian yang terus bertambah dan memakan korban, dan semakin luas, kami merasa peka dan peduli atas peristiwa bentrok dan anarkisme ini. Beberapa daerah menjadi korban

provokatif media sosial menyebabkan permasalahan ini berskala nasional. Maka dari itu kami membuat salah satu media siar dan sifatnya edukatif untuk mengajak bermedia sosial yang sehat dan positif, bagaimana kita menyiarkan secara sosial namun memiliki estetika yang baik dalam menjaga aset budaya bangsa khususnya di tanah Jawa ini harus dilestarikan. Menyampaikan pesan baik secara visual maupun tulisan yang dapat merubah paradigma media yang bersifat provokasi, yang sebelumnya banyak pemberitaan yang dlebihkan maupun dikurangkan dan itu menimbulkan sesuatu yang tidak harmonis di dunia maya, dan akhirnya menjadi sikap saling benci antar perguruan silat ataupun organisasi.

Paradigma media yang bersifat provokasi tersebut dapat diatasi menggunakan media penyampaian pesan yang positif, beberapa media yang dapat digunakan yaitu media cetak seperti iklan, poster, foto maupun media digital seperti video yang bersifat kampanye sosial. Menurut Kotler & Roberto (1989) kampanye sosial dibuat untuk merubah sikap dan perilaku masyarakat umum maupun tertentu.

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan media video, penggunaan media video kampanye sosial merupakan penyampaian pesan berupa audio visual yang jika diolah secara kreatif dan baik dapat bersifat mempengaruhi (mempersuasi) penontonya, dengan berisikan edukasi, ajakan, dan informasi terhadap peran media yang sangat sensitif pada era ini. Penggunaan media sosial yang salah dapat menjadi bumerang jika tidak bisa mengkonversi suatu masalah di dunia maya, karena hal tersebut dapat merambah ke dunia nyata. Tentunya sebagai umat yang bertoleransi dan memegang teguh nilai Pancasila, merasa prihatin terhadap konten profokatif ini, yang mana seharusnya dapat berlomba prestasi ataupun paling tidak menjaga ketertiban dan keamanan lingkungan sekitar bersama sama tanpa memandang latar belakang perguruan ataupun organisasi. Penelitian ini berupaya untuk memberikan sebuah solusi yaitu merancang sebuah video kampanye sosial yang bersifat edukasi dan wawasan, karena sebagai anggota perguruan silat yang bijak hendaknya juga dapat menyaring segala sesuatu di media sosial.

Dari permasalahan di atas, tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang video kampanye sosial perguruan silat, sebagai upaya mencegah bahaya provokatif di media sosial. Peneliti berharap dapat mengurangi pertikaian antar perguruan silat dari media sosial dengan mengajak menyebarkan hal positif yang dapat memperdalam pengetahuan dan jati diri, agar tidak mudah terpancing provokasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu: bagaimana merancang video kampanye sosial perguruan silat, sebagai upaya mencegah banyaknya konten provokatif di media sosial.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini dititikberatkan pada:

1. Merancang video kampanye sosial yang mengangkat tentang bagaimana menjadi pesilat yang berbudi luhur dan tidak mudah terprovokasi oleh media sosial.
2. Merancang media pendukung kampanye sosial seperti teaser Youtube dan feed Instagram.
3. Merancang media pendukung yang akan digunakan dalam mempromosikan video kampanye sosial adalah *x-banner* dan poster.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang video kampanye sosial perguruan silat sebagai upaya mencegah bahaya provokatif di media sosial.

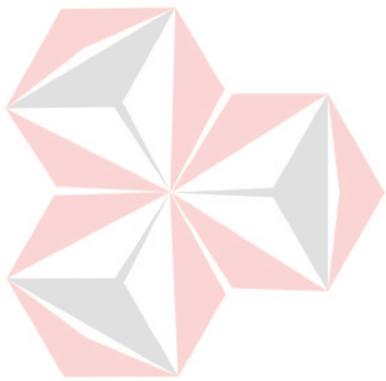
1.5 Manfaat Perancangan

Tugas Akhir ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Mengurangi pertikaian antar perguruan silat yang disebabkan konten provokatif di media sosial.
2. Menjadi informasi pembelajaran positif yang dapat disebarluaskan oleh sesama

pesilat.

3. Menambah wawasan bagi perguruan silat agar bijak dan dapat memahami bahaya provokatif melalui media sosial.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang pernah ada, adalah penelitian Dani (2019) yang merupakan mahasiswa desain komunikasi visual, Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, berjudul Perancangan Kampanye Sosial Tentang Bahaya Hoaks di Instagram Bagi Generasi-Z di Bandung Menggunakan Video Animasi 2D. Dari penelitian tersebut peneliti menyusun sebuah rancangan video 2 dimensi yang bertujuan memberantas hoaks dengan cara menghimbau dan mengingatkan masyarakat untuk lebih selektif dan berhati-hati dalam menerima berita atau informasi di instagram, agar dapat di sadari oleh generasi-z dan sekitarnya sehingga memperoleh edukasi yang tepat. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat diterima dengan baik sebagai media edukasi mengenai bahaya hoaks di media sosial instagram,

Persamaan dengan penelitian sebelumnya yang membuat kampanye sosial tentang bahaya hoaks di instagram menggunakan video animasi 2D, pada penelitian ini nantinya juga akan merancang sebuah video kampanye sosial dalam mencegah bahaya provokasi di media sosial namun perbedaannya terdapat pada objek penelitian yaitu perguruan silat. Perbedaan lainya juga pada media yang digunakan dimana peneliti menggunakan video yang merupakan hasil rekaman dari kamera, sedangkan video animasi berasal dari gambaran tangan manusia.

2.2 Perguruan Silat

Menurut Widi (2014), Perguruan silat adalah lembaga pendidikan yang mendidik, dan mengajar pengetahuan dan praktek pencak silat. Sedangkan aliran pencak silat adalah gaya pencak silat yang diajarkan, dianut, dan dipraktikkan oleh suatu perguruan. Ada perguruan yang mengajarkan satu aliran pencak silat yang sama, dan ada pula perguruan yang mengajarkan gabungan kombinasi dari berbagai aliran, baik gabungan tersebut dari aliran domestik maupun campuran aliran domestik dengan aliran lain. Organisasi pencak silat adalah wadah, federasi, atau asosiasi dari sejumlah perguruan pencak silat atau organisasi pencak silat yang

bersifat kewilayahan atau lingkungan serta memiliki peraturan tertentu dalam menjunjung nilai-nilai pencak silat. Perguruan pencak silat adalah perguruan pencak silat terkecil dan sekaligus merupakan lembaga pendidikan, pengajaran dan pelatihan pencak silat. Sedang di negara tertentu perguruan pencak silat juga disebut institusi, sekolah, atau klub pencak silat.

Di Indonesia terdapat banyak sekali aliran mulai dari sumatra yang memiliki Silek Minangkabau, Jawa barat, yaitu Silat Cimande, Sera, Pemacan, dan Jawa Timur ada PSHT, IKS.PI Kera Sakti, Pagar Nusa, Merpati putih dan lainnya, diantara banyaknya aliran dan jenis pencak silat yang tersebar di Indonesia, sebagian besar aliran tersebut disatukan oleh wadah organisasi yang di sebut IPSI (Ikatan Pencak Silat Seluruh Indonesia) dalam upaya menyatukan warisan beladiri yang menjadi budaya luhur Indonesia.

2.3 Pengertian Provokasi

Menurut Husein (2018), provokasi adalah suatu tindakan penghasudan dan pancingan yang dapat menyebabkan reaksi seseorang menjadi marah atau menyebabkan seseorang untuk mulai melakukan suatu tindakan pembalasan. Sementara arti provokator adalah orang atau pihak yang melakukan tindakan provokasi.

Dalam hal ini bisa kita simpulkan bahwa provokasi adalah suatu aksi yang dilakukan oleh provokator untuk memicu agresi individu atau mengadu domba sehingga individu tersebut cenderung untuk membalasnya dengan suatu perbuatan tertentu atau counter aggression.

Husein (2018) juga menyampaikan bahwa tidak semua provokasi itu memiliki makna negatif. Karena satu-satunya cara melawan provokasi adalah dengan provokasi itu sendiri. Jika yang dimaksud provokasi itu adalah suatu tindakan penghasudan dan pancingan, maka kita akan menghasud dan memancing orang lain untuk berbuat baik.

2.4 Penyebab Provokasi

Menurut Melani (2017) selaku pakar budaya Universitas Indonesia menjelaskan penyebab berita adu domba dan hoax yang terjadi di media sosial,

yaitu :

1. Revolusi media sosial.

Peristiwa keterbukaan informasi yang dapat dilihat, diunduh, dibagikan dan ditanggapi oleh siapapun, dan konsumsi penggunaan media sosial yang tinggi.

2. Literasi media rendah

Merupakan kurangnya kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan untuk melakukan hal ini ditujukan agar konsumen media sadar tentang cara media dikonstruksi dan diakses.

3. Pengguna media sosial menjadi pengedar informasi tanpa mampu melacak kebenarannya.

4. Era *Post-Truth*

Dapat disebut juga era pasca-kebenaran, merupakan situasi di mana fakta yang objektif kalah berpengaruh dibanding keyakinan atau kedekatan emosional seseorang.

5. Konflik horisontal

Merupakan bentuk konflik yang pada umumnya terjadi di antar masyarakat, baik individu atau kelompok yang kedudukannya *relative* sama. Dampak dari konflik horisontal yaitu penajaman perbedaan, peredaran pesan kebencian, dan kecenderungan pada "*bullying*" sosial.

2.5 Media sosial

Menurut Phillip dan Kevin (2012: 568) media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk saling terkoneksi satu sama lain, berbagi informasi teks, gambar, video dan audio.

Adapun pendapat lain menurut Henderi (2007), bahwa pengertian media sosial adalah situs jaringan sosial berbasis web yang memungkinkan bagi setiap individu untuk membangun profil publik ataupun semi public dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung, dan melihat serta menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem.

2.6 Klarifikasi Target

2.6.1 Target Market

Sesuatu yang berperan menjadi target untuk menggunakan sebuah produk atau jasa disebut target market (Cahyadi, 2020). Pada penelitian ini, video kampanye sosial yang dirancang nantinya mempunyai target market kepada anggota perguruan silat yang belum mengetahui masalah mengenai bahaya provokasi dalam media sosial.

2.6.2 Target Audience

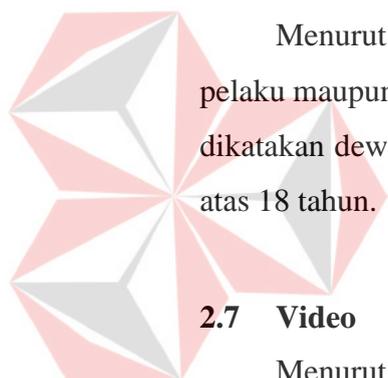
Kelompok atau *group* yang memiliki potensi signifikan untuk merespon pesan brand secara positif disebut target audience (Cahyadi, 2020). Untuk target audiens pada penelitian ini adalah anggota perguruan silat usia 17-27 tahun, yang menjadi kelompok awal dalam menghadapi provokatif di media sosial.

Menurut Haqulmubin (2022) usia 17-27 tahun ialah usia yang rentan menjadi pelaku maupun korban provokasi antar perguruan silat di kabupaten Jember. Dapat dikatakan dewasa dan mengalami peraturan perundang undangan yang berlaku di atas 18 tahun.

2.7 Video

Menurut Iwan Binanto (2010: 79) kata *video* berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai seingkatan *videotape*, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video yaitu video analog dan video digital.

Menurut Cecep (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap



UNIVERSITAS
Dinamika

2.7.1 Jenis Video

Ada 2 jenis pembuatan video yaitu analog dan digital, menurut Cahyo (2007:

3) 2 jenis video ini memiliki perbedaan, berikut penjelasannya :

1. Video analog

Menurut Cahyo (2007: 3) Video analog ialah video yang memakai media rekam berupa pita magnetik, cahaya dan suara diubah oleh sensor (CCD-*Charge Coupling Devices*) menjadi gelombang elektronik magnetik berdasarkan frekuensi dan amplitudonya. Akan tetapi video analog memiliki kelemahan yaitu banyaknya noise dalam video yang disebabkan oleh gesekan pita dengan material lainnya.

2. Video Digital

Menurut Cahyo (2007: 4) Video digital ialah video yang hanya mengenal angka 0 dan 1, mati atau hidup sebagai komponen dan data digital. Berbeda dengan video analog, dalam perekaman digital lebih praktis dan lebih mudah dibandingkan dengan video analog.

2.7.2 Editing

Menurut Nardi (1977: 47) *editing* ialah suatu proses memilih serta Menyusun kembali potongan foto yang sudah diambil saat proses merekam, apabila tidak melalui proses editing hasil gambar tidak akan jadi optimal serta *audience* merasa cepat bosan.

2.7.3 Jenis-Jenis Editing

Menurut Joseph V. Mascelli (1998: 194) terdapat 3 tipe *editing* yaitu:

1. *Editing* Kontinuitas

Editing Kontinuitas (*continuity cutting*) ialah *editing* yang menyambungkan potongan- potongan gambar yang cocok dengan alur jalan cerita, dari shot satu berpindah ke shot yang lain nya dengan *angle* yang berbeda.

2. *Editing* Kompilasi

Pada *editing* kompilasi (*compilation cutting*) ialah suatu *editing* yang berjenis sejarah ataupun laporan perjalanan. Pada *editing* ini senantiasa dihubungkan dengan suatu narasi, pada *editing* ini juga, editor wajib mendengarkan narasi

serta menunjukkan sebagian *shot* yang cocok dengan isi dalam narasi.

3. *Editing* Kontinuitas serta Kompilasi

Dalam *editing* ini (*Continuity and Compilation*) ialah bentuk gabungan antara *editing* kontinuitas serta *editing* kompilasi yang semacam serangkaian shot-shot introduksi ataupun serangkaian shot yang tidak saling berkaitan untuk membagikan suatu kesan kepada *audience*.

2.8 Storyboard

Menurut Nurdin et al (2020), menulis dalam jurnalnya menurut Soenyoto (2017: 57), “Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau Bahasa visual yang filmis”.

Menurut M. Ilham Zoebazary (2010: 244) *storyboard* ialah gambaran yang dilengkapi dengan catatan pengambilan foto serta petunjuk yang cocok dengan adegan yang sudah direncanakan, berbentuk gambaran simpel yang mempermudah pada saat kebutuhan syuting.

2.9 Storyline

Menurut Noeratty (2020) Alur cerita disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam hasil karya. Melalui hasil penelitian melalui data atau lapangan dapat ditemukan narasi dan alur cerita.

2.10 Sudut Pengambilan Gambar

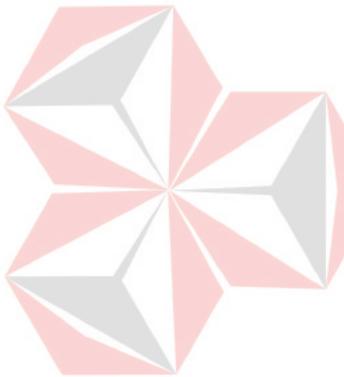
Menurut Bonafix (2011) *camera angle* ataupun sudut pengambilan gambar merupakan posisi kamera menuju pada obyek tertentu yang bisa mempunyai pengaruh terhadap arti serta pesan yang hendak disampaikan melalui video. Sudut pengambilan foto bagi Bonafix Nunnun dipecah jadi 5 macam yaitu:

1. *Bird Eye View* Pengambilan gambar dilakukan dari sudut atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan area yang sedemikian luas dengan benda-benda lain sehingga nampak kecil. Pengambilan gambar umumnya memakai helicopter ataupun dari gedung-gedung besar.



Gambar 2. 1 *Bird Eye View*

2. *High Angle* Sudut pengambilan gambar tepat di atas obyek, pengambilan gambar semacam ini mempunyai arti yang dramatik, yakni kecil ataupun kerdil.



Gambar 2. 2 *High Angle*

3. *Eye Level/ Normal Angle* Pengambilan foto mengambil sudut sejajar dengan mata objek yang memperlihatkan tatapan mata seseorang yang berdiri.



Gambar 2. 3 *Eye Level / Normal Angle*

4. *Frog Eye Level* Sudut pengambilan gambar diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar.



Gambar 2. 4 *Frog Eye Level*

5. *Low Angle* Pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari subjek mata.



Gambar 2. 5 *Low Angle*

2.11 Kampanye sosial

Menurut Ardiana (2016), Kampanye merupakan rangkaian tindakan mengkomunikasikan sebuah tujuan dengan terencana agar menghasilkan efek tertentu pada sejumlah golongan yang dilakukan secara terus menerus pada waktu tertentu. Kampanye sosial sebagai proses menyampaikan komunikasi sebuah pesan yang memiliki masalah tentang sosial pada masyarakat. Tujuan kampanye sosial sendiri adalah menumbuhkan sebuah kesadaran terhadap masyarakat tentang masalah sosial yang ada di masyarakat.

2.10.1 Kriteria Kampanye sosial

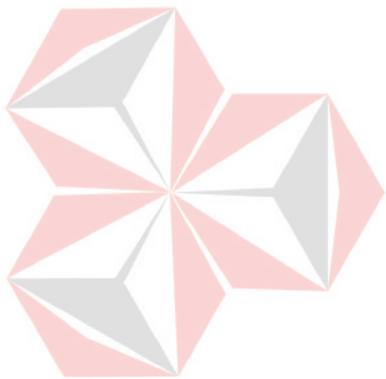
Menurut Council dan Cathleen, (2013: 2) kampanye sosial memiliki beberapa kriteria, yaitu:

1. Tidak bersifat komersil dan dapat diiklankan.
2. Tidak mempunyai sifat keagamaan dan tidak bersifat politik.
3. Diperuntukkan bagi segenap lapisan masyarakat.
4. Diajukan dan diolah oleh organisasi yang sudah diakui dan diterima.
5. Mempunyai efek dan perhatian media tinggi sehingga dapat memperoleh support dari media regional maupun negeri.

2.10.2 Tujuan umum kampanye sosial

Menurut Reddi (2009), terdapat 5 (lima) sasaran umum kampanye sosial sebagai berikut:

1. *Inform and create awareness* (menginformasikan dan menyadarkan)
2. *Persuade, educate and motivate* (nerayu, mengajarkan, dan memotivasi)
3. *Mobilise public opinion toward ideas and action* (nengembangkan opini publik melalui ide-ide dan tindakan)
4. *Utilize appropriade media and methods in reaching the target audience* (menarik target audiens melalui media dan metode)
5. *Give result by implementing the programmers* (memberikan rekaan yang diinginkan melalui pelaksanaan program kerja kampanye)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif dimana pendekatannya yang dilakukan secara langsung ke lapangan dengan teknik pengumpulan data yang berguna untuk melancarkan penelitian. Metode penelitian kualitatif ini dapat diperoleh dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi literatur.

Rachmawati (2017) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah istilah yang melingkupi serangkaian tindakan dan strategi dalam mencari tahu pengetahuan baru yang bertujuan untuk menemukan bagaimana manusia dapat mengerti dan membentuk dunia sosial.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis merupakan salah satu komponen dari penelitian kualitatif. Secara fundamental, unit analisis berkaitan dengan masalah penentuan apa yang dimaksud dengan kasus dalam penelitian. Dalam studi kasus klasik, kasus mungkin bisa berkenaan dengan seseorang, sehingga perorangan merupakan kasus yang akan dikaji, dan individu tersebut unit analisis primernya (Yin, 2014:30). Berdasarkan pengertian unit analisis di atas dapat disimpulkan bahwa unit analisis dalam penelitian ini adalah bahaya provokatif media sosial, pada anggota perguruan silat.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan dan mampu memberikan hasil maksimal dalam suatu penelitian, perlu menggunakan teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Observasi ialah keterampilan peneliti dalam menggunakan hasil pengamatan yang didapat melalui pemanfaatan panca indera. Latihan serta pengalaman yang mencukupi merupakan ketentuan untuk melaksanakan observasi. Pada teknik ini dilakukan pengamatan serta pencatatan secara langsung melalui forum komunikasi 8 perguruan silat, mengenai data gesekan antar perguruan yang disebabkan oleh provokatif media sosial di Kabupaten Jember.

3.3.2 Wawancara (Interview)

Untuk memenuhi tujuan penelitian, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kenyataan di lapangan. Agar tujuan dan data yang didapat akurat wawancara mengharuskan kedua belah pihak antara peneliti dan subjek bertemu dan berinteraksi secara langsung Rosaliza (2015).

Ada beberapa pihak terkait yang menjadi informan untuk memperoleh data provokatif antar perguruan silat di media sosial. Antara lain sebagai berikut:

1. Bambang Setiawan, yang merupakan Resmob Polri dan selaku Satgas pencak silat dari Reskrim Polres Jember. Dapat diperoleh data terkait penyelidikan tindak pidana dan pengawasan kasus pertikaian antar perguruan silat di kabupaten Jember yang dipicu melalui provokatif media sosial. Selaku Satgas pencak silat dari Reskrim Polres Jember, juga dapat diperoleh wawasan serta cara untuk menjaga keamanan dan kondusifitas antar perguruan silat di kabupaten Jember.
2. Bambang selaku Dewan Pendekar Forum Komunikasi 8 Perguruan Silat. Dapat ditemukan data tentang keadaan perguruan silat secara spesifik dan luas melalui pertukaran pikiran, gagasan, dan pendapat pada forum komunikasi yang terdiri dari beberapa perguruan silat di kabupaten Jember
3. Haqulmubin, selaku Litbang perguruan IKS.PI Kera Sakti dan Fajar Yulianto, selaku sesepuh perguruan PSHT, sebagai perwakilan perguruan yang terdampak provokasi. Sebagai pengamat dan peneliti peristiwa yang terjadi antar perguruan di kabupaten Jember, dapat ditemukan beberapa data terkait peristiwa maupun tingkat provokatif di media sosial antar perguruan silat.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan bukti yang berkaitan dengan perguruan silat yang ada di kabupaten Jember, dapat berupa buku, laporan, serta keterangan yang dapat mendukung penelitian, dalam penelitian ini menggunakan foto pertemuan Forum Perguruan Silat yang terdiri dari 8 perguruan silat meliputi PSHT, PSHW, Pagar Nusa, IKS.PI Kera Sakti, Pentjak Organisasi, Tapak Suci, Persinas Asad, dan Cempaka Putih. 8 perguruan tersebut merupakan organisasi atau perguruan yang eksis di kabupaten Jember. Dalam Forum tersebut terjadi diskusi maupun *sharing* antar perguruan terkait keharmonisan dan perkembangan media, serta mempelajari hal apa yang perlu dihindari.

3.3.4 Studi Literatur

Penelitian ini juga mengumpulkan data literatur yang mempunyai metode pengambilan data dari literasi yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu, provokasi. Jurnal yang pertama berjudul “Serangan *Hoax* dan Provokasi ke Berbagai Aspek Kehidupan Disorot dalam Sudut Kemoralan” oleh Serlyna Mutiara Dewi pada tahun 2019.

3.4 Teknik Analisis Data

Ada tiga macam jalur analisis data kualitatif diantaranya: Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan Huberman & Miles (1992).

3.4.1 Reduksi Data

Proses pemilihan, penyederhanaan, dan perubahan data kasar dari catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan bentuk penjelasan yang menajamkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak perlu sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

3.4.2 Penyajian Data

Pada penyajian data yang dapat disampaikan berupa uraian singkat yang bisa memberikan gambaran yang jelas terkait hasil reduksi data bahaya provokasi perguruan silat di media sosial. Penyajian data juga bertujuan agar peneliti bisa merencanakan dan memahami tindakan selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini.

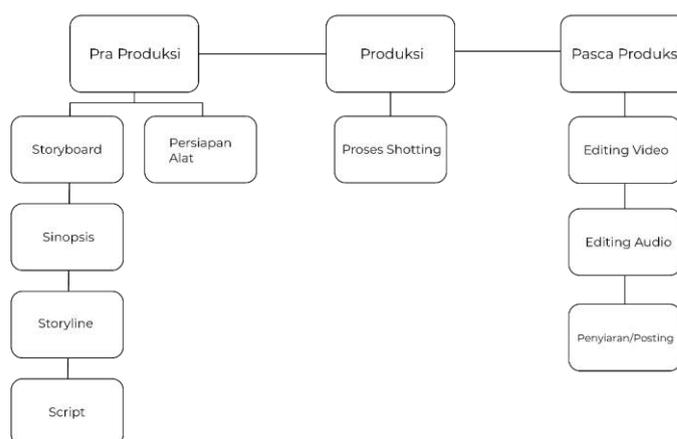
3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan adalah tahap penarikan data yang telah disajikan. Data yang disusun hanya kesimpulan sementara, untuk kesimpulan akhir akan diperoleh setelah perancangan, implementasi, serta evaluasi terhadap karya yang nantinya akan diciptakan.

Penarikan kesimpulan yang akan dilakukan bertujuan menunjukkan verifikasi gambar model perancangan yang tepat dengan topik penelitian video kampanye sosial perguruan silat, dalam mencegah bahaya provokasi di media sosial.

3.5 Alur Pembuatan Video

Perancangan alur Video diperlukan sebagai upaya untuk menjaga tiap langkah penelitian agar tetap sesuai dengan topik permasalahan yang ingin diselesaikan.



Gambar 3. 1 Alur Pembuatan Video

(Sumber: Google.2022)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui proses penelitian yang telah dilakukan dengan melakukan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Maka hasil data akan dianalisis kembali agar memperoleh hasil untuk sampai pada tahap reduksi data, berikut hasil analisis data dari pengumpulan data

4.2 Pengumpulan Data

4.2.1 Hasil Observasi

Pada hasil observasi yang dilakukan, ditemukan fakta dalam permasalahan bahaya provokatif perguruan silat di media sosial. Dari data observasi yang diperoleh dari Kapolda Jatim terdapat 112x kasus atau hal menonjol meliputi kekerasan dan bentrok antar perguruan silat yang disebabkan oleh konten provokatif di beberapa *platform* digital di Jawa Timur sejak Januari hingga Mei 2022. Penyebabnya ialah perkembangan anggota perguruan pencak silat dari segala lapisan masyarakat, umur dan kenaikan jumlah penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube, maupun Tiktok. Rata-rata oknum yang terlibat di dalamnya ialah usia produktif yaitu 15-27 tahun. Media sosial yang ada, digunakan sebagai wadah mengexpose kegiatan, berita, konten maupun sebuah permasalahan atau berita yang sifatnya kontroversi dan provokatif. Segala bentuk informasi yang bersifat positif maupun negatif mudah tersebar dari media satu ke media lainnya, hal ini menyebabkan penyebaran berita tanpa filter ke semua pengguna media sosial termasuk informasi yang bersifat provokasi.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kenaikan kasus bentrok antar perguruan yang disebabkan oleh berita provokasi di dunia maya, yaitu perubahan fungsi media sosial sebagai sarana penyebar informasi dan eksistensi, dari observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa konten yang sukai dan memiliki jam tayang tinggi yaitu konten yang bersifat provokasi dan anarkisme, hal ini berdampak ke dunia nyata menjadi sebuah gejala sosial yang cukup serius,

terutama pada perguruan silat yang ada di kabupaten area Jawa Timur. Indikator tersebut menandakan rendahnya minat tontonan masyarakat dan anggota perguruan silat terhadap edukasi yang positif, Minimnya sosialisasi tatap muka antar anggota perguruan silat secara langsung, sehingga masih timbulnya sikap arogan yang terbawa pada tiap anggota perguruan ketika menjumpai informasi provokatif ataupun berselisih paham dengan anggota perguruan silat lainnya.

4.2.2 Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menanyakan pendapat serta sudut pandang dari beberapa narasumber terkait provokasi perguruan silat melalui media sosial. Narasumber yang dipilih merupakan orang yang memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait provokasi antar perguruan silat yang beredar di media sosial saat ini. Adapun beberapa hasil wawancara dari beberapa narasumber yang telah dilakukan.

Wawancara dengan Reskrim dan Satgas Pencak Silat, menurut Bambang Setiawan, salah satu Resmob Polri dan Satgas Pencak Silat di Kabupaten Jember, Jawa Timur, terjadi peningkatan permasalahan terkait perguruan silat meningkat 2 tahun terakhir. Dalam proses belajar mengajar perguruan silat mengajarkan pencak silat, definisi pencak silat sendiri terdapat dua aspek utama yang pertama yaitu “olah rogo” memiliki arti mengolah raga atau jasmani secara visual yang membentuk dasar kebugaran dan kesehatan tubuh, guna membantu mengoptimalkan beladiri yang dipelajari. Yang kedua yaitu “olah roso”, mengasah rasa atau kebatinan untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, sopan santun, lemah lembut, serta bermanfaat bagi sekitar.

Keberhasilan proses ini yang membentuk karakter jiwa pendekar yang bijaksana diimbangi dengan proses dasar yaitu olah rogo. Ada beberapa indikator seseorang dalam memaknai ajaran perguruan silat yang sebenarnya, yaitu mau menerima perbedaan dari perguruan atau anggota kelompok lain, menunjukkan sikap terbuka dan menghargai perbedaan itu, bisa menerima kritik dengan baik, secara langsung maupun di media sosial apapun dan tidak meremehkan orang dan suatu peristiwa. Seseorang dengan sikap rendah hati, akan mengapresiasi hubungan yang mereka miliki dengan siapapun, dan tidak merendahkan kelompok atau

perguruan lain, yang dapat memicu bentrok antar anggota maupun kelompok di media sosial dan dunia nyata.

Dalam upaya penertiban anggota dan masyarakat adapun undang-undang yang mengatur pelanggaran ujaran kebencian maupun provokasi di media sosial yang di tetapkan pada pasal 28 ayat (2) UU ITE. Pada undang-undang tersebut menjelaskan terkait penyebaran informasi yang dapat menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan antar anggota atau kelompok.

Menurut Sambang, sebagai salah satu Dewan Pendekar Forum Kerukunan Pencak Silat di kecamatan Patrang, Jember. Dalam menghadapi era perkembangan seperti ini semakin besar tantangannya dalam mengondisikan anggota dari berbagai macam perguruan, Forum Kerukunan Pencak Silat ini juga terdiri dari 8 perguruan besar yang eksis di kecamatan Patrang, yaitu : Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT), Ikatan Keluarga Silat Putra Indonesia (IKS.PI) Kera Sakti, Persaudaraan Setia hati Winongo (PSHW), Pagar Nusa, Persinas Asad, Tapak Suci, PSCP (Cempaka Putih), Pentjak Organisasi (PO). Adanya forum ini digunakan untuk mengondisikan seluruh anggota tiap perguruan dengan upaya pertemuan antar sesepuh maupun ketua perguruan tiap daerah dalam menjalin komunikasi dan silaturahmi, karena adanya beberapa kejadian dalam kurun waktu tahun 2022 yang kurang kondusif, melibatkan beberapa oknum perguruan silat, terutama berasal dari informasi yang tidak bertanggung jawab di kalangan para anggota perguruan silat menyebabkan adanya perselisihan paham baik secara lisan maupun media sosial.

Menurut Haqulmubin selaku Litbang di salah satu perguruan silat yang terdampak, informasi dan berita provokatif yang beredar di media sosial sebagian besar berupa gambar ataupun visual, baik berupa foto maupun video, dari hasil observasi yang dilakukan 6 bulan terakhir, *platform* yang banyak menjadi wadah video provokasi yaitu Youtube, karena konten provokasi yang beredar melalui Whatsapp, Tiktok, dan Facebook kerap akhirnya di unggah di Youtube dan memiliki jam tayang yang tinggi karena mengandung sensasi dan provokasi. Gejala sosial yang menjadi atensi ini menjadi peran penting bagi para sesepuh perguruan silat dalam mengontrol anggotanya.

Menurut Fajar Yulianto salah satu sesepuh perguruan silat Persaudaraan Setia Hati Terate (PSHT) Dalam proses belajar ilmu beladiri pencak silat terdapat 3

tingkatan untuk mengukur kebijaksanaan anggota perguruan silat, yaitu tingkatan pertama, mereka akan merasa sombong, kelas pertama merupakan golongan awal oknum atau masyarakat dalam belajar ilmu pencak silat, dimana ia merespon segala sesuatu dengan sikap mudah terprovokasi, arogan. Tingkatan kedua, merasa rendah hati, pada tahapan kedua merupakan golongan selanjutnya dalam mengenal ajaran dalam perguruan silat, dapat mengontrol tindakan namun tidak menutup kemungkinan dapat terprovokasi. Selanjutnya yaitu, tingkatan ke tiga mereka akan merasa tidak bisa apa-apa, pada golongan tingkat akhir ini adalah anggota atau kelompok yang menutup diri dari segala sesuatu eksistensi, termasuk media sosial, hingga menyembunyikan identitas sesungguhnya mereka.

Dari beberapa tingkatan ini dapat diartikan kedewasaan seorang anggota perguruan ada tahapannya masing-masing, untuk mengondusifkan peluang yang kerap terjadi di beberapa daerah, dengan membangun ikatan emosional pertingkatan untuk membangun hubungan yang harmonis dengan diasupi hal-hal yang bersifat positif dan membangun bagi sesama anggota perguruan silat.

4.2.3 Dokumentasi

Dari hasil wawancara dan observasi maka diperoleh data-data yang dapat mendukung penelitian. Hasil dokumentasi ini merupakan bentuk pertemuan antar perguruan dan beberapa narasumber yang berperan untuk untuk diserap informasi dan sudut pandang dalam topik permasalahan tentang pencegahan provokasi perguruan silat di media sosial.



Gambar 4. 1 Evaluasi Antar Perguruan Silat se-Kecamatan Patrang

Pada gambar 4.1 merupakan hasil dokumentasi sebuah forum perbincangan antar perguruan silat, terdiri dari 8 perguruan yang eksis dan aktif di Kecamatan Patrang, kabupaten Jember, Jawa Timur. Kegiatan evaluasi dan penyuluhan ini dilakukan langsung oleh pihak Kepolisian, TNI, dan Kecamatan Patrang, dalam upaya mengevaluasi beberapa kejadian yang terjadi akibat gesekan antar perguruan silat. Pada forum perbincangan ini terjadi adanya pertukaran pikiran dan wawasan antar anggota, juga tidak jarang bertemu dengan salah satu kerabat yang tergabung dalam perguruan silat lainnya.



Gambar 4. 2 Pertemuan perwakilan anggota perguruan silat

Gambar 4.2 adalah dokumentasi peragaan jurus tiap perguruan di Alun-Alun kabupaten Jember, Jawa Timur, merupakan sebuah agenda pengenalan dan momen pertemuan secara tatap muka bersamaan untuk yang pertama kalinya. Pertemuan ini dengan harapan observasi dan mengenalkan beberapa anggota antar perguruan agar dapat saling mengenal satu sama lainnya.



Gambar 4. 3 Wawancara dengan seseorang perguruan silat

Pada gambar 4.3 merupakan proses wawancara dengan Fajar Yulianto, seseorang perguruan Persaudaraan Setia Hati Terate, untuk menggali informasi penyebab terkait provokasi antar perguruan silat melalui media sosial dan mengenal tahapan kebijaksanaan seseorang dalam belajar di dalam sebuah organisasi atau perguruan silat.



Gambar 4. 4 Pencarian Informasi dengan Kapolsek Patrang

Informasi gesekan antar perguruan silat di Kecamatan Patrang rupanya masih menjadi buah perbincangan yang hangat, karena menurut Herry S. tidak

hanya di media sosial yang sudah sangat banyak dan susah diatasi, banyak juga ditemukan di jalanan dan tembok bangunan terdapat lambang atau logo perguruan yang kurang indah dan dapat menimbulkan provokasi, tentunya diperlukan sebuah konten maupun edukasi penting yang memuat tentang “stop provokasi antar perguruan silat”



Gambar 4. 5 Pertemuan Ketua Cabang Perguruan Silat Se-kabupaten Jember

Pada gambar 4.5 adalah pertemuan Ketua Cabang seluruh perguruan silat yang ada di kabupaten Jember di Polisi Resort Jember, dalam upaya merespon kejadian skala nasional yang terjadi di Banyuwangi beberapa waktu yang lalu, hal ini bertujuan menginformasikan ke seluruh ketua untuk memberikan penyuluhan kepada seluruh anggotanya untuk menjauhi tindak provokasi di media sosial, anarkisme dan mengordinasikan seluruh kegiatan yang ada di tiap daerah.

4.2.4 Hasil Studi Literatur

Hasil studi literatur pada jurnal pertama yang berjudul “Interaksi Komunikasi *Hoax* di Media Sosial serta Antisipasinya” oleh Christiany Juditha pada tahun 2018, yang bertujuan menganalisa penyebaran informasi berita bohong (*hoax*) maupun provokasi di media sosial. Hal ini dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab untuk menanamkan firnah dan kebencian yang dapat mengadu domba kedua belah pihak maupun perseorangan. Hasil penelitian dari Mastel (2017) menjelaskan menyebutkan bahwa saluran yang banyak digunakan

dalam penyebaran hoax adalah situs web, sebesar 34,90%, aplikasi chatting (Whatsapp, Line, Telegram) sebesar 62,80%, dan melalui media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, dan Path) yang merupakan media terbanyak digunakan yaitu mencapai 92,40%. Sementara itu, data yang dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika menyebut ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar *hoax* dan ujaran kebencian (Pratama, 2016).

Jurnal yang kedua berjudul “Berita Bohong (*Hoax*) di Media Sosial dan Pembentukan Opini Publik” oleh Ahmad Budiman tahun 2017 menjelaskan Pada tahun 2016, fenomena berita bohong (*hoax*) dan provokasi khususnya melalui media sosial begitu marak terjadi di tanah air. Realitasnya, sejumlah berita bohong yang menyebar tersebut diyakini kebenarannya oleh banyak orang. Dampak dari beredarnya berita bohong yaitu terbentuknya opini publik yang mengarah kepada terjadinya provoasi antar golongan, kehebohan di masyarakat, ketidakpastian informasi, dan menciptakan ketakutan massa. Sasaran dari beredarnya berita bohong tidak hanya ditujukan kepada individu, melainkan juga kepada institusi pemerintahan, swasta, maupun suatu kelompok tertentu. Dalam penanganan dan pembinaan penting diadakan ajang tatap muka antar anggota maupun ketua, dengan tujuan menemukan satu visi dan misi yang sama dalam menjaga kerukunan, dan sikap bijaksana dalam menerima segala informasi yang belum tentu benar adanya. Interaksi secara media sosial sangatlah penting, karena segala hal yang sering diterima akan membentuk pola pikir seseorang atau kelompok.

4.3 Hasil Reduksi Data

Pada tahap reduksi data, adalah sekumpulan data yang berasal dari hasil analisis data, untuk menyusun dan meringkas informasi yang diteliti, yaitu reduksi observasi, reduksi wawancara, reduksi dokumentasi, reduksi literatur.

4.3.1 Reduksi Observasi

Pada hasil observasi dapat diketahui jumlah kasus bentrok antar perguruan mengalami peningkatan yang signifikan dalam 6 bulan terakhir, dan yang terkena dampak provokasi tersebut ialah usia produktif yaitu 15-27 tahun. Kasus semakin meningkat dibandingkan tahun 2021. Hal ini terjadi karena dampak perkembangan Kmedia sosial yang semakin bebas dan tidak terarah, segala bentuk kegiatan,

eksistensi dan komentar dapat dengan mudah disebarluaskan dan diterima secara global. Dengan begitu informasi yang bersifat profokatif juga dapat diterima oleh seluruh pengguna media sosial dengan bebas, maka dari itu tidak sedikit oknum yang terpengaruh, hingga menyebabkan bentrok antar anggota maupun golongan hanya melalui provokasi di media sosial. Kebijakan seseorang belum bisa dipastikan matang jika hal yang dikonsumsi juga bersifat negatif, maka dari itu perlu diatasi dengan terobosan yang bersifat edukasi dan positif untuk membina anggota maupun organisasi seluruh perguruan silat maupun masyarakat.

4.3.2 Reduksi Wawancara

Perguruan silat ialah wadah pengajaran antar guru ke murid, dan materi di dalamnya ialah pencak silat, di dalam pencak silat terdiri dari 2 unsur penting yaitu olah rogo dan olah roso. Ketika berhasil memaknai kedua unsur tersebut tentunya seseorang yang belajar beladiri pencak silat akan terbentuk menjadi pribadi yang memiliki kebijaksanaan dan sikap ksatria. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator penting, yaitu, dapat menerima perbedaan yang ada, bijak dalam menerima informasi yang belum valid kebenarannya, menghargai adanya eksistensi perguruan lain, dll. Namun kenyataan yang ada banyak sekali oknum perguruan silat yang masih belum memaknai ajaran yang tentunya baik dan berbudi luhur, sehingga menyebabkan banyaknya bentrok, kekerasan verbal dan visual yang bersifat saling mengintimidasi suatu golongan atau perguruan. Dalam permasalahan tersebut adapun UU yang mengatur terhadap ujaran kebencian, provokasi, dan SARA yang dapat menggiring opini suatu kelompok melakukan tindakan anarkisme dan bentrok. Maka dari itu dilakukan satu tahap penanganan kejadian tersebut yaitu adanya forum kerukunan sebagai media komunikasi antar perguruan silat sebagai bentuk pendekatan awal.

Pada beberapa *platform* yang ada tingkat provokasi tinggi terdapat pada Whatsapp, instagram, tiktok, lalu segala media berbentuk visual maupun lisan pada akhirnya di muat di Youtube. Karena beberapa kejadian yang terjadi ternyata disebabkan oleh provokasi melalui media sosial tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan kurangnya asupan positif dan edukasi mengenai buruknya dampak provokasi dan bagaimana menjadi pesilat yang bijaksana. Dalam penggolongan

anggota perguruan silat dalam menata dan mengedukasi terdapat 3 tahapan, yaitu, tahapan awal, adalah proses pencarian jati diri, merupakan golongan yang mudah tersulut dan menjadi pelaku provokasi, golongan kedua, adalah tingkatan selanjutnya, merupakan tahap rendah hati, tahapan ini berperan sebagai pengontrol tahapan selanjutnya agar lebih kondusif, tingkatan terakhir, ialah tingkatan pendekar yang memaknai berbudi luhur, yang dapat mengontrol semua tahapan dibawah mereka. Tahapan atau kelas yang ada berguna memilah dan memilih korban dan pelaku tindak provokasi antar perguruan agar mendapatkan penanganan yang tepat melalui karya akhir.

4.3.3 Reduksi Literatur

Penyebaran provokasi dan hoax di media sosial sangat tinggi intensitasnya, terutama pada beberapa media yang cenderung sering kita gunakan untuk bermedia sosial setiap harinya. Dapat diketahui bahwa masyarakat ataupun anggota perguruan silat cenderung mudah menjadi pelaku ataupun korban dari provokasi maupun berita bohong yang ada, karena dengan adanya provokasi tersebut sangat rentan dapat mengakibatkan penggiringan opini publik secara luas, yang mengakibatkan terbentuknya suatu tindakan yang dapat merugikan kedua belah pihak.

4.3.4 Reduksi Dokumentasi

Penyuluhan dan pertemuan antar ketua perguruan silat dilakukan dengan tujuan pencegahan dan edukasi kepada ketua dan anggota perguruan silat agar menjauhi dan dapat bijaksana dalam menerima segala informasi provokatif yang beredar di dunia maya. Menurut Herry S. Provokasi ini bersifat meluas dan bisa terjadi di mana saja baik di tembok jalanan, ataupun di media sosial, kejadian ini menjadi atensi juga bagi pihak kepolisian untuk menata, melakukan penyuluhan, dan edukasi kepada anggota perguruan silat yang berasal dari segala golongan dan tingkat sdm yang berbeda. Dengan adanya rapat koordinasi, dan pertemuan tatap muka anggota perguruan silat, pihak kepolisian dan sesepuh perguruan silat memiliki harapan untuk menyatukan tujuan dan membangun persaudaraan antar sesama pesilat di kabupaten Jember, untuk meredam anggota perguruan silat agar

menjauhi tragedi nasional yang terjadi di kabupaten Banyuwangi.

4.3.5 Penyajian Data

Dari hasil reduksi data yang ada maka dapat disajikan sebuah data berupa *point-point* dibawah ini :

1. Memberikan sebuah edukasi informasi yang interaktif terkait menjauhi dan bijaksana dalam menanggapi berita provokasi perguruan silat di media sosial.
2. Memberikan kampanye sosial sebagai pencegahan terjadinya kasus bentrok antar perguruan silat yang disebabkan oleh provokasi di media sosial.
3. Mengkampanyekan cara pencegahan provokasi antar perguruan silat melalui media video.
4. Mengajak anggota perguruan silat usia 15-27 tahun untuk lebih *aware* buruknya berita provokasi, dan bagaimana menjadi pendekar yang berbudi luhur.
5. Memanfaatkan media baru sebagai sarana yang menarik target audience yaitu para anggota perguruan silat usia 15-27 tahun.

4.3.6 Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang disimpulkan, dapat ditentukan sebuah kesimpulan dari penyajian data diatas. Peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media kampanye sosial tentang pencegahan provokasi perguruan silat di media sosial berbasis video, sebagai upaya mencegah adanya bentrok dan tindak anarkisme pada anggota perguruan silat usia 15-27 tahun, karena pada usia itu merupakan usia tahapan tingkat kedewasaan awal hingga menuju tingkat lanjut seorang anggota perguruan silat dalam mengenal dan belajar dalam perguruan silat. Sehingga video kampanye sosial ini sebagai bentuk pencegahan dan edukasi terhadap bahaya provokatif. Pada media video kampanye sosial ini memiliki alur penyuluhan dari salah satu narasumber sebagai bentuk pencegahan, evaluasi dan edukasi kepada seluruh anggota perguruan silat, yang dikemas secara menarik dan dilibatkan perwakilan perguruan silat dalam mempraktikkan keragaman jurusnya. Memanfaatkan media baru di sosial media merupakan salah satu strategi dalam mengkomunikasikan secara massa terhadap perguruan silat di Indonesia.

4.4 Konsep dan Keyword

4.4.1 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

Dari hasil data yang di dapat dan ditarik kesimpulanya, akan digunakan peneliti untuk menentukan STP dari media kampanye sosial pencegahan provokasi berbasis video yang akan dirancang nantinya.

1. Segmentation

Pada perancangan video kampanye sosial pencegahan provokasi perguruan silat ini, maka ditentukan segmentasi pasar sebagai berikut :

<i>Segmentation</i>		Keterangan
Geografis	Negara	Indonesia
	Wilayah	Jawa Timur
	Lokasi	Kabupaten Jember
Demografis	Jenis Kelamin	Laki-laki dan Perempuan
	Usia	15-27 tahun
	Status Pendidikan	SMA/SMK, Mahasiswa
	Pekerjaan	Wiraswasta, wirausaha, tuna karya
	Ekonomi	Semua Kalangan
Psikografis	Latar belakang	Anggota perguruan silat
	Gaya Hidup	Realistis, Eksis, dinamis

Tabel 4. 1 Segmentation

2. Targeting

Untuk targeting menggunakan target *audience*. Target *audience* adalah target yang menjadi tujuan utama perancangan video kampanye sosial perguruan silat, sebagai upaya pencegahan bahaya provokatif di media sosial.

a. Target Audience

Usia 15-27 tahun dimana usia tersebut adalah anggota perguruan silat tahap awal yang berlatar belakang sebagai pelajar SMA, mahasiswa, wiraswasta, wirausaha, dan tuna karya yang menjadi target utama sebagai *audience* nanti, dan lebih diutamakan menjadi partisipan yang berperan mencegah adanya provokatif antar perguruan silat dalam video kampanye sosial ini, dan menerapkannya pada sekitar dan perguruannya masing-masing.

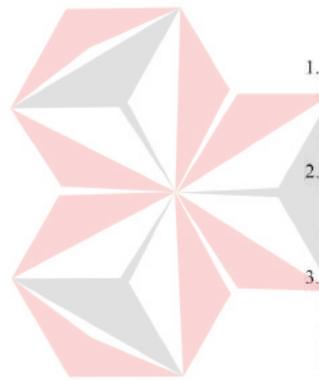
3. *Positioning*

Video kampanye sosial sebagai media edukasi massa yang berisikan sebuah arahan bahaya provokasi di media sosial antar sesama perguruan silat, yang memberikan nilai semangat dan kedamaian bagi seluruh anggota perguruan silat pada usia 15-27 tahun. Video kampanye sosial ini juga sebagai media baru dalam memberikan informasi positif pada anggota perguruan silat di era digital saat ini.

4.4.2 Analisis USP (*Unique Selling Propostion*)

Kebanyakan video edukasi dan penyuluhan yang bersifat kampanye sosial disajikan dengan kaku dan kurang menarik, dimana kurangnya elemen visual pendukung yang menjadi penyegar informasi yang sedang disampaikan. Namun berbeda dengan video kampanye sosial terhadap bahaya provokasi perguruan silat yang akan dirancang, akan di sajikan sebagai media pembelajaran dan hiburan bagi anggota perguruan siat, yang bertujuan mengingatkan bahaya provokatif, agar dapat memperoleh kesejahteraan dan dapat menjaga persaudaraan sesama perguruan silat dalam pencak silat sebagai aset budaya turunan nenek moyang Indonesia. Pada perancangan video kampanye sosial kali ini, memiliki alur singkat dan melibatkan perwakilan anggota perguruan silat yang terdampak secara langsung, dalam segi teknik video yang diambil menggunakan teknik *cinematic* dan ditambah pengambilan drone di beberapa tempat wisata yang ada di kabupaten Jember. Dan yang terakhir yaitu narasumber, narasumber yang ditampilkan yaitu berasal dari perwakilan Kepolisian langsung, sebagai pemberi pesan melalui video kampanye sosial ini.

4.4.3 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

	<p>Strenght(S):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Edukasi terhadap cara menghindari provokasi perguruan silat di media sosial, agar menurunkan kasus bentrok antar perguruan silat khususnya di Jawa Timur. 2. Mencegah dengan memberikan himbauan langsung melalui video dari pihak Kepolisian tentang bahaya nya provokasi. 3. Memanfaatkan media baru untuk mengkampanye kan masalah provokasi antar perguruan silat di media sosial 	<p>Weakness(W):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya minat terhadap edukasi positif mengenai pencegahan bahaya provokatif pada anggota perguruan silat 2. Masalah yang mungkin tidak ingin di denger oleh anggota perguruan silat yang baru. atau sedang dalam masa pengenalan. 3. Merasa bosan jika penjelasan terlalu panjang dan lebar terkait bahaya provokatif perguruan silat.
	<p>Opportunity(O):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para anggota perguruan silat jenuh terhadap berita bentrok yang disebabkan provokasi yang berada di media sosial. 2. Mengkampanyekan masalah bahaya provokatif dapat menarik anggota perguruan yang terdampak provokasi antar perguruan. 3. Penggunaan media seperti video yang dikemas dengan pengambilan <i>cinematic</i> dan inofatif diharapkan para anggota perguruan ingin melihat. 	<p>S+O:</p> <p>Membuat video kampanye sosial dengan gaya baru dan fresh, melalui <i>camera movement</i> videografi yang menarik disertakan tambahan elemen visual peragaan gerakan perguruan silat, dengan tujuan informatif namun tetap menarik.</p> <p>W+O:</p> <p>Pada sisi lain pasti anggota perguruan silat ingin mencoba menghilangkan rasa jenuh dan kwatir terhadap dampak provokasi yang kerap kali mengganggu kenyamanan dan keamanan mereka semua. Sehingga mencoba menonton video kampanye sosial ini.</p>
	<p>Threat(T):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat menerima pesan yang disampaikan melalui media video kampanye sosial bahaya provokatif perguruan silat di media sosial. 2. Platform yang tidak sesuai dengan target yang direncanakan. 	<p>S+T:</p> <p>Membuat strategi untuk meminimalisirkan kemungkinan yang tidak diinginkan, maka diperlukan strategi yang tepat untuk menarik ketertarikan massa guna menyelesaikan tujuan kampanye sosial tersebut.</p> <p>W+T:</p> <p>Memiliki sebuah informasi yang dirancang dengan unik yang dapat menarik massa dari anggota perguruan untuk berpartisipasi kedepanya.</p>

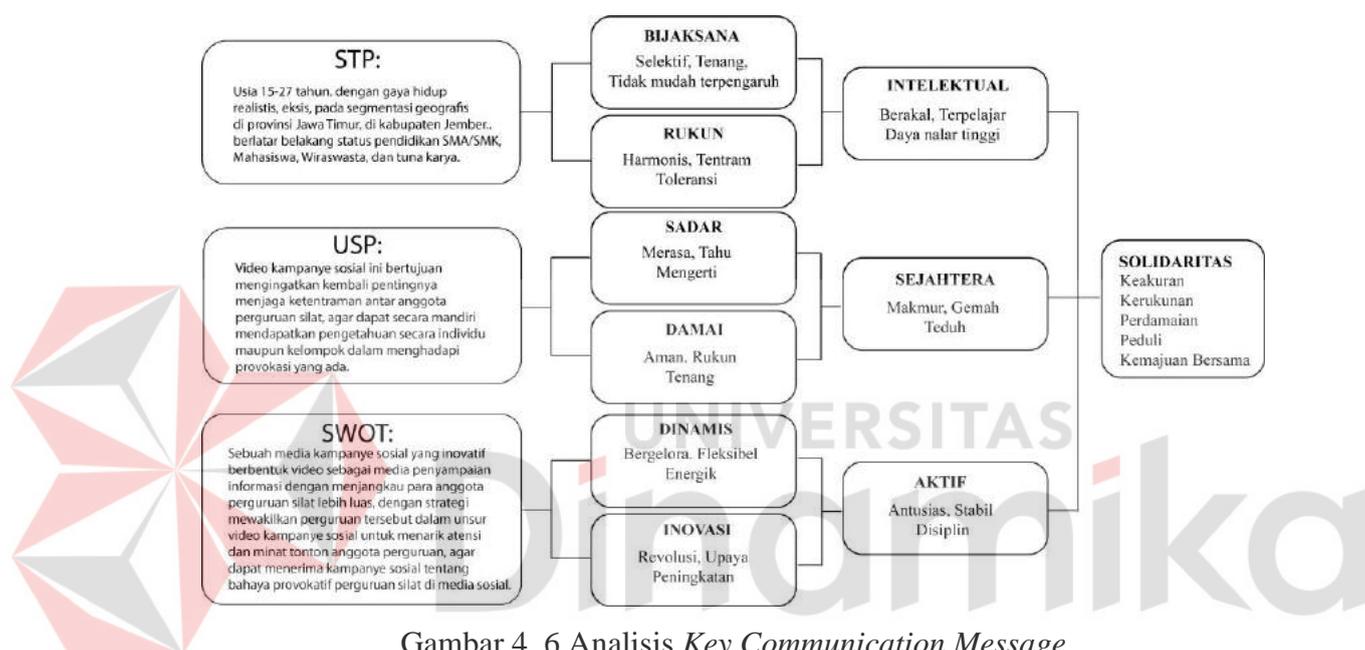
Tabel 4. 2 Analisis SWOT

Kesimpulan :

Sebuah media kampanye sosial yang menarik berwujud visual video, sebagai media untuk menyangkup semua kalangan anggota perguruan silat melalui platform sosial media yang ada saat ini. Sehingga para anggota perguruan silat mudah untuk mengakses serta memahami edukasi yang dikemas dalam wujud video kampanye sosial.

4.4.4 Analisis *Key Communication Message*

Hasil yang telah diperoleh dari konsep analisis STP, USP, serta analisis SWOT. Sehingga dapat dijadikan pandangan untuk menentukan *keyword* utama. Yang nantinya dijadikan dasar landasan dari perancangan media utama maupun media pendukung yang akan dibuat nantinya, Maka dibuatlah bagan pada gambar sebagai berikut :



Gambar 4. 6 Analisis *Key Communication Message*

Dari bagan diatas didapatkan sebuah *keyword* utama dengan kata “Solidaritas”. Solidaritas sendiri memiliki arti rasa saling menghormati, menghargai, hidup rukun. Sebagai alat mencapai suatu tujuan dan keakraban dalam hubungan sosial tiap individu atau kelompok serta memberikan suatu kepercayaan dengan perasaan hati untuk saling menghindari pertikaian dan permusuhan.

4.5 Konsep Perancangan Karya

Pada tahap konsep perancangan karya peneliti bertujuan merancang sebuah karya akhir berwujud video, dengan menggunakan teknik penyampaian kampanye sosial, sebagai upaya memberi pesan himbuan dan edukasi kepada seluruh anggota perguruan silat dan masyarakat, dengan harapan dapat diterima, dan disebar luaskan melalui media pendukung dan video yang dirancang.

4.5.1 Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan karya ini berkaitan dengan hasil *keyword* yang telah ditentukan. Implementasi *keyword* “Solidaritas”, nantinya diterapkan pada perancangan media yang dipilih. Sehingga nantinya semua perancangan media menjadi sebuah kesatuan yang sama. Judul yang diambil dalam video kampanye sosial perguruan silat tersebut ialah “Pendekar tanpa Provokasi”, provokasi tersebut menghilangkan esensi dari nilai-nilai kependekaran yang seharusnya dimiliki para anggota perguruan silat, untuk welas asih, berbudi luhur, dan menghindari segala bentuk pertikaian dan provokasi, karena paham hal seperti itu tidak baik bagi kedua belah pihak.

4.5.2 Model dan Teknik Perancangan Media Kampanye Sosial

Perancangan ini merupakan sebuah media visual berwujud video yang memiliki model dan teknik sebuah penyampaian kampanye sosial. Sehingga ditetapkan juga model dan teknik dalam perancangan media sosial ini. Berikut model dan teknik kampanye sosial yang digunakan :

1. Model Komponensial Kampanye

Model Komponensial Kampanye lebih mengutamakan sebuah proses penyampaian dan penerimaan pesan kepada penerima atau target *audience*. Model ini dipilih sesuai dengan hasil kesimpulan peneliti dimana anggota perguruan silat harus mengolah berita apapun terutama provokasi di media sosial dengan bijaksana.

2. Teknik Kampanye Sosial

- a) Teknik Asosiasi

Teknik dimana bertujuan mengaitkan kampanye dengan peristiwa yang sedang terjadi yang menjadi perhatian pada waktu sekarang.

- b) Teknik Intergratif

Teknik yang menggunakan Perkataan kita, kami, anda sekalian sebagai tujuan menyatukan semua pihak terkait.

- c) Teknik Empati

Teknik yang digunakan untuk memperoleh empati dari target *audience* dengan menempatkannya diposisi suatu kejadian atau peristiwa.

4.5.3 Strategi Kreatif

Perancangan ini membutuhkan strategi kreatif yang bisa memunculkan suatu ide dan langkah yang pas agar dapat mencapai sasaran.

A. *Synopsis*

Sebuah kumpulan kasus gesekan antar perguruan silat menjadi sebuah arsip data bagian Kepolisian, menjadi sebuah landasan pihak Kepolisian untuk mengungkapkan keresahan dan edukasinya terhadap tragedi yang terjadi belakangan ini, yaitu gesekan antar perguruan silat akibat provokasi di media sosial. Disisi lain ada seorang pesilat yang sedang memperagakan keindahan gerakannya yang menyimbolkan kesenian, ketentraman dan jiwa pendekar. Terdapat 3 pesilat dari perguruan silat yang memiliki atensi besar dalam dunia pencak silat, mereka sedang mengolah raga nya masing-masing di 3 tempat yang berbeda, di dalam 1 lokasi yang sama, merupakan simbol semua perguruan silat saling berkembang di dalam satu lingkup yang sama yaitu budaya warisan nenek moyang Indonesia, mempraktekan setiap gerakan silatnya yang memiliki estetika dan esensi tersendiri dalam tiap gerakannya.

Lalu ketiga pesilat ini menuju satu puncak bukit yang salam, dimana di titik tertinggi ini ketiga pesilat ini saling berjabat tangan sebagai simbol solidaritas menuju sinergitas, menjaga ajaran luhur bersama, serta menjauhi segala bentuk provokasi yang memecahbelahkan budaya luhur Indonesia ini, dan pada akhirnya ketiga pesilat ini melakukan gerakan inti dari tiap perguruan nya bersamaan sebagai wujud keindahan bahwa perguruan silat yang berbeda dapat bersandingan dengan damai tanpa adanya provokasi dan anarkisme, jika disatukan mewujudkan keserasian, estetika, dan simbol solidaritas antar sesama anggota perguruan silat.

B. Storyline

NO	Shot Size	Video	Menit	Audio
1		Blank Hitam	00.00 - 00.02	
2	Bird Eye	Pendekar berjalan di batuan pantai	00.03 - 00.05	
3	MS	Pendekar bersabuk putih (PSHT)	00.05 - 00.07	
4	MS	Melakukan gerakan silat	00.07 - 00.09	
5	CU-WS	Melakukan gerakan silat	00.10 - 00.12	
6	Bird Eye	Pendekar lain berjalan ke arah pantai	00.13 - 00.15	
7	MS-WS	Pendekar bersabuk hijau (Pagar Nusa)	00.15 - 00.17	Sfx Ombak Music
8	CU	Sabuk hijau	00.18 - 00.24	
9	MS	Melakukan gerakan silat	00.25 - 00.27	
10	BE	Pendekar IKS.PI Kera Sakti	00.27 - 00.28	
11	MS	Berjalan ke atas bukit	00.28 - 00.32	
12	BE	Bersabuk Merah	00.32 - 00.34	
13	Blank	Melakukan gerakan silat	00.35 - 00.41	
14	CU	Blank	00.41 - 00.45	
15	CU	Polisi menulis catatan	00.45 - 00.55	Sfx Bolpoint Sfx Ketukan Voice over berita
16	-	Polisi menulis catatan	00.56 - 00.59	
17	MS	Ringkas berita yang beredar	00.59 - 01.00	Voice over berita Sfx Kericuhan Voice over berita
18	CU	Memantau sosial media	00.59 - 01.00	
19	MS	Menulis catatan	01.00 - 01.08	Background Music
20	CU	Polisi merenung	01.08 - 01.15	
21	LS	Polisi melangkah berjalan	01.15 - 01.22	Sfx Langkah kaki
22	BE	Perkenalan diri polisi	01.22 - 01.33	Voice over polisi
23	MS-Frog Eye	Polisi keluar kantor	01.33 - 01.37	Sfx langkah kaki
24	CU	Pemandangan sekitar Polsek Jelbuk	01.37 - 01.40	Background Music
25	BE	Polisi memberi wawasan	01.40 - 01.48	Voice over Polisi
26	CU	Pendekar Pagar Nusa	01.46 - 01.53	
27	MS	Polisi memberi wawasan hoax	01.53 - 01.55	
28	MS	Polisi memantau sosial media	01.55 - 01.57	
29	CU-FE	Memberi wawasan	01.57 - 02.10	
30	BE	Pemandangan kabupaten Jember yang asri dan sejuk	02.10 - 02.13	
31	CU	Polisi memberi wawasan	02.13 - 02.17	
32	FE	Pendekar PSHT	02.17 - 02.18	
33	CU	Polisi memberi wawasan	02.18 - 02.22	
34	LS - BE	Pendekar Pagar Nusa melakukan silat	02.22 - 02.28	Voice over Music
35	BE	Pendekar PSHT melakukan silat	02.28 - 02.35	
36	BE	Pendekar Kera Sakti melakukan silat	02.35 - 02.48	
37	CU	Polisi memberi wawasan	02.48 - 02.49	
38	LS	3 Pendekar mendaki bukit bersamaan	02.49 - 02.57	
39	CU	3 Pendekar	02.57 - 02.59	
40	BE	Pemandangan di puncak bukit	02.59 - 03.02	
41	CU	Polisi memberi ajakan untuk menjaga solidaritas	03.02 - 03.07	
42	CU-FE-LS	3 Pendekar berjabat tangan	03.07 - 03.14	
43	WS - BE	3 Pendekar melakukan gerakan silat bersamaan	03.14 - 03.33	Voice over music Sfx Sea
44		Blank video	03.33 - 03.34	
45				
46	WS - BE	3 Pendekar berdiri ditas bukit	03.35 - 03.40	
47		Blank video	03.40 - 03.45	
48		Credits	03.46 - 03.56	Music backsound
49		Closing logo Universitas Dinamika, FDIK dan DKV	03.56 - 04.03	

Tabel 4. 3 Storyline

C. Storyboard

Production Company: _____ Production Title: _____ Date: _____ Page: _____

<p>Scene 1 Shot BE</p> <p>Description: Pendekar berjalan di tepi pantai</p>	<p>Scene 2 Shot CU</p> <p>Description: Pendekar bersabuk mon PSHT</p>	<p>Scene 3 Shot CU</p> <p>Description: Sedang berdoa</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description: Polisi sedang menulis berita dan permasalahan bentrok pencak silat</p>	<p>Scene 14 Shot CU</p> <p>Description: Polisi sedang menulis berita dan permasalahan bentrok pencak silat</p>	<p>Scene 15 Shot</p> <p>Description: Berita berita provokasi</p>
<p>Scene 4 Shot CU</p> <p>Description: Melakukan gerakan pembukaan silat PSHT</p>	<p>Scene 5 Shot WS</p> <p>Description: Pesilat melakukan gerakan</p>	<p>Scene 6 Shot BE</p> <p>Description: Pesilat berjalan menuju pantai</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description: Polisi memantau berita dan media sosial</p>	<p>Scene 17 Shot MS</p> <p>Description: Polisi menulis segala berita yang ada</p>	<p>Scene 18 Shot MS</p> <p>Description: Polisi berpikir terhadap situasi yang terjadi</p>

Production Company: _____ Production Title: _____ Date: _____ Page: _____

<p>Scene 7 Shot MS</p> <p>Description: Pesilat bersabuk hijau Pagar Nusa sedang silat sae melakukan gerakan silat</p>	<p>Scene 8 Shot CU</p> <p>Description: Pesilat Pagar nusa melakukan gerakan silat</p>	<p>Scene 9 Shot LS</p> <p>Description: Pesilat Pagar nusa melakukan gerakan silat</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description: Polisi melangkah benetas</p>	<p>Scene 20 Shot LS</p> <p>Description: Polisi keluar kantor</p>	<p>Scene 21 Shot BE</p> <p>Description: Polisi mengendarai mobil untuk surve dan melakukan hambauan</p>
<p>Scene 10 Shot BE</p> <p>Description: Pesilat bersabuk merah berjalan ke atas bukit</p>	<p>Scene 11 Shot MS</p> <p>Description: Pendekar K.S.P.I Kera Sakti berdiri di atas bukit</p>	<p>Scene 12 Shot BE</p> <p>Description: Pesilat K.S.P.I Melakukan gerakan silat</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description: Polisi sedang melakukan penyuluhan</p>	<p>Scene 23 Shot MS</p> <p>Description: Polisi memberi hambauan</p>	<p>Scene 24 Shot CU</p> <p>Description: Polisi sedang berada di kantor memberi wawasan</p>

Production Company: _____ Production Title: _____ Date: _____ Page: _____

<p>Scene 25 Shot BE</p> <p>Description: Pemandangan sekitar polek</p>	<p>Scene 26 Shot MS</p> <p>Description: Polisi sedang memberi wawasan</p>	<p>Scene 27 Shot MS</p> <p>Description: Pendekar sedang berdiri</p>	<p>Scene 37 Shot BE</p> <p>Description: Pemandangan sekitar</p>	<p>Scene 38 Shot BE</p> <p>Description: Pemandangan sekitar</p>	<p>Scene 39 Shot MS</p> <p>Description: Polisi membentakan wawasan juga solidaritas</p>
<p>Scene 28 Shot MS</p> <p>Description: Polisi sedang memberi wawasan</p>	<p>Scene 29 Shot CU</p> <p>Description: Polisi memantau perkembangan media sosial</p>	<p>Scene 30 Shot MS</p> <p>Description: Polisi sedang memberi wawasan</p>	<p>Scene 40 Shot CU</p> <p>Description: Berjabat tangan 3 pendekar</p>	<p>Scene 41 Shot WS</p> <p>Description: berdiri jejak 3 pendekar</p>	<p>Scene 42 Shot LS</p> <p>Description: berdiri jejak 3 pendekar</p>

Production Company: _____ Production Title: _____ Date: _____ Page: _____

<p>Scene 31 Shot MS</p> <p>Description: Pendekar sedang berdiri</p>	<p>Scene 32 Shot MS</p> <p>Description: ketika pendekar menaiki bukit bersamaan</p>	<p>Scene 33 Shot MS</p> <p>Description: Pendekar sedang berdiri</p>	<p>Scene 43 Shot MS</p> <p>Description: Berjabat tangan 3 pendekar</p>	<p>Scene 44 Shot BE</p> <p>Description: Melakukan gerakan silat bersamaan</p>	<p>Scene 45 Shot BR</p> <p>Description: berdiri jejak 3 pendekar</p>
<p>Scene 34 Shot BE</p> <p>Description:</p>	<p>Scene 35 Shot BE</p> <p>Description:</p>	<p>Scene 36 Shot BE</p> <p>Description:</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description:</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description:</p>	<p>Scene Shot</p> <p>Description:</p>

Gambar 4. 7 Storyboard

D. Pengambilan Gambar

Video ini mengambil beberapa objek di wisata Bukit Domba, Pantai Payangan, Desa Sucojember, dan Polsek Jelbuk, semua objek lokasi ini bertempat di Kabupaten Jember, Jawa Timur, sebelumnya pengambilan gambar telah meminta izin kepada pihak yang berwenang dilokasi. Diambil menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar, yaitu *medium shoot*, *close up*, *wide shoot*, *long shoot*, *frog eye*, dan *bird eye*.

E. Baksound

Baksound yang digunakan dalam video kampanye sosial perguruan silat ini berjudul *Where The Brave My Live Forever*, Musik ini di dapat dari Pixabay yang *no copyright*.

F. Typografi

Menurut Surianto Rustan (2011;112) aspek visual dalam *typeface* digunakan sebagai alat penyampaian pesan atau pemikiran, Typografi yang digunakan dalam video ini menggunakan font Calibri untuk *subtitle* dan Cinzel berjenis serif, font serif memiliki makna traditional, kuno, dan cocok dalam aspek kebudayaan, yang sesuai dengan tema yang diangkat yaitu pencak silat, karena bentuknya yang terkesan berat dan horisontal.



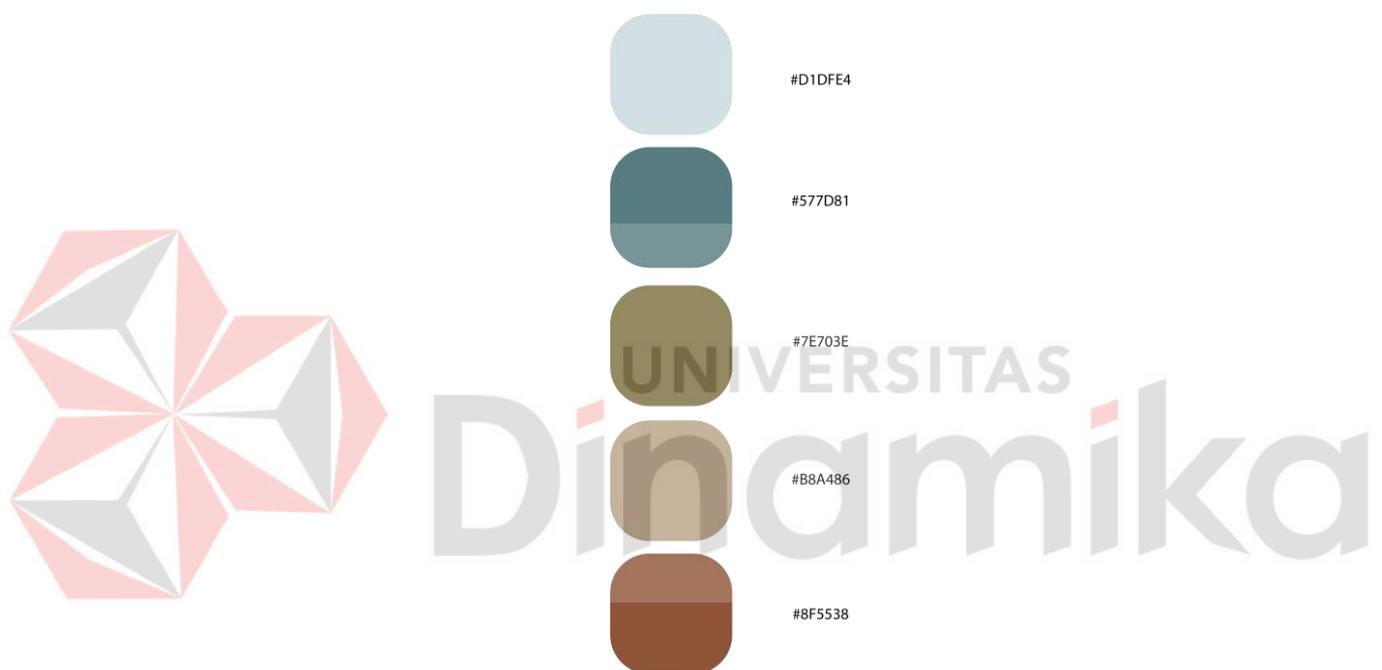
Gambar 4. 8 Typografi

Menurut C.S Jones (2015) dalam bukunya yang berjudul “*Anything But Neutral : Using Color to Create Emotional Imagers*” warna kuning memberi kesan kehangatan, rasa berbahagia, kesenangan.terasosiasi pada hasrat yang bersemangat dan optimis, sedangkan warna putih merupakan warna yang dapat memberikan rasa

nyaman dan ketentraman, dalam implementasi bidang lainnya, putih juga diartikan sebagai wujud steril dan kemurnian.

G. Warna

Warna merupakan salah satu element yang dapat digunakan sebagai impresi (visual) dan ekspresi (emosional), untuk menggambarkan suasana yang ada pada perancangan video kampanye sosial perguruan silat sebagai upaya mencegah bahaya provokatif di media sosial.

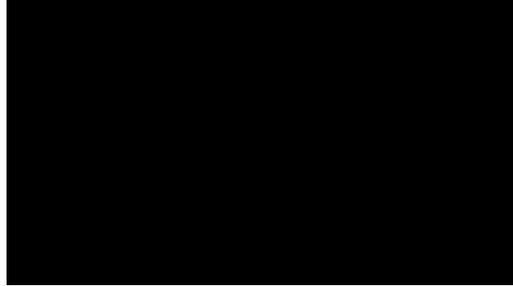


Gambar 4. 9 *Color Image*

Warna yang dipakai menggunakan warna yang dominan diadopsi melalui warna alam dan kehidupan, warna biru memberi efek positif terhadap kecemasan, memiliki filosofi kebebasan, kokoh, bila dikaitkan dengan tipikal kemanusiaan, maka memberi efek tenang, kedamaian, ketentraman menurut C.S Jones pada tahun 2015. Warna hijau memiliki makna hubungan (*connection*) universal, warna hijau juga mengarah kepada kesejahteraan, diadopsi hubungan erat manusia dengan alam sebagai penyeimbang kehidupan. Warna coklat merupakan golongan warna hangat, memiliki makna kehangatan hubungan. Dapat disimpulkan bahwa warna yang dipilih dalam color image merujuk sesuai pada keyword yaitu “Solidaritas”.

4.6 Implementasi Video

Hasil karya video dipecah menjadi beberapa *scene*



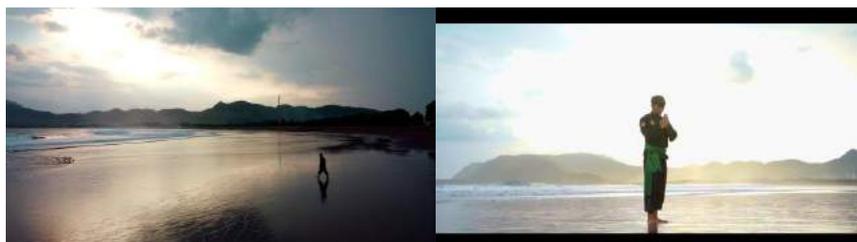
Gambar 4. 10 *Scene 1*

Scene 1 menampilkan layar hitam sebagai opening video ini disertai *sound effect* ombak dan musik, untuk memberikan kesan *cinematic*.



Gambar 4. 11 *Scene 2*

Scene 2 menampilkan salah satu pendekar dari Persaudaraan Setia Hati Terate, sedang berjalan dipinggir batuan pantai dan melakukan gerakan silat.





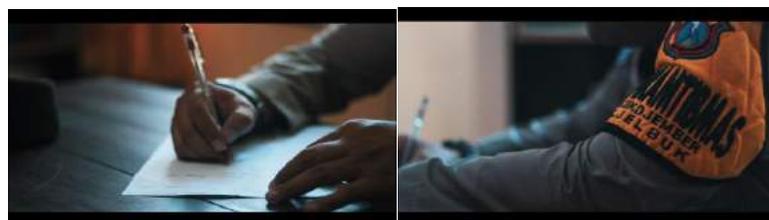
Gambar 4. 12 *Scene 3*

Scene 3 menampilkan salah satu pendekar dari Pagar Nusa, sedang berjalan menuju air pantai, lalu mempraktekan gerakan silat dari Pagar Nusa.



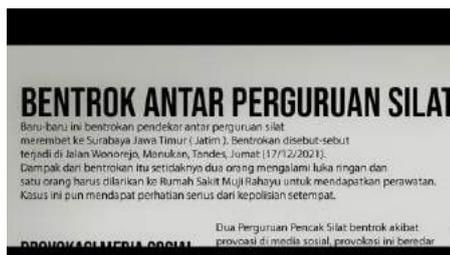
Gambar 4. 13 *Scene 4*

Scene 4 Salah satu pendekar dari IKS.PI Kera Sakti mendaki sebuah bukit, lalu mempraktekan gerakan silat dari atas bukit tersebut



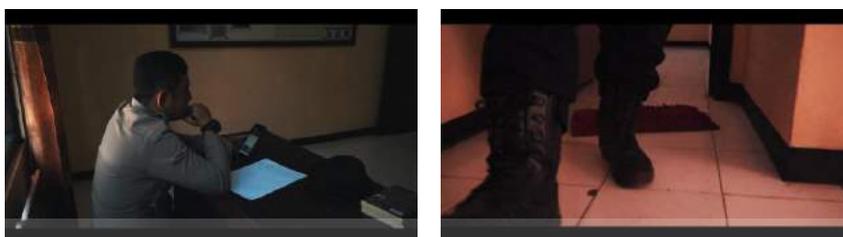
Gambar 4. 14 *Scene 5*

Seorang polisi sedang melakukan observasi melalui media sosial dan berita yang beredar terkait provokasi antar perguruan silat yang dapat menimbulkan bentrok.



Gambar 4. 15 Scene 6

Paparan berita kericuhan dan anarkisme perguruan silat, yang disebabkan oleh media sosial media sosial.



Gambar 4. 16 Scene 7

Polisi merespon berita yang diterima dan bergegas melakukan penyuluhan ke luar kantor polisi.



Gambar 4. 17 Scene 8

Polisi menggunakan mobil patroli dan beliau memperkenalkan diri sebagai anggota kepolisian sebagai Bhabinkamtibmas, di Polsek Jelbuk, Polres Jember, Kabupaten Jawa Timur. Yaitu AIPDA Kukuh Agus Wijaya, dan menjelaskan mengenai

perkembangan media sosial yang bersifat bebas, rentan provokasi dan *hoax*.



Gambar 4. 18 Scene 9

Pengenalan esensi pencak silat oleh AIPDA Kukuh Agus Wijaya



Gambar 4. 19 Scene 10

Scene ketiga pendekar mulai beranjak jalan menuju ke puncak yang sama , di atas sana mereka berjabat tangan sebagai simbol solidaritas dan kebersamaan sesuai *keyword* yang dirancang. Penyuluhan terhadap menjaga solidaritas perguruan silat, untuk saling bersinergi menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat.



Gambar 4. 20 *Scene 11*

Merupakan *scene* klimaks, dimana ketiga pendekar yang tadinya melakukan gerakan silatnya masing-masing di tempat yang berbeda, kini melakukan gerakan silatnya bersamaan di puncak bukit, sebagai simbol pencapaian tertinggi, secara bersamaan, di isi dengan *voice over* AIPDA Kukuh dengan memberikan himbauan stop provokasi perguruan silat di media sosial sebagai upaya menjaga pencak silat sebagai budaya Indonesia.

4.7 Perancangan Media Pendukung

4.7.1 Tujuan Media

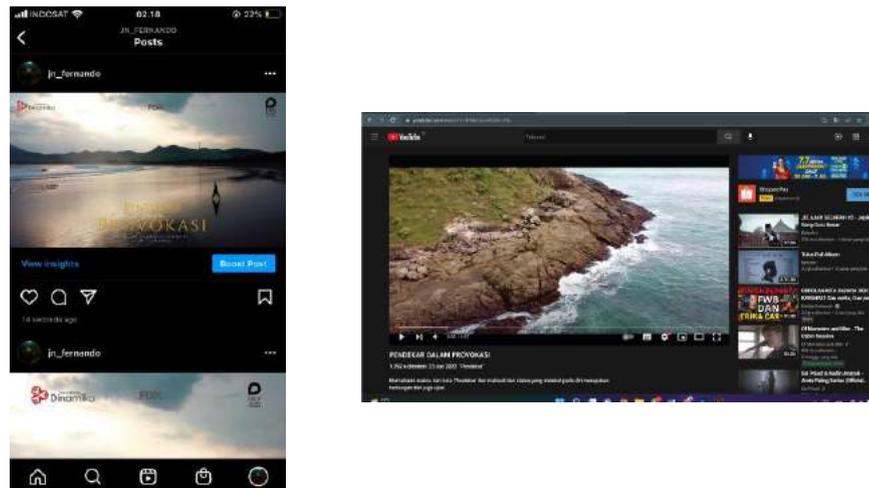
Sebagai media penyampaian kepada masyarakat, anggota perguruan silat dan khalayak umum lainnya, dibutuhkan media pendukung seperti Potongan Instagram, Video Youtube, *X-banner* dan *Poster*, dan *Sticker*.

4.7.2 Strategi Media Pendukung

Strategi media merupakan suatu cara penyebaran dan mengemas dan memilih media yang pas untuk mewadahi video kampanye sosial ini agar tersampai pada sasaran yang tepat dan dapat berguna bagi *audience*.

A. Feed Instagram dan Youtube

Media sosial sering digunakan oleh masyarakat selama ini, memungkinkan jika beberapa platform ini dapat menajadi wadah yang tepat sebagai tempat implementasi video kampanye sosial ini, yaitu postingan Instagram dan Youtube.



Gambar 4. 21 Media Pendukung – Media Promosi

B. X-Banner, Poster dan Sticker

Digunakan pada moment tertentu, yaitu pada saat pameran, bazar, maupun sebuah acara yang berkaitan dengan massa, untuk memebrikan perhatian pada *audience*. Berikut merupakan implementasi media promosi, *X-banner*, *Poster* dan *Sticker*.

A. X-Banner

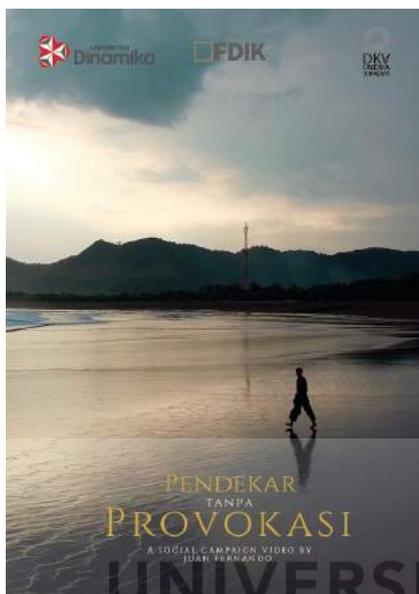
Media *X-Banner* nantinya digunakan sebagai penunjang video kampanye sosial saat melalukan kampanye secara *offline* ataupun melalui pameran, dan juga sebagai media promosi video kampanye sosial tersebut.



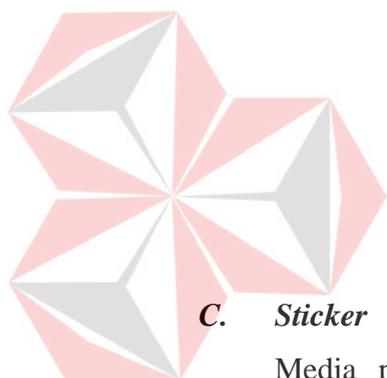
Gambar 4. 22 X-banner

B. *Poster*

Poster di cetak pada kertas ukuran A3, digunakan sebagai media pengenalan yang dapat ditempel di dinding tempat umum, tempat olahraga praktisi beladiri, tempat latihan silat, dan lainnya.



Gambar 4. 23 *Poster*



C. *Sticker*

Media pendukung *sticker* digunakan sebagai pendukung media video kampanye sosial yang dapat ditempel di tempat umum maupun sebagai cinderamata, pengaplikasian ini kerap digunakan oleh remaja.



Gambar 4. 24 *Sticker*

4.8 Pembahasan Karya

Dalam implementasi karya video kampanye sosial perguruan silat ini, peneliti berupaya mengemas video dengan pengambilan gambar *cinematic* dan *bird eye* (drone), bertujuan menghubungkan kenaturalan alam dengan budaya pencak silat di Indonesia melalui visual pemandangan alam, pada scene awal terdapat visual 3 perguruan silat di batuan karang (PSHT), di bibir pantai (Pagar Nusa) dan di atas bukit (IKS.PI Kera Sakti) peneliti bertujuan mengenalkan adanya perbedaan di 3 perguruan silat ini, dari segi seragam, sabuk, maupun gerakan, pada *scene* ini bermaksud ketiga anggota perguruan ini masih belum bersatu digambarkan berpencar (dalam segi menjaga kerukunan), pada *scene* selanjutnya polisi memaparkan kejadian dan kasus yang diterima dari kepolisian, sehingga divisualkan *scene* di kantor polisi pada saat bapak polisi mencatat dan melakukan penelitian dari berita yang tersebar di dunia maya, lalu polisi bergegas keluar dari kantor untuk melakukan patroli dan ingin menyampaikan penyuluhan. Pada *scene* selanjutnya polisi melakukan kampanye sosial tentang pengenalan perkembangan media sosial dan esensi pencak silat, yang divisualkan ketiga perguruan melakukan gerakan silatnya. Pada *scene* berikutnya polisi memberi himbuan untuk jaga solidaritas, divisualkan pada *scene* para pendekar ini berjalan ke puncak bukit bersama-sama, lalu mereka berjabat tangan sebagai simbol bersatunya menjaga kerukunan ketentraman antar perguruan silat, scene akhir yaitu ketiga perguruan silat melakukan gerakan silatnya bersamaan sebagai simbol keberagaman dan keindahan di atas puncak bukit, sebagai simbol tujuan terakhir dan teratas yaitu perdamaian dan persatuan, ditutup dengan *voice over* polisi tentang stop provokasi sebagai wujud menjaga warisan budaya Indonesia. scene di akhir dengan ketiga pendekar berdiri gagah di atas bukit, simbol siap menjaga kerukunan bersama-sama.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas tentang perancangan video kampanye sosial perguruan silat sebagai upaya mencegah bahaya provokatif di media sosial.

Merespon banyaknya bentrok dan anarkisme antar perguruan silat di media sosial maupun nyata, peneliti merancang video kampanye sosial perguruan silat di pantai Payangan, bukit Domba, Polsek Jelbuk, dan desa Sukojember, yang berada di kabupaten Jember, melalui forum kerukunan pencak silat yang terbentuk di setiap kecamatan, membantu peneliti dalam menemukan *talent* pendekar pencak silat yang berperan dalam video kampanye sosial ini, dari usaha positif ini, peneliti mengajukan ide kepada beberapa jajaran kepolisian dan tentara di kabupaten Jember, hingga akhirnya menemukan narasumber yang tepat, yaitu AIPDA Kukuh Agus Wijaya, S.H. yang merupakan Polri yang menjabat sebagai BHABINKAMTIBMAS, yaitu bagian pembimbingan keamanan dan ketertiban masyarakat. Dari respon yang di dapat narasumber dan *talent* menerima positif tujuan dan penelitian yang bersifat penyuluhan dan edukasi ini, melalui beberapa proses dan pertimbangan yang didapat dari hasil observasi, dari hasil observasi yang di dapatkan, terdapat 3 organisasi ataupun perguruan silat yang sering terajadi kesalahpahaman, ketiga nya yaitu Persaudaraan Setia Hati Terate, Ikatan Keluarga Silat Putra Indonesia (Kera Sakti), dan Pagar Nusa. Maka dari itu peneliti menghadirkan perwakilan ketiga perguruan ini sebagai *talent*, di dalam video kampanye sosial ini, sebagai salah satu wujud terlaksananya toleransi, dan kerukunan antar perguruan silat. Dalam video kampanye sosial ini peneliti menggunakan teknik videografi, dengan menggunakan alat kamera dan drone. Dari hasil terapan video ini akan di implementasikan ke media sosial yaitu *feed* Instagram dan video Youtube, diharapkan seluruh anggota perguruan silat yang ada ikut serta menyebarkan informasi dan himbauan yang terkandung dalam video kampanye sosial tersebut. Konsep akhir pada video kampanye sosial ini, yaitu “Solidaritas” digunakan sebagai kata kunci yang merepresentasikan pesan

komunikasi visual, hasil penelitian ini berasal dari observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi dari peneliti yang digunakan sebagai strategi perancangan karya.

Menurut hasil observasi yang dilakukan media sosial di titik beratkan sebagai sarana penyebab provokatif yang terjadi, maka dari itu peneliti memberikan solusi melalui media sosial juga sebagai sarana pencegahan dan pengobatan serta memberi konten bersifat positif dan edukasi, melalui media pendukung *feed* Instagram, Youtube, *X-Banner*, *Poster*, dan *Sticker*.

Dalam video kampanye sosial ini peneliti menampilkan keresahan yang terjadi akibat kerusuhan perguruan silat di media sosial yang diterima oleh Kepolisian. Maka dari itu melalui strategi kampanye sosial yang tepat, dengan menampilkan anggota perguruan sebagai tokoh pada video tersebut, dapat menjadi *power* sebagai penyebar informasi kepada anggota perguruan masing-masing, dan dapat diterima dengan baik segala himbuan dan edukasi yang diberikan Narasumber pada video tersebut.

5.2 Saran

Hasil dari kesimpulan dan penelitian yang telah dilakukan, dalam rangka mencegah penyebaran provokatif terkait perguruan silat di media sosial. Adapun saran yang diberikan ialah sebagai berikut:

1. Semoga menjadi penambahan wawasan bagi peneliti selanjutnya, dan dapat melibatkan anggota perguruan silat yang lain agar memiliki dampak lebih luas bagi perguruan silat lainnya.
2. Diharapkan seluruh anggota perguruan silat ikut membantu menjaga kenyamanan dan ketentraman lingkungan dan sesama antar pesilat, baik di dunia nyata maupun maya.
3. Seluruh anggota perguruan silat dapat membantu menyebarluaskan edukasi dan himbaun terkait pencegahan provokasi perguruan silat di media sosial ini, demi menjaga warisan budaya leluhur dari perpecahan bangsa sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan.dkk.(2008).Sejarah Perkembangan Pencak Silat.Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Andanwert, N., Astuti, N. W., & Ferdinand, F. Analisis Alur Cerita (Storyline) Pameran Museum Seni Rupa dan Keramik. Jakarta Barat.
- Arciniegas Paspuel, O. G., Álvarez Hernández, S. R., Castro Morales, L. G., & Maldonado Gudiño, C. W. (2021).
- Ardiana, S. (2020). *Pengaruh Semangat Kerja dan Komunika Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bank Syariah Kc Palembang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Arsyad, Azar.2011. *Media Pembelajaran cetakan ke-15*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Cahyo Rossy, Dkk. 2007. *Student Guide Series Adobe Premiere Pro*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Fadilah, F. A., & Wantoro, W. (2021). Perancangan Video Dokumenter Nilai-Nilai Pencak Silat Bima Suci. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 1(2), 143–154. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5643>
- Fronika, W. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Email*, 1–15. <https://osf.io/g8cv2/download>
- Hardiansyah, D., & Jamalludin, I. (2019). Perancangan Kampanye Tentang Bahaya Hoaks Di Instagram Bagi Generasi-Z Di Bandung Menggunakan Video Animasi 2D. *Kreatif (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif)*, 01(01), 21–25.
- Habibi, A. (2009). *Sejarah Pencak Silat di Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hardika, S. (2018). Perancangan Media Kampanye Sosial Peningkatan Motivasi Guru Dalam Mengajar. *Computers and Industrial Engineering*, 2(January),
- Hendri, H. I., & Firdaus, K. B. (2021). Resiliensi Pancasila Di Era Disrupsi: Dilematis Media Sosial Dalam Menjawab Tantangan Isu Intoleransi. *Jurnal Paris Langkis*, 1(2), 36-47.

- Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.
- Indrawan, C. A., Bramantijo, B., & Sutanto, R. P. (2013). Perancangan Kampanye Sosial Tentang Penggunaan Lajur Bersepeda Di Kota Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 13.
- Jones, C.S. (2015), Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images
- Kertanegara, M. R., Nabila, A., Berlian, C. N., Jeaniffer, E., Dwi, F., & Sabrina, I. (2020). Pengaruh Tingkat Literasi Media terhadap Perilaku Penyebaran Hoax di Kalangan Generasi Z (Studi pada Siswa SMA Negeri 4 Depok). *Jurnal Konvergensi*, 2(1), 80–161. <https://journal.paramadina.ac.id/index.php/IK/article/view/449>
- Kotler, M., Philip Kotler, R., & Roberto, E. L. (1989). *LANDASAN TEORI 2.1 Tinjauan Umum 2.1.1 Kampanye Sosial*. 3–12.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- M. Ilham Zoebazary. 2010. *Kamus istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Madonna, M. (2019). *Jurnalisme Provokasi Berbasis SARA: Studi Kasus Pemilihan Umum Presiden 2019*. V, 65–82.
- Mascelli, Joseph V. 1998. *The Five C's Of Cinematography*. Los Angeles: Motion Picture Filming Techniques, Silman –James Press
- Michael Hartono, R. F. (2019). *HUBUNGAN ANTARA KAMPANYE DENGAN SIKAP REMAJA Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Inter Studi Jl Wijaya II No 62 Jakarta 12160 Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Inter Studi Jl Wijaya II No 62 Jakarta 12160 School 17 Students Bekasi . The concept that used of this*. 1(1), 34–47.
- Muli, M. S. (2021). *Perancangan Media Kampanye Sosial Mental Health Berbasis Video Motion Comic Sebagai Upaya Menjaga Kejiwaan Para Remaja Pasca Pandemi*. Surabaya: Universitas Dinamika
- Nardi, Leo. 1977. *Penuntun Kinematografi 8mm*. Bandung: Yayasan foto indonesia kustandi,
- Nurdin, D. R., Kom, S., & Kom, M. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains ...*
- Pusat, Tim Litbang. 2022. *Perguruan IKS.PI Kera Sakti Jelajah Sang Legendaris dan Cerminan Penerus*. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara

- Putri, F. I., & Lukmantoro, T. (2015). Teknik-teknik Persuasif Dalam Media Sosial (Studi Analisis Isi Kualitatif Pada Akun Mentor Parenting Ayah Edy di YouTube). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–9.
- Rachmawati, T. (2017). Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *UNPAR Press*, 1, 1–29.
- Raka Wicaksana, R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *Jurnal Barik*, 2(2), 202–214. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Rangkuti, F. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rosaliza, M. (2015). *Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif*.
- Rustan, Suriyanto. (2011). *Huruf Font Tipografi*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sinaga, L. V. (2019). Tinjauan Sosial Dalam Pencegahan Ujaran Kebencian Dalam Media Sosial Pada Pemilihan Presiden Tahun 2019. *Jurnal Rectum*, 1(1), 10–17. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalrectum/article/view/103>
- Subqi, I. (2019). Perilaku Agresif Remaja dalam Tinjauan Pola Asuh Keagamaan Orang Tua di Desa Baleadi Pati. *IJIP : Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 1(2).
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta : And
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Shofia, E., Abdillah, F., Ds, M., Maeni, P., Sn, S., & Ds, M. (2020). *Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Upaya Pencegahan Penuaan Dini Pada Wanita Usia Muda*. Emira Shofia: 156010036 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual)
- Wahyudi, D. (2021). *Pengaruh Berita Hoaks di Media Sosial terhadap Masyarakat*. Jambi: Universitas Islam Negri Sulthan Thaha Saifuddin.