

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Buzzer politik sudah menjadi senjata politik yang ampuh dalam mendifusi informasi di media digital. Media komunikasi ini sudah digunakan dari pesta politik dari tahun-ketahun, menunjukkan bukti keefektifan *buzzer* politik dalam kinerjanya. *Buzzer* bekerja menyesuaikan dengan perilaku pengguna media sosial, menjadikannya sulit untuk dikenali. Untuk itu, dibutuhkan media untuk mengajak pengguna media sosial dalam membangun kesadaran mengenai *buzzer* politik serta aktivitasnya dalam merusak ruang diskusi publik. Penulis membatasi masalah dengan usia 18 hingga 24 tahun yang berdomisili di banten dan DKI Jakarta dan sering menggunakan media sosial dalam kesehariannya.

Dari riset yang telah dilakukan, ditemukan data-data yang menarik bahwa *buzzer* politik sangat aktif dalam menyebar hoaks, yang berbanding kebalik dengan kesadaran pengguna media sosial yang sangat minim dengan *buzzer* politik. Hasil kuesioner sendiri menjelaskan bahwa 50% dari 100 responden kesulitan dalam membedakan akun *buzzer* dan yang bukan. Mengetahui sudah terdapat sejumlah sumber informasi yang mudah di unggah, sekaligus karakteristik *buzzer* yang selalu berubah, maka kampanye menjadi solusi desain yang efektif untuk merubah perilaku pengguna media sosial. Perancangan kampanye akan gencar dilakukan di media digital. Karakteristik *buzzer* politik yang licik, mengharuskan pengguna media sosial untuk lebih teliti seperti detektif.

Kampanye dilakukan dengan metode perancangan Design Thinking, yang terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing. Dilakukan juga penjabaran menggunakan Strategic Communication Brief dan AISAS untuk melakukan perencanaan desain yang akan diimplementasikan. Baik dalam segi *Visual* hingga *copy-writing*, media akan melakukan pendekatan pada konsep

detektif dengan harapan, pengguna media sosial mendapat gambaran yang kasar untuk menanggapi informasi yang simpang siur.

Perancangan kampanye dimulai dengan ide “*Digital Detective*” dengan mengambil konsep ilustrasi gaya *pulp art*. Hasil perancangan akan diaplikasikan pada media-media yang terpilih yang terfokus pada media digital dan media sosial seperti Instagram, Twitter, dan Facebook, dimana *buzzer* sangat aktif. *Website* menjadi media utama perancangan untuk menjadi media sharing pada kampanye ini. Media-media yang dipilih atas dasar jumlah pengguna yang paling besar di Indonesia. Mengetahui kewaspadaan pengguna media sosial yang dapat dibangun, maka penulis mengajukan solusi merancang kampanye interaktif untuk meningkatkan kesadaran pengguna media sosial mengenai *buzzer* politik.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan untuk tugas akhir ini, berikut adalah saran yang bisa diambil untuk mahasiswa lain yang ingin mengambil topik *buzzer* politik atau media yang serupa dengan perancangan yang penulis lakukan.

Penulis menyadari kekurangan dari tugas akhir ini. Perancangan ini masih membutuhkan sumber informasi yang lebih baik dan terbaru sehingga konten kampanye bisa lebih informatif dan fungsional. Penulis berharap untuk mendapat narasumber dari KOMINFO untuk mendapatkan informasi yang lebih lanjut. Informasi tersebut akan memberikan petunjuk untuk merancang media-media yang efektif sekaligus informatif. Kampanye ini juga dapat memperluas media perancangan bukan hanya berfokus pada media sosial instagram, namun juga media sosial audio *Visual* seperti tiktok dan youtube. Media ini juga harus selalu mengikuti dengan karakteristik *buzzer* terbaru. Media juga bisa dikembangkan untuk mendorong orang-orang berdiskusi secara tatap muka, untuk memberikan gambaran diskusi yang sehat.

Kemudian untuk merancang sebuah kampanye, dibutuhkan alternatif *Key Visual* untuk memperluas gambaran perancangan *Visual* kampanye secara menyeluruh, baik dalam bentuk *layout*, ukuran teks, warna, ilustrasi atau foto, dan elemen-elemen desain lainnya yang terkait. Penulis mengakui adanya kelemahan dalam media ini baik mengenai jumlah media serta konsistensi dalam mendesain hingga konten informasi, karena karakteristik yang berubah terus menerus.

Penelitian ini dapat dilanjutkan dari kekurangan-kekurangan yang tertera sebelumnya. Bila ditemukan sebuah karakteristik tetap pada *buzzer* politik, maka media informasi dapat dirancang untuk meningkatkan cara penyampaian informasi tersebut. Konsep daripada *buzzer* politik ini sendiri bersifat anonimus dan tersembunyi, menciptakan peluang membuat permainan yang menyenangkan.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah tumpuan bagi mahasiswa yang tertarik dalam dunia politik, baik hanya dalam bentuk *buzzer* maupun masalah-masalah politik lainnya mengetahui literasi politik Indonesia yang minim. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan merancang sebuah kampanye interaktif.

