

BAB VI

Penutup

6.1. Kesimpulan

Proses pembuatan media utama pada perancangan ini terbagi menjadi 3 tahapan yaitu pra produksi yang meliputi penyusunan naskah berdasarkan studi pustaka dan analisis, desain karakter dan pembuatan storyboard. Kemudian dilanjutkan pada tahapan kedua yaitu produksi yang meliputi rekaman naskah, pembuatan aset dan animasi. Pada tahapan terakhir yaitu pasca produksi hal yang dilakukan antara lain: penyatuan *scene*, penambahan *sound effect* dan *background music* serta proses *rendering*. Hasil akhir media utama berupa video berdurasi 4 menit 42 detik. Adapun media pendukung yang dibuat penulis yaitu berupa teaser berdurasi 17 detik, poster berukuran 50 cm x 70 cm, stiker berisi kata-kata yang mengajak untuk tidak *FoMO* lagi, *pamphlet* berukuran A4 berisi rangkuma dari media utama dan kaos sebagai media promosi.

Dalam Perancangan ini penulis menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu studi pustaka dan observasi. Berdasarkan Studi Pustaka diperoleh informasi mengenai *FoMO* yang dapat digunakan sebagai bahan penyusunan naskah untuk video *motion graphic*. Kemudian observasi dilakukan terhadap 5 subjek disekitar lingkungan penulis untuk mengenali lebih jelas target audiens perancangan serta video seperti apa yang disukai target perancangan. Melalui perancangan *motion graphic* berjudul “*FoMO* tidak 100% salah kalian” penulis menekankan pada bagian alasan mengapa orang dapat terkena *FoMO* dan bagaimana cara penanggulangannya dengan tujuan agar target audiens dapat lebih memahami akar permasalahan dari *FoMO* sehingga lebih mudah untuk menghindari/lepas dari *FoMO*.

FoMO merupakan fenomena sosial berupa ketakutan akan ketinggalan momen yang terjadi disekitar individu tersebut. Sehingga orang yang terkena *FoMO* seringkali menganggap media sosial sebagai solusi untuk dapat terus terhubung dan tidak ketinggalan. Fenomena *FoMO* sering terjadi pada kalangan anak muda yang aktif bermain media sosial. Oleh karena itu orang yang *FoMO* biasanya juga mempunyai ketergantungan terhadap media sosial. Ketergantungan

terhadap media sosial mempunyai beberapa dampak negatif diantaranya adalah gangguan tidur, emosi menjadi tidak stabil dan kesulitan fokus karena terus menerus ingin mengecek media sosial. Selain itu media sosial juga menyebabkan orang mudah membandingkan apa yang mereka lihat dengan dirinya sendiri sehingga muncul perasaan tidak percaya diri, *insecure* dan tidak puas terhadap apa yang dimiliki. Meski *FoMO* seringkali disebabkan sekaligus diakibatkan oleh media sosial, ada banyak faktor lain yang dapat menyebabkan orang menjadi *FoMO* seperti respon alamiah oleh tubuh secara tidak sadar dan tidak terpenuhinya kebutuhan dasar psikologi manusia. *Motion graphic* dipilih sebagai media perancangan agar lebih mudah menjangkau target perancangan. Karena hasil perancangan berupa video dapat dibagikan di media sosial sehingga kemungkinan untuk dilihat target perancangan lebih besar.

6.2. Saran

Terdapat beberapa saran membangun agar perancangan serupa bisa menjadi lebih baik dimasa medatang. Saran ini ditujukan bagi peneliti selanjutnya, dan penonton video “*FoMO* Tidak 100% Salah Kalian”. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

6.2.1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Saran bagi peneliti selanjutnya adala agar tidak memilih topik *FoMO* karena *FoMO* merupakan topik yang tergolong baru sehingga masih diperlukan lebih banyak lagi penelitian yang mendalam terkait *FoMO*. Kemudian bagi para peneliti yang akan melakukan perancangan serupa diharapkan dapat mengerjakan sesuai jadwal karena proses produksi memakan waktu cukup banyak.

6.2.2. Bagi Penonton

Saran bagi penonton diharapkan dapat menemukan cara-cara lain untuk bisa terhindar ataupun terlepas dari *FoMO* melalui paparan informasi yang dijelaskan dalam video “*FoMO* Tidak 100% Salah Kalian”.