

**EFEKTIVITAS KOMUNIKASI PUBLIK DALAM INOVASI
KEPOLISIAN: PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM
MENANGGULANGI PERILAKU PATOLOGI REMAJA DI KABUPATEN
SIDENRENG RAPPANG**

TESIS

**Untuk memenuhi salah satu syarat
ujian Guna Memperoleh Gelar
Magister (S2) Pada Magister
Administrasi Publik**

Oleh :

BRIGPOL AHMAD NAUFAL

NIM. 0910581123042



**PROGRAM STUDI MAGISTER ADMINISTRASI PUBLIK
PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
SIDENRENG RAPPANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Efektivitas Komunikasi Publik Dalam Inovasi Kepolisian:
Penerapan Media Video Animasi Dalam Menanggulangi Perilaku
Patologi Remaja Di Kabupaten Sidenreng Rappang

Nama : Brigpol Ahmad Nauval

NIM : 0910581123042

Program Studi : Magister Administrasi Publik

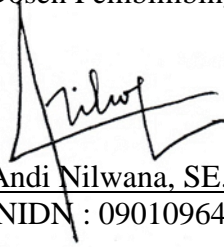
Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dalam ujian proposal pada Program
Pascasarjana Administrasi Publik Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

Sidrap, 2025

Dosen Pembimbing I

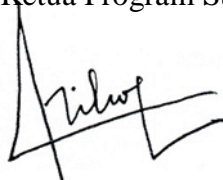
Prof. Dr. H. Jamaluddin, S.Sos., M.Si.
NIDN : 00907057001

Dosen Pembimbing II


Dr. Andi Nilwana, SE., M.Si.
NIDN : 0901096401

Mengetahui,

Ketua Program Studi


Dr. Andi Nilwana, SE., M.Si.
NIDN : 0901096401

ABSTRAK

Brigpol Ahmad Nauval, 2025. Efektivitas Komunikasi Publik Dalam Inovasi Kepolisian: Penerapan Media Video Animasi Dalam Menanggulangi Perilaku Patologi Remaja Di Kabupaten Sidenreng Rappang dibimbing oleh Jamaluddin dan Andi Nilwana.

Perilaku patologi remaja seperti kenakalan, tawuran, dan penyalahgunaan narkoba masih menjadi masalah serius di Kabupaten Sidenreng Rappang. Berbagai faktor seperti pengaruh lingkungan, teman sebaya, serta lemahnya bimbingan moral membuat remaja rentan terjerumus dalam perilaku menyimpang. Untuk mengatasinya, kepolisian melakukan inovasi melalui bimbingan masyarakat berbasis media video animasi sebagai pendekatan komunikasi publik yang lebih menarik bagi remaja.

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan video animasi dalam program bimbingan kepolisian, faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilannya, serta persepsi remaja terhadap media tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan analisis dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran remaja terhadap risiko perilaku menyimpang. Konten visual yang sederhana, relevan, dan mudah dipahami membuat pesan kepolisian lebih diterima. Namun, keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa wilayah menjadi kendala implementasi. Secara keseluruhan, program bimbingan berbasis video animasi dinilai efektif dan dapat menjadi model pencegahan perilaku patologi remaja yang inovatif bagi daerah lain.

KataKunci: Video animasi; komunikasi publik; patologi remaja.

ABSTRACT

Brigpol Ahmad Nauval, 2025. The Effectiveness of Public Communication in Police Innovation: The Implementation of Animated Video Media in Tackling Juvenile Pathological Behavior in Sidenreng Rappang Regency, supervised by Jamaluddin and Andi Nilwana.

Juvenile pathological behaviors such as delinquency, brawls, and drug abuse remain serious issues in Sidenreng Rappang Regency. Various factors, including environmental influence, peer pressure, and weak moral guidance, make adolescents vulnerable to engaging in deviant actions. To address this, the police introduced an innovative approach through community guidance programs using animated video media as a more appealing form of public communication for adolescents.

This study aims to analyze the effectiveness of animated video media in police guidance programs, the factors that influence its success, and adolescents' perceptions of the media. The research employs a qualitative method using interviews, observations, and document analysis. The findings show that animated videos improve adolescents' understanding and awareness of the risks associated with deviant behavior. The simple, relevant, and easy-to-understand visual content makes police messages more acceptable to young audiences. However, limited technological facilities in several areas remain an obstacle in implementation. Overall, the animated-video-based guidance program is considered effective and can serve as an innovative model for preventing juvenile pathological behavior in other regions.

Keywords: *Animated video; public communication; juvenile pathology.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
PRAKATA	
ABSTRAK	
ABSTRAC	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP	9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Penelitian Terdahulu.....	34
C. Kerangka Konsep	37
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian	42
C. Data dan Sumber Data	44
D. Fokus Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	:	Tabel Operasional Variabel Penelitian.....	6
Tabel 1.2	:	Tabel Uji Validitas Instrumen Variabel Mitigasi Bencana.....	8
Tabel 3.1	:	Tabel Uji Reliabilitas Variabel Mitigasi Bencana.....	43
Tabel 3.2	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Kurikulum Mitigasi Bencana.....	51
Tabel 4.1	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Pelatihan Guru.....	54
Tabel 4.2	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Sarana dan Prasarana Mitigasi....	55
Tabel 4.3	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Kegiatan Simulasi Mitigasi.....	55
Tabel 4.4	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Peran Sekolah dalam Mitigasi.....	57
Tabel 4.5	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Pemahaman Anak tentang Bencana.....	58
Tabel 4.6	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Perilaku Aman Anak.....	60
Tabel 4.7	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Ketertarikan Anak terhadap Materi Bencana.....	61
Tabel 4.8	:	Tabel Distribusi Frekuensi: Partisipasi Anak dalam Kegiatan Mitigasi.....	62
Tabel 4.9	:	Tabel Rata-Rata Skor Setiap Indikator Variabel Independen dan Dependen	63
Tabel 4.11	:	Rekapitulasi Indikator Pentingnya Mitigasi (X)	64
Tabel 4.14	:	Rekapitulasi Indikator Bagi Anak Usia Dini (Y).....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Diagram Alur Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 4.1	: Peta Administrasi Kabupaten Sidenreng Rappang.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Penetapan Judul Tesis dan Dosen Pembimbing	92
Lampiran 2	: Izin Penelitian	94
Lampiran 3	: Daftar Pertanyaan Kuesioner	95
Lampiran 4	: Rekapitulasi Hasil Kuesioner Penelitian	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perilaku patologi remaja merupakan fenomena yang semakin mengkhawatirkan di Indonesia, termasuk di Kabupaten Sidenreng Rappang. Perilaku tersebut meliputi berbagai bentuk kenakalan remaja seperti tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kriminal lainnya (Suryani, 2019). Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi remaja sebagai pelaku, tetapi juga lingkungan sosial dan keluarga yang terkena dampaknya (Santoso, 2020).

Menurut penelitian, penyebab utama perilaku patologi remaja sering kali berkaitan dengan faktor lingkungan, termasuk pengaruh teman sebaya dan media sosial (Siregar, 2021). Remaja yang terpapar lingkungan sosial yang buruk cenderung lebih mudah terjerumus dalam perilaku yang menyimpang (Wahyudi, 2022). Selain itu, minimnya bimbingan moral dan pengetahuan tentang konsekuensi perilaku negatif memperparah situasi tersebut (Hakim, 2018).

Kepolisian memiliki peran penting dalam menangani masalah perilaku patologi remaja. Dalam banyak kasus, intervensi hukum menjadi langkah akhir yang dilakukan setelah perilaku menyimpang tersebut menimbulkan kerugian di masyarakat (Prasetyo, 2021). Namun, tindakan pencegahan lebih diprioritaskan agar remaja tidak terjerumus lebih jauh dalam perilaku kriminal (Hidayat, 2019).

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk meminimalisir perilaku patologi remaja adalah dengan memberikan bimbingan yang tepat sasaran. Melalui bimbingan, remaja dapat memahami dampak dari perilaku yang mereka lakukan, sehingga mencegah mereka untuk melakukan tindakan yang menyimpang (Sudirman, 2020). Bimbingan berbasis media visual, terutama video animasi, mulai banyak digunakan sebagai sarana penyampaian pesan yang menarik bagi remaja (Astuti, 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam bimbingan masyarakat memiliki efektivitas yang tinggi, terutama dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman remaja terhadap materi yang disampaikan (Zulkifli, 2020). Video animasi dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dicerna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja (Sari, 2021). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa metode visual, seperti video, lebih mudah mempengaruhi sikap dan perilaku dibandingkan metode non-visual (Rahmawati, 2023).

Kabupaten Sidenreng Rappang, seperti daerah lain, menghadapi tantangan yang cukup besar dalam menangani perilaku patologi remaja. Tingkat kenakalan remaja di daerah ini menunjukkan tren peningkatan, terutama selama beberapa tahun terakhir (Hasan, 2022). Hal ini mendorong pihak kepolisian untuk melakukan upaya yang lebih proaktif dalam memberikan edukasi kepada remaja (Basri, 2021). Salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang adalah dengan meluncurkan program bimbingan berbasis media video animasi. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang

lebih mendalam kepada remaja tentang risiko dan konsekuensi dari perilaku menyimpang (Nurhayati, 2022). Video animasi dipilih karena dianggap lebih mampu menarik minat remaja dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau buku panduan (Ridwan, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi dapat menstimulasi otak untuk lebih aktif dalam memahami pesan moral dan sosial yang disampaikan (Putra, 2021). Metode ini juga dinilai lebih sesuai dengan karakteristik generasi muda saat ini yang lebih menyukai konten visual yang interaktif (Wibowo, 2020). Dalam konteks bimbingan masyarakat, media video animasi juga mampu mengurangi tingkat resistensi remaja terhadap nasihat yang biasanya dianggap membosankan (Firdaus, 2021).

Selain itu, video animasi memungkinkan penyampaian pesan yang lebih kompleks dengan cara yang sederhana. Konsep-konsep moral yang sulit dijelaskan dengan kata-kata dapat disajikan dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami oleh remaja (Suryana, 2023). Hal ini penting mengingat sebagian besar remaja mengalami kesulitan dalam memahami pesan-pesan yang disampaikan secara verbal atau tertulis (Prasetya, 2022).

Lebih jauh, bimbingan masyarakat berbasis media video animasi dapat menjangkau lebih banyak audiens, termasuk remaja yang berada di daerah terpencil. Video animasi yang dipublikasikan melalui platform digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga pesan yang disampaikan bisa terus diterima oleh remaja meskipun tidak ada tatap muka langsung (Wulandari, 2021). Hal ini

tentunya menjadi keuntungan besar dalam konteks penegakan hukum preventif (Saputra, 2022).

Sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pelayanan masyarakat, program ini juga mendapat dukungan dari berbagai pihak, termasuk instansi pendidikan dan lembaga sosial yang peduli terhadap perkembangan remaja (Kurniawan, 2020). Kolaborasi ini penting agar upaya meminimalisir perilaku patologi remaja dapat dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan (Susanto, 2022).

Meskipun demikian, implementasi bimbingan berbasis video animasi masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa wilayah di Kabupaten Sidenreng Rappang, yang menyebabkan program ini belum dapat menjangkau semua remaja (Zainuddin, 2021). Selain itu, ada juga tantangan dalam hal konten video yang harus disesuaikan dengan budaya dan karakteristik lokal (Mahmud, 2023).

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan kerjasama antara pihak kepolisian, pemerintah daerah, dan masyarakat untuk memastikan bahwa program ini dapat diimplementasikan dengan baik dan mencapai sasaran yang tepat (Aziz, 2022). Keberhasilan program ini tidak hanya bergantung pada konten video, tetapi juga pada dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak (Sulaiman, 2021).

Dalam jangka panjang, diharapkan bimbingan berbasis media video animasi ini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meminimalisir perilaku patologi remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang (Rahman, 2023). Melalui edukasi yang berkesinambungan, remaja dapat lebih menyadari pentingnya menjaga

perilaku yang baik dan bertanggung jawab terhadap tindakan mereka (Hafidz, 2020).

Program ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi daerah lain yang menghadapi masalah serupa, sehingga upaya pencegahan terhadap perilaku patologi remaja dapat dilakukan secara lebih luas dan efektif (Salim, 2022). Kesuksesan program ini akan menjadi cerminan dari kolaborasi yang baik antara institusi kepolisian dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang lebih aman dan kondusif bagi perkembangan remaja (Ibrahim, 2021).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian dalam mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilakukan oleh kepolisian?
3. Bagaimana persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan yang dilaksanakan oleh kepolisian untuk menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis efektivitas penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian dalam mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang.
2. Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilakukan oleh kepolisian.
3. Menganalisis persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan yang dilaksanakan oleh kepolisian untuk menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini dapat mendukung teori komunikasi publik dengan memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana lembaga pemerintah, dalam hal ini kepolisian, menggunakan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam mengedukasi masyarakat. Ini membuka peluang untuk memperkaya teori komunikasi publik dengan pendekatan komunikasi berbasis teknologi yang lebih modern dan interaktif, serta memberikan kontribusi pada kajian tentang media komunikasi alternatif dalam konteks kebijakan publik.

Selain itu, penelitian ini dapat membantu mengembangkan pemahaman teoretis tentang efektivitas media (seperti video animasi) dalam menyampaikan

pesan-pesan publik. Public Communication Theory menekankan pada pentingnya

komunikasi yang jelas, mudah dipahami, dan mampu menjangkau audiens yang lebih luas. Dengan mengeksplorasi penggunaan video animasi oleh kepolisian, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana media baru dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan komunikasi pemerintah yang lebih efektif, khususnya dalam mengatasi isu sosial seperti perilaku patologis remaja.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak kepolisian maupun institusi lain yang ingin memanfaatkan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyusun program yang lebih efektif dan terstruktur dalam memberikan edukasi kepada remaja, khususnya dalam mengatasi kenakalan remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan atau organisasi sosial yang ingin menggunakan media digital sebagai sarana kampanye untuk meningkatkan kesadaran moral di kalangan remaja.

3. Manfaat pengembangan ilmu pengetahuan

Dari segi pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan studi media pendidikan, teknologi informasi, dan kriminologi. Dengan memadukan teori-teori yang ada di bidang tersebut, penelitian ini memperluas wawasan mengenai interdisipliner ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal penerapan teknologi modern untuk tujuan bimbingan dan pencegahan perilaku negatif. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian-penelitian selanjutnya untuk lebih mendalami efektivitas media

digital dalam berbagai konteks pendidikan dan sosial, baik di kalangan remaja maupun masyarakat umum.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

A. Tinjauan Pustaka

1. Teori Komunikasi Publik (*Public Communication Theory*)

Teori Komunikasi Publik adalah teori yang mengkaji bagaimana informasi disampaikan oleh pemerintah atau lembaga publik kepada masyarakat luas dengan tujuan untuk mencapai pemahaman, mempengaruhi sikap, atau mendorong tindakan tertentu dari audiens. Fokus utama dari teori ini adalah pada proses komunikasi yang dilakukan oleh instansi publik dalam bentuk kebijakan, informasi, atau program yang ditujukan untuk publik. Dengan kata lain, teori ini menekankan pada peran komunikasi dalam pengelolaan hubungan antara pemerintah atau lembaga publik dengan masyarakat.

Pada dasarnya, komunikasi publik tidak hanya melibatkan penyampaian pesan, tetapi juga bagaimana pesan tersebut diterima, dipahami, dan direspons oleh audiens. Teori ini berusaha menjelaskan bagaimana komunikasi efektif dapat memengaruhi perubahan sosial, mendukung partisipasi aktif masyarakat dalam proses demokrasi, dan meningkatkan transparansi serta akuntabilitas dalam administrasi publik.

Beberapa karakteristik utama dari teori komunikasi publik meliputi:

- 1) **Interaktivitas dan Dialog:** Komunikasi publik menekankan pada pentingnya dialog dua arah antara pemerintah atau lembaga publik dengan masyarakat. Berbeda dengan komunikasi massa yang lebih bersifat satu arah,

komunikasi publik mengutamakan partisipasi aktif dari audiens dalam proses komunikasi.

- 2) Penggunaan Media yang Tepat: Dalam konteks komunikasi publik, media berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Media massa, media sosial, dan alat komunikasi lainnya digunakan untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Terlebih lagi, di era digital saat ini, penggunaan media baru seperti video animasi, infografis, dan aplikasi berbasis teknologi semakin berkembang.
- 3) Mengedepankan Tujuan Sosial dan Pendidikan: Komunikasi publik lebih dari sekadar promosi atau penyebaran informasi; tujuannya adalah untuk menciptakan kesadaran sosial, mengedukasi masyarakat, dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam kebijakan atau program pemerintah yang diimplementasikan.
- 4) Penyampaian Pesan yang Jelas dan Tepat Sasaran: Agar komunikasi publik efektif, pesan yang disampaikan harus mudah dipahami oleh audiens yang beragam. Oleh karena itu, penggunaan bahasa yang sederhana, visualisasi data yang menarik, serta pengadaptasian pesan sesuai dengan kebutuhan audiens menjadi hal yang sangat penting dalam teori ini.

2. Pentingnya Teori Komunikasi Publik dalam Konteks Administrasi Publik Dalam administrasi publik, teori komunikasi publik memiliki relevansi yang sangat besar, karena komunikasi yang baik dan efektif antara lembaga pemerintah dan masyarakat dapat meningkatkan partisipasi publik, transparansi, dan akuntabilitas. Komunikasi yang tidak efektif dapat menyebabkan kebingungannya

masyarakat, apalagi terkait dengan kebijakan publik yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Teori ini juga menjelaskan bagaimana pemerintah dapat menggunakan komunikasi untuk membangun kepercayaan dengan publik, menyampaikan informasi yang diperlukan, dan memotivasi masyarakat untuk berpartisipasi dalam berbagai program atau kebijakan sosial yang dicanangkan. Oleh karena itu, komunikasi publik menjadi salah satu elemen kunci dalam pengelolaan kebijakan publik yang sukses.

Teori Komunikasi Publik berkembang melalui kontribusi berbagai ilmuwan komunikasi dan studi komunikasi sosial, terutama dalam konteks hubungan pemerintah dengan masyarakat. Walaupun teori ini tidak memiliki satu penemu tunggal, beberapa tokoh penting yang memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan teori ini adalah:

1) Harold D. Lasswell (1948)

Salah satu tokoh awal dalam pengembangan teori komunikasi publik adalah Harold D. Lasswell. Dalam bukunya *"The Structure and Function of Communication in Society"* (1948), Lasswell mengemukakan pentingnya komunikasi sebagai bagian integral dari pengambilan keputusan publik. Dia mengembangkan model komunikasi yang memfokuskan pada siapa yang mengirim pesan, apa pesan itu, melalui saluran apa, kepada siapa pesan itu, dan apa efek dari pesan tersebut. Model ini sangat berpengaruh dalam membentuk teori komunikasi publik yang lebih luas.

2) David Berlo (1960)

Selain Lasswell, David Berlo dengan model komunikasinya yang dikenal sebagai SMCR (Source-Message-Channel-Receiver) pada tahun 1960, memberikan kerangka teori komunikasi yang lebih rinci tentang bagaimana pesan dikirimkan dari sumber kepada penerima melalui saluran tertentu. Meskipun ini lebih berfokus pada komunikasi umum, konsep ini juga relevan dalam teori komunikasi publik, di mana proses penyampaian pesan dari pemerintah kepada masyarakat sangat dipengaruhi oleh saluran yang dipilih dan kemampuan audiens untuk memahami pesan tersebut.

3) James E. Grunig (1984)

Dalam bukunya "*Managing Public Relations*" (1984), James E. Grunig mengembangkan teori two-way symmetrical model yang berfokus pada pentingnya komunikasi dua arah antara organisasi (termasuk pemerintah) dan publik. Model ini menekankan bahwa komunikasi yang efektif membutuhkan dialog yang seimbang dan responsif, di mana baik pemerintah maupun masyarakat dapat saling memberi masukan. Ini sangat relevan dalam konteks komunikasi publik, di mana pemerintah harus mendengarkan dan memahami kebutuhan serta pandangan masyarakat untuk menciptakan kebijakan yang lebih inklusif.

(McQuail, 2010)

Secara keseluruhan, Public Communication Theory adalah teori yang sangat relevan dalam konteks administrasi publik karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana komunikasi antara pemerintah dan masyarakat dapat dikelola secara efektif untuk mencapai tujuan sosial yang lebih besar, seperti mengurangi

perilaku patologis remaja, meningkatkan partisipasi publik, dan memperbaiki hubungan antara pemerintah dengan warga negara. Melalui komunikasi yang efektif, pesan dari pemerintah dapat diterima dan direspons dengan cara yang membangun kepercayaan dan kolaborasi antara kedua belah pihak.

2. Konsep Patologi Remaja

Patologi remaja merupakan fenomena yang melibatkan berbagai bentuk perilaku menyimpang di kalangan remaja. Perilaku ini mencakup kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, perilaku kekerasan, hingga tindakan kriminal yang dilakukan oleh individu atau kelompok remaja. Menurut Suryani (2019), patologi remaja dapat diartikan sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma sosial, hukum, atau moral yang berlaku di masyarakat, dan umumnya dilakukan oleh remaja yang sedang berada dalam fase pencarian identitas diri. Pada fase ini, remaja sering kali terjebak dalam konflik antara keinginan untuk mandiri dan tekanan lingkungan sosial yang kuat.

Jenis-jenis patologi remaja bervariasi mulai dari perilaku ringan seperti membolos sekolah, hingga tindakan kriminal serius seperti tawuran, pencurian, atau penyalahgunaan narkoba (Santoso, 2020). Kenakalan remaja umumnya muncul karena ketidakmampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan atau ketidakstabilan emosional yang sering terjadi selama masa pubertas. Selain itu, Siregar (2021) menekankan bahwa media sosial turut menjadi faktor pemicu utama dalam peningkatan perilaku menyimpang remaja, di mana eksposur terhadap konten negatif seperti kekerasan dan perilaku antisosial menjadi lebih mudah diakses oleh mereka.

Lebih lanjut, Wahyudi (2022) mengidentifikasi sejumlah faktor penyebab patologi remaja, di antaranya adalah faktor lingkungan keluarga, pergaulan dengan teman sebaya, tekanan dari masyarakat, serta pengaruh media. Lingkungan keluarga yang tidak harmonis, seperti kurangnya perhatian orang tua atau konflik dalam rumah tangga, sering kali mendorong remaja untuk mencari pelarian di luar rumah, yang akhirnya membuat mereka terlibat dalam pergaulan yang salah. Selain itu, pergaulan dengan teman sebaya yang memiliki perilaku menyimpang turut menjadi pemicu terjadinya patologi remaja, di mana remaja yang ingin diterima dalam kelompok tersebut terpaksa mengikuti perilaku negatif teman-temannya (Siregar, 2021).

Sementara itu, Hakim (2018) menyoroti minimnya bimbingan moral yang diberikan kepada remaja sebagai faktor lain yang memperburuk kondisi patologi remaja. Kurangnya bimbingan ini membuat remaja kesulitan untuk membedakan mana yang baik dan buruk, serta tidak memiliki kontrol diri yang kuat. Kondisi ini sering kali diperparah dengan kurangnya pemahaman tentang konsekuensi dari tindakan mereka, baik secara hukum maupun sosial. Oleh karena itu, perilaku patologi remaja tidak hanya berdampak pada remaja itu sendiri, tetapi juga pada keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat secara luas.

Perilaku patologi remaja memiliki dampak yang luas, baik bagi individu yang bersangkutan maupun bagi masyarakat. Dampak terhadap individu meliputi gangguan psikologis, putus sekolah, dan terlibat dalam dunia kriminal yang lebih serius. Sementara itu, dampak bagi masyarakat adalah meningkatnya angka kriminalitas, gangguan keamanan, serta merosotnya moralitas sosial (Hasan, 2022).

Remaja yang terjerumus ke dalam perilaku patologi cenderung mengalami penurunan prestasi akademik, mengalami masalah kesehatan mental, dan lebih rentan terhadap penyalahgunaan zat adiktif seperti narkoba atau alkohol (Siregar, 2021).

Beberapa studi menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut sering kali bekerja secara bersamaan dalam memicu perilaku patologi remaja. Sebagai contoh, Santoso (2020) menyatakan bahwa remaja yang tumbuh di lingkungan keluarga yang disfungsi lebih rentan terhadap pengaruh buruk dari teman sebaya dan media sosial. Dalam konteks ini, pengaruh eksternal seperti media sosial atau teman sebaya menjadi lebih dominan ketika remaja tidak mendapatkan dukungan yang cukup dari keluarganya. Kenakalan remaja juga sering kali muncul sebagai bentuk pemberontakan terhadap tekanan yang mereka rasakan dari orang tua, sekolah, atau masyarakat yang mereka anggap tidak adil (Wahyudi, 2022).

Penanganan terhadap patologi remaja harus dilakukan dengan pendekatan yang komprehensif, melibatkan keluarga, sekolah, pemerintah, dan masyarakat secara luas. Intervensi yang tepat, baik dari segi hukum maupun pendidikan, dapat membantu remaja untuk keluar dari lingkaran kenakalan dan perilaku kriminal. Dalam hal ini, Suryani (2019) menekankan pentingnya program pencegahan yang bersifat preventif, seperti program bimbingan moral di sekolah dan lingkungan sosial yang lebih mendukung perkembangan positif remaja.

Selain itu, pendekatan yang melibatkan penggunaan teknologi, seperti media video animasi dalam program bimbingan masyarakat, dapat menjadi solusi yang efektif dalam memberikan edukasi kepada remaja mengenai konsekuensi dari

perilaku menyimpang dan pentingnya menjalani kehidupan yang sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku (Astuti, 2022).

2. Peran Kepolisian dalam Penanggulangan Patologi Remaja

Kepolisian memiliki peran penting dalam upaya menanggulangi perilaku patologi remaja. Patologi remaja, yang mencakup kenakalan, kriminalitas, dan penyimpangan sosial, sering kali memerlukan campur tangan hukum yang tegas, terutama ketika perilaku tersebut telah melampaui batas-batas toleransi masyarakat dan merugikan orang lain (Prasetyo, 2021). Sebagai lembaga penegak hukum, kepolisian berperan dalam melaksanakan pendekatan preventif dan represif guna menangani perilaku patologi remaja secara komprehensif. Pendekatan preventif difokuskan pada pencegahan perilaku menyimpang dengan memberikan edukasi dan sosialisasi tentang hukum kepada remaja, sementara pendekatan represif dilakukan melalui penegakan hukum bagi pelanggar aturan (Hidayat, 2019).

Dalam konteks pendekatan preventif, salah satu upaya yang dilakukan oleh kepolisian adalah melalui program-program bimbingan masyarakat. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja tentang pentingnya menjalani hidup sesuai dengan norma sosial dan hukum, serta membantu mereka menghindari pengaruh buruk dari lingkungan sekitar (Nurhayati, 2022). Melalui program bimbingan, kepolisian memberikan edukasi terkait bahaya penyalahgunaan narkoba, tawuran, dan tindakan kriminal lainnya, yang kerap menjadi permasalahan utama di kalangan remaja. Program-program ini tidak hanya melibatkan remaja, tetapi juga orang tua, sekolah, dan masyarakat, sehingga

menciptakan lingkungan yang kondusif untuk perkembangan moral remaja (Basri, 2021).

Efektivitas program bimbingan masyarakat oleh kepolisian sering kali bergantung pada metode penyampaian dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan remaja. Salah satu metode yang dinilai efektif adalah penggunaan media video animasi dalam bimbingan, karena remaja lebih cenderung tertarik pada konten visual yang interaktif dan relevan dengan kehidupan mereka (Rahman, 2023). Melalui media visual seperti video animasi, kepolisian dapat menyampaikan pesan-pesan moral dan hukum dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Selain itu, video animasi memungkinkan penyampaian pesan yang kompleks, seperti konsekuensi dari tindakan kriminal, dalam bentuk yang lebih sederhana dan menarik (Astuti, 2022).

Selain pendekatan preventif, kepolisian juga berperan dalam melakukan tindakan represif terhadap remaja yang sudah terlibat dalam perilaku patologi, seperti penyalahgunaan narkoba atau keterlibatan dalam tindakan kriminal. Intervensi hukum, seperti penegakan aturan dan pemberian sanksi yang sesuai, diperlukan untuk memberikan efek jera dan mencegah remaja terjerumus lebih dalam ke dunia kriminal (Prasetyo, 2021). Meskipun tindakan represif ini sering kali menjadi langkah terakhir, penting bagi kepolisian untuk memberikan kesempatan rehabilitasi bagi remaja agar mereka dapat kembali ke jalan yang benar dan menjadi anggota masyarakat yang produktif (Hidayat, 2019).

Program kepolisian yang terkait dengan pencegahan perilaku patologi remaja tidak hanya terbatas pada bimbingan di lapangan, tetapi juga mencakup

kolaborasi dengan sekolah dan lembaga sosial lainnya. Kolaborasi ini bertujuan untuk memperluas jangkauan program dan memastikan bahwa upaya preventif dilakukan secara berkesinambungan. Kepolisian, bekerja sama dengan sekolah dan lembaga sosial, dapat menyelenggarakan seminar, diskusi, serta kegiatan sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya menaati hukum dan norma sosial (Nurhayati, 2022).

Lebih lanjut, efektivitas intervensi oleh kepolisian juga ditentukan oleh dukungan dari masyarakat dan lingkungan sekitar remaja. Basri (2021) menekankan pentingnya peran masyarakat dalam mendukung program-program kepolisian, baik melalui partisipasi aktif dalam kegiatan bimbingan maupun dengan menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif bagi perkembangan remaja. Masyarakat yang peduli terhadap perkembangan moral remaja akan membantu kepolisian dalam mengawasi dan memberikan arahan kepada remaja yang berisiko terjerumus ke dalam perilaku patologi. Dengan demikian, intervensi kepolisian dapat berjalan lebih efektif jika didukung oleh sinergi antara berbagai pihak terkait, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat luas (Rahman, 2023).

Program bimbingan masyarakat oleh kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang, khususnya yang menggunakan media video animasi, diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam upaya menanggulangi perilaku patologi remaja. Dengan pendekatan yang lebih kreatif dan edukatif, kepolisian dapat lebih efektif dalam memberikan pemahaman kepada remaja tentang risiko dan konsekuensi dari perilaku menyimpang, sekaligus membimbing mereka untuk mengambil keputusan yang lebih baik dalam hidup mereka (Astuti, 2022).

3. Media Video Animasi sebagai Alat Bimbingan

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media visual yang telah banyak digunakan sebagai alat bantu pendidikan dan bimbingan, termasuk dalam upaya menanggulangi perilaku patologi remaja. Video animasi memiliki keunggulan dibandingkan media tradisional lainnya karena mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, terutama oleh remaja yang cenderung lebih tertarik pada konten visual (Astuti, 2022). Menurut Zulkifli (2020), media visual, termasuk video animasi, mampu meningkatkan daya serap informasi dan membuat audiens, dalam hal ini remaja, lebih mudah memahami pesan-pesan moral atau hukum yang disampaikan. Dengan menggunakan animasi, pesan yang kompleks dapat disederhanakan dan divisualisasikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga remaja lebih tertarik untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.

Keunggulan lain dari media video animasi adalah kemampuannya untuk mengilustrasikan situasi nyata atau simulasi tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja. Misalnya, dalam konteks pencegahan patologi remaja, video animasi dapat menampilkan skenario tentang dampak dari tindakan kriminal, penyalahgunaan narkoba, atau kenakalan remaja lainnya (Sari, 2021). Dengan menampilkan konsekuensi dari perilaku negatif secara visual, remaja dapat melihat dan memahami risiko nyata yang mungkin mereka hadapi jika terlibat dalam perilaku patologi. Ini menjadi lebih efektif daripada metode verbal atau tertulis yang kadang sulit dipahami dan kurang menarik bagi remaja.

Penelitian Putra (2021) menunjukkan bahwa media visual, seperti video animasi, memiliki kemampuan untuk memengaruhi sikap dan perilaku audiens secara lebih efektif dibandingkan dengan media non-visual. Hal ini disebabkan karena video animasi mampu menarik perhatian remaja dan melibatkan mereka secara emosional melalui gambar-gambar yang dinamis, suara, dan efek visual lainnya. Dalam konteks bimbingan masyarakat, video animasi dapat menyampaikan pesan moral atau hukum secara persuasif, sehingga dapat menanamkan kesadaran pada remaja untuk menghindari perilaku menyimpang dan mematuhi aturan yang berlaku.

Lebih lanjut, Wibowo (2020) menyatakan bahwa generasi muda saat ini, terutama remaja, lebih tertarik pada konten digital yang interaktif dan berbasis visual. Mereka tumbuh dalam era teknologi digital di mana informasi lebih banyak disajikan melalui platform visual seperti video dan animasi. Oleh karena itu, video animasi menjadi alat yang sangat relevan dan efektif untuk menjangkau remaja, terutama dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif. Video animasi juga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai platform digital seperti YouTube, media sosial, dan aplikasi lainnya, sehingga memudahkan penyebaran pesan kepada audiens yang lebih luas.

Firdaus (2021) menambahkan bahwa video animasi memiliki fleksibilitas dalam hal desain dan narasi, sehingga materi yang disampaikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan target audiens. Dalam konteks pencegahan patologi remaja, video animasi dapat didesain dengan menggunakan tokoh-tokoh yang relatable atau situasi yang sering dihadapi oleh remaja. Hal ini akan membuat pesan yang

disampaikan lebih relevan dan berdampak pada remaja. Misalnya, video animasi dapat menampilkan tokoh remaja yang menghadapi tekanan dari teman sebaya untuk melakukan tindakan menyimpang, tetapi melalui bimbingan dan pemahaman, ia berhasil membuat keputusan yang bijak dan menghindari masalah.

Keunggulan lainnya dari media video animasi adalah kemampuannya untuk diulang dan diputar kembali kapan saja, sehingga remaja dapat memutar ulang video tersebut untuk memahami kembali pesan yang disampaikan (Suryana, 2023). Ini berbeda dengan ceramah langsung atau sesi bimbingan yang hanya berlangsung satu kali. Dengan adanya akses ke video animasi, remaja dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka. Hal ini memberikan keuntungan dalam hal fleksibilitas waktu dan tempat untuk mengakses materi bimbingan.

Wulandari (2021) menyatakan bahwa dalam konteks program bimbingan masyarakat, media video animasi juga memungkinkan penyampaian pesan kepada audiens yang lebih luas dan lebih inklusif. Bimbingan masyarakat berbasis video animasi dapat menjangkau remaja yang tinggal di daerah terpencil atau yang tidak dapat menghadiri sesi bimbingan secara langsung. Video animasi yang dipublikasikan secara online dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki akses internet, sehingga jangkauan program bimbingan menjadi lebih luas dan tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Namun, meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan media video animasi dalam bimbingan masyarakat juga menghadapi beberapa tantangan. Mahmud (2023) menekankan pentingnya pemilihan konten yang tepat agar video animasi yang digunakan benar-benar efektif dalam menyampaikan pesan yang

diinginkan. Konten video harus disesuaikan dengan budaya dan latar belakang audiens, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan tidak menimbulkan resistensi. Selain itu, video animasi juga harus dirancang dengan mempertimbangkan usia, minat, dan preferensi remaja agar mereka tetap tertarik untuk menyimak dan mengambil pelajaran dari video tersebut.

Secara keseluruhan, media video animasi merupakan alat yang sangat potensial dalam upaya kepolisian untuk meminimalisir perilaku patologi remaja melalui program bimbingan masyarakat. Dengan berbagai keunggulannya, video animasi dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif dan moral kepada remaja. Implementasi yang tepat dari media ini dalam program kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mengurangi kenakalan remaja dan perilaku menyimpang lainnya (Astuti, 2022).



Gambar 2.1 Animasi Giat Kepolisian

4. Bimbingan Masyarakat Berbasis Media Digital

Bimbingan masyarakat berbasis media digital merupakan salah satu inovasi dalam penyampaian informasi dan edukasi kepada masyarakat secara luas, termasuk remaja. Penggunaan media digital dalam program bimbingan masyarakat semakin populer karena kemampuannya menjangkau audiens yang lebih luas dan fleksibel dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah langsung atau penyuluhan tatap muka (Saputra, 2022). Dalam konteks upaya meminimalisir perilaku patologi remaja, media digital memainkan peran penting sebagai alat bantu yang memungkinkan penyampaian pesan secara interaktif, menarik, dan dapat diakses kapan saja.

Salah satu bentuk media digital yang banyak digunakan dalam program bimbingan masyarakat adalah video animasi. Video animasi memungkinkan penyampaian pesan dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, terutama bagi remaja yang cenderung lebih tertarik pada konten visual (Kurniawan, 2020). Melalui animasi, pesan-pesan edukatif dan moral yang berhubungan dengan pencegahan kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, dan perilaku kriminal dapat disajikan secara lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, video animasi dapat mengkombinasikan elemen-elemen visual dan audio yang mampu meningkatkan daya tarik dan daya serap informasi bagi remaja (Zulkifli, 2020).

Penggunaan media digital dalam program bimbingan masyarakat juga memungkinkan penyebaran informasi yang lebih cepat dan efisien. Dengan dukungan platform digital seperti YouTube, media sosial, dan aplikasi pesan instan, video animasi dan konten edukatif lainnya dapat disebarkan secara masif kepada masyarakat, termasuk di daerah-daerah yang sulit dijangkau secara fisik oleh petugas bimbingan (Susanto, 2022). Dalam hal ini, media digital memberikan fleksibilitas yang lebih besar, baik dari segi waktu maupun tempat, untuk mengakses materi bimbingan. Remaja dan masyarakat umum dapat mengakses materi kapan saja sesuai dengan kebutuhan mereka, tanpa terbatas pada waktu atau tempat tertentu (Wulandari, 2021).

Selain itu, media digital juga menawarkan interaktivitas yang tidak dimiliki oleh media konvensional. Program bimbingan yang menggunakan media digital, seperti video animasi atau aplikasi interaktif, memungkinkan adanya umpan balik langsung dari audiens. Misalnya, setelah menonton video, remaja dapat memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan melalui fitur komentar atau chat yang tersedia di platform digital. Ini memungkinkan dialog yang lebih dinamis antara petugas bimbingan dengan remaja, yang dapat meningkatkan efektivitas program bimbingan itu sendiri (Firdaus, 2021). Keterlibatan aktif dari audiens juga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka tentang pentingnya menjalani perilaku yang sesuai dengan norma-norma sosial.

Implementasi bimbingan berbasis media digital juga membawa tantangan tersendiri, terutama dalam hal keterjangkauan teknologi. Meskipun penggunaan media digital memungkinkan penyebaran informasi yang lebih luas, tidak semua

remaja memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi atau internet, terutama di daerah-daerah terpencil (Zainuddin, 2021). Oleh karena itu, program bimbingan masyarakat berbasis media digital harus mempertimbangkan kesenjangan akses teknologi yang ada di masyarakat. Solusi untuk tantangan ini bisa berupa program pendampingan atau fasilitasi akses teknologi di wilayah yang memiliki keterbatasan infrastruktur teknologi.

Selain masalah akses, Mahmud (2023) menekankan bahwa konten bimbingan yang disampaikan melalui media digital harus disesuaikan dengan budaya dan karakteristik audiens. Video animasi atau konten digital lainnya harus dirancang dengan mempertimbangkan latar belakang sosial, budaya, dan psikologis dari remaja yang menjadi target program bimbingan. Konten yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan konteks budaya setempat dapat menyebabkan audiens merasa kurang terlibat atau bahkan menolak pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penting untuk melibatkan ahli konten lokal dalam merancang materi bimbingan berbasis media digital.

Terlepas dari tantangan yang ada, bimbingan masyarakat berbasis media digital memiliki banyak potensi dalam meminimalisir perilaku patologi remaja. Aziz (2022) menyatakan bahwa media digital memberikan peluang besar untuk menjangkau generasi muda yang telah terbiasa dengan teknologi, terutama melalui platform yang sering mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media digital dalam bimbingan juga memungkinkan penyampaian pesan yang lebih konsisten dan berkelanjutan, karena konten dapat diakses secara berulang-ulang oleh audiens.

Dengan berkembangnya teknologi dan aksesibilitas internet, bimbingan masyarakat berbasis media digital dapat menjadi solusi jangka panjang dalam mengatasi berbagai masalah sosial, termasuk perilaku patologi remaja. Kerjasama antara kepolisian, pemerintah daerah, dan lembaga-lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa program-program bimbingan berbasis media digital ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi masyarakat (Sulaiman, 2021). Penggunaan teknologi digital dalam program bimbingan juga mencerminkan adaptasi yang lebih baik terhadap kebutuhan dan preferensi generasi muda, yang semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Secara keseluruhan, bimbingan masyarakat berbasis media digital merupakan langkah inovatif dalam menangani perilaku patologi remaja. Dengan menggunakan media digital seperti video animasi, program bimbingan dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan mudah diakses. Implementasi yang tepat dari media ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga perilaku yang baik serta menghindari perilaku menyimpang yang dapat berdampak negatif bagi diri mereka sendiri dan masyarakat (Mahmud, 2023).

5. Studi Kasus di Kabupaten Sidenreng Rappang

Kabupaten Sidenreng Rappang, yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, menghadapi tantangan besar dalam menangani perilaku patologi remaja yang terus meningkat. Seperti di banyak daerah lain di Indonesia, masalah

kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kriminalitas di kalangan remaja menjadi perhatian utama pemerintah daerah dan masyarakat. Menurut Hasan (2022), dalam beberapa tahun terakhir, ada peningkatan jumlah remaja yang terlibat dalam tindakan kriminal, terutama yang terkait dengan tawuran, penyalahgunaan narkoba, dan pencurian. Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi sosial-ekonomi, pergaulan yang tidak sehat, serta paparan konten negatif melalui media sosial dan internet.

Kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang telah mengambil berbagai langkah untuk menangani masalah ini. Salah satu program yang diimplementasikan adalah program bimbingan masyarakat yang berfokus pada pencegahan perilaku patologi remaja melalui edukasi dan pembinaan. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada remaja tentang risiko dan konsekuensi dari perilaku menyimpang, serta memberikan arahan yang tepat agar mereka dapat mengambil keputusan yang bijak dalam menghadapi tekanan sosial (Basri, 2021). Dalam pelaksanaannya, program bimbingan ini melibatkan berbagai pihak, termasuk sekolah, lembaga sosial, dan tokoh masyarakat, untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan moral remaja.

Sebagai bagian dari program bimbingan tersebut, kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang telah mengadopsi penggunaan media video animasi sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada remaja. Penggunaan video animasi dipilih karena dianggap lebih efektif dalam menarik perhatian remaja dibandingkan metode tradisional seperti ceramah atau penyuluhan tatap muka. Video animasi mampu menyampaikan pesan dengan cara yang lebih visual,

interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja (Nurhayati, 2022). Program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya menjaga perilaku yang baik dan mematuhi norma sosial, sekaligus membantu mereka menghindari pengaruh buruk dari pergaulan atau lingkungan.

Ridwan (2023) menyebutkan bahwa salah satu kekuatan dari penggunaan video animasi adalah kemampuannya untuk menggambarkan situasi nyata dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Dalam konteks program bimbingan di Kabupaten Sidenreng Rappang, video animasi menampilkan skenario tentang dampak negatif dari kenakalan remaja, seperti penyalahgunaan narkoba dan keterlibatan dalam tindakan kriminal. Dengan menggunakan narasi yang sederhana dan visual yang menarik, remaja dapat lebih mudah memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan mendapatkan motivasi untuk menghindari perilaku menyimpang.

Analisis efektivitas program bimbingan berbasis video animasi di Kabupaten Sidenreng Rappang menunjukkan hasil yang positif. Program ini berhasil meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga perilaku yang baik dan mengurangi keterlibatan mereka dalam tindakan menyimpang (Rahman, 2023). Banyak remaja yang menyatakan bahwa video animasi membantu mereka memahami dampak jangka panjang dari kenakalan remaja dan memberikan pandangan baru tentang bagaimana mereka seharusnya berperilaku di masyarakat. Selain itu, video animasi juga memberikan contoh konkret tentang cara menghadapi tekanan teman sebaya atau situasi sulit yang sering dihadapi remaja dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2022).

Meskipun program ini menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa daerah di Kabupaten Sidenreng Rappang. Tidak semua remaja memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi atau internet untuk menonton video animasi yang disediakan melalui platform digital (Zainuddin, 2021). Untuk mengatasi masalah ini, kepolisian bekerja sama dengan sekolah dan komunitas lokal untuk menyediakan akses teknologi bagi remaja yang membutuhkan, seperti melalui penggunaan fasilitas komputer di sekolah atau penyebaran video melalui perangkat portabel.

Selain itu, tantangan lainnya adalah memastikan bahwa konten video animasi yang disajikan benar-benar relevan dengan budaya lokal dan karakteristik remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Mahmud (2023) menekankan pentingnya menyesuaikan konten edukatif dengan nilai-nilai lokal agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Oleh karena itu, dalam merancang video animasi, pihak kepolisian bekerja sama dengan ahli lokal dan komunitas setempat untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan konteks sosial-budaya remaja di daerah tersebut.

Program bimbingan berbasis video animasi ini juga mendapat dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah dan lembaga pendidikan. Dukungan ini sangat penting untuk memastikan keberlanjutan program dan meningkatkan efektivitasnya dalam jangka panjang (Aziz, 2022). Selain itu, kolaborasi dengan berbagai pihak juga memungkinkan program ini untuk terus

berkembang dan diperbarui sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan remaja.

Secara keseluruhan, studi kasus di Kabupaten Sidenreng Rappang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian merupakan langkah inovatif yang efektif dalam meminimalisir perilaku patologi remaja. Dengan pendekatan yang lebih visual dan interaktif, program ini berhasil menarik perhatian remaja dan memberikan edukasi yang lebih mudah dipahami. Meskipun masih ada tantangan dalam hal akses teknologi dan penyesuaian konten, program ini memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan dan diadopsi oleh daerah lain yang menghadapi masalah serupa (Basri, 2021). Keberhasilan program ini juga menjadi contoh bagaimana kolaborasi antara kepolisian, masyarakat, dan pemerintah dapat menciptakan solusi yang efektif dalam menangani masalah sosial, khususnya di kalangan remaja (Rahman, 2023).

6. Kerangka Teoretis dan Kajian Empiris

Dalam penelitian ini, kerangka teoretis dan kajian empiris berfungsi sebagai dasar yang memperkuat analisis mengenai efektivitas bimbingan masyarakat berbasis media video animasi dalam meminimalisir perilaku patologi remaja. Kerangka teoretis yang digunakan berakar pada beberapa teori, terutama yang terkait dengan media pendidikan, komunikasi massa, dan pengaruh media visual terhadap perubahan sikap dan perilaku.

Pertama, teori media pendidikan menekankan bahwa penggunaan media, seperti video animasi, dalam proses pendidikan dan bimbingan dapat memfasilitasi

pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep yang disampaikan (Zulkifli, 2020). Media visual dianggap mampu menyederhanakan informasi yang kompleks dan memberikan ilustrasi yang konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens, khususnya remaja. Dalam konteks bimbingan masyarakat, video animasi memberikan peluang untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan hukum kepada remaja dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat (Putra, 2021).

Teori komunikasi massa, seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati (2023), juga relevan dalam konteks ini, karena video animasi merupakan bagian dari komunikasi massa yang digunakan untuk menyebarkan pesan kepada audiens yang luas. Menurut teori ini, media massa memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik, mempengaruhi sikap, dan bahkan mengubah perilaku individu. Video animasi sebagai salah satu bentuk komunikasi massa berfungsi tidak hanya sebagai alat edukasi, tetapi juga sebagai sarana kampanye sosial yang dapat menyentuh aspek emosional remaja, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengubah perilaku yang menyimpang.

Lebih lanjut, teori pengaruh media visual mendukung gagasan bahwa visualisasi melalui video animasi lebih efektif dalam mempengaruhi sikap dan perilaku dibandingkan dengan metode non-visual (Firdaus, 2021). Media visual bekerja dengan melibatkan berbagai panca indera secara bersamaan, yang membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh audiens. Dalam program bimbingan masyarakat, video animasi tidak hanya menyampaikan informasi secara verbal, tetapi juga menggunakan elemen visual, suara, dan narasi

yang mampu membentuk pengalaman yang lebih mendalam bagi remaja, sehingga pesan yang disampaikan lebih kuat.

Dari sudut pandang kajian empiris, terdapat sejumlah penelitian yang mendukung efektivitas media video animasi dalam mengubah perilaku remaja. Studi empiris oleh Suryana (2023) menunjukkan bahwa video animasi yang digunakan dalam kampanye sosial berhasil meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja tentang bahaya perilaku menyimpang, seperti penyalahgunaan narkoba dan tindakan kriminal. Studi ini menemukan bahwa remaja lebih responsif terhadap pesan yang disampaikan melalui video animasi dibandingkan dengan metode penyuluhan konvensional, karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat secara emosional dengan materi yang ditampilkan.

Wulandari (2021) juga melakukan kajian yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pendidikan moral di sekolah-sekolah telah terbukti meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya norma sosial dan hukum. Dalam studinya, Wulandari menemukan bahwa remaja yang menonton video animasi tentang dampak negatif kenakalan remaja menunjukkan penurunan signifikan dalam keterlibatan mereka dalam perilaku menyimpang dibandingkan dengan kelompok remaja yang tidak menerima intervensi video.

Studi lain oleh Firdaus (2021) menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa remaja lebih mudah mengingat dan memahami pesan yang disampaikan melalui media visual. Firdaus menekankan bahwa dalam kampanye sosial dan program bimbingan, video animasi memungkinkan penyampaian pesan yang lebih persuasif karena mampu menghadirkan skenario nyata secara lebih konkret dan

menarik, sehingga remaja dapat mengidentifikasi diri mereka dengan situasi yang ditampilkan dalam video tersebut.

Selain itu, Salim (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media digital, termasuk video animasi, dapat meningkatkan efektivitas program bimbingan masyarakat, terutama dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Salim menemukan bahwa program bimbingan berbasis video animasi yang disebarluaskan melalui platform digital dapat diakses oleh lebih banyak remaja, termasuk mereka yang tinggal di daerah terpencil. Studi ini juga menemukan bahwa media digital memungkinkan remaja untuk mengakses materi bimbingan kapan saja dan di mana saja, yang memberikan fleksibilitas lebih dalam proses edukasi.

Namun, meskipun temuan empiris ini menunjukkan hasil yang positif, ada juga kajian yang menunjukkan tantangan dalam penggunaan video animasi. Ibrahim (2021), misalnya, menemukan bahwa efektivitas video animasi sangat bergantung pada desain konten dan relevansi budaya. Video yang tidak disesuaikan dengan latar belakang sosial dan budaya audiens sering kali gagal menarik perhatian dan tidak efektif dalam menyampaikan pesan. Oleh karena itu, penting bagi pembuat konten untuk memastikan bahwa video animasi yang digunakan dalam program bimbingan masyarakat dirancang sesuai dengan nilai-nilai dan konteks lokal.

Dengan mengintegrasikan teori-teori media pendidikan, komunikasi massa, dan pengaruh media visual dengan temuan-temuan empiris, penelitian ini menawarkan pendekatan yang komprehensif untuk memahami bagaimana video animasi dapat digunakan secara efektif dalam program bimbingan masyarakat.

Kerangka teoretis ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan video animasi dalam bimbingan masyarakat dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif untuk meminimalisir perilaku patologi remaja, terutama jika diterapkan dengan mempertimbangkan faktor-faktor budaya dan sosial yang relevan (Firdaus, 2021; Rahmawati, 2023).

Secara keseluruhan, baik teori maupun kajian empiris mendukung gagasan bahwa video animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesadaran dan mempengaruhi perilaku remaja. Dengan penggunaan yang tepat, media ini dapat membantu program bimbingan masyarakat, khususnya di Kabupaten Sidenreng Rappang, dalam menanggulangi masalah kenakalan remaja dan perilaku patologi lainnya (Zulkifli, 2020).

B. Penelitian Terdahulu

Berikut sepuluh penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini terkait penggunaan media video animasi dalam bimbingan masyarakat untuk meminimalisir perilaku patologi remaja:

1. Nur Khayati, Maghfirotul Lathifah, & Sutijono (2022). Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan video animasi dalam bimbingan kelompok di sekolah selama pandemi. Video animasi digunakan untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa, khususnya dalam pengaturan pandemi. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan video animasi dalam bimbingan untuk mengubah perilaku siswa. Namun, fokusnya pada tanggung

jawab belajar, bukan pada perilaku patologi remaja seperti dalam penelitian ini.

2. Agrianur Rahman & Farida Aryani (2022). Penelitian ini berfokus pada pengembangan video animasi dalam layanan bimbingan konseling untuk mengurangi perilaku bullying di sekolah. Studi ini menemukan bahwa video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsekuensi dari perilaku bullying. Kesamaan dengan penelitian ini adalah tujuan mengubah perilaku negatif remaja, sementara perbedaannya adalah fokus penelitian ini pada bullying, bukan patologi remaja secara umum.
3. Cahyaningtyas, Santira, Aritonang, & Nur Hidayat (2021). Penelitian ini mengkaji penggunaan video animasi GERMAS untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang kesehatan. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan video animasi sebagai alat untuk mengedukasi remaja. Perbedaannya terletak pada fokus konten yang terkait kesehatan, bukan pencegahan perilaku menyimpang seperti kenakalan remaja (patologi).
4. Purnomo, P. A. (2019). Studi ini membahas pengaruh penggunaan media video animasi dalam pendidikan karakter. Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam menyampaikan pesan-pesan etika sosial kepada remaja, membantu mereka memahami norma yang harus dipatuhi dalam masyarakat. Kesamaan dengan penelitian ini adalah upaya menggunakan video animasi untuk mempengaruhi perilaku. Namun, studi ini lebih berfokus pada pendidikan karakter daripada perilaku patologi.

5. Manuputty & Tentua (2022). Penelitian ini mengkaji edukasi dengan video animasi dalam pencegahan kekerasan seksual pada remaja. Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengandalkan video animasi untuk mengubah perilaku dan meningkatkan kesadaran remaja. Perbedaannya adalah penelitian ini lebih fokus pada aspek pencegahan kekerasan seksual, sedangkan penelitian ini fokus pada patologi remaja yang lebih luas.
6. Batlajery, Rahmayanti, & Retnaningsih (2021). Studi ini membandingkan edukasi dengan media video animasi dan leaflet untuk mencegah kekerasan seksual pada remaja. Temuan menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dalam menyampaikan informasi dibandingkan leaflet. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan video animasi sebagai media edukasi. Namun, perbedaan terletak pada topik pencegahan kekerasan seksual dibandingkan dengan perilaku patologi remaja secara umum.
7. Rahmiati & Widiyono (2020). Penelitian ini tentang pemanfaatan media video animasi dalam penyuluhan HIV/AIDS kepada remaja. Video animasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja tentang pencegahan penyakit. Kesamaan dengan penelitian ini adalah tujuan meningkatkan kesadaran remaja melalui video animasi, namun perbedaannya ada pada fokus topik kesehatan dan penyakit menular, bukan perilaku patologi sosial.
8. Izzati & Radhiah (2017). Penelitian ini mengevaluasi penggunaan video animasi dalam pembelajaran kreatif, menunjukkan bahwa video animasi dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih baik pada siswa. Kesamaan

penelitian ini dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan video animasi sebagai sarana pendidikan, tetapi perbedaan utamanya adalah fokus penelitian ini pada pembelajaran akademik, bukan perilaku sosial.

9. Astuti, L. (2021). Penelitian ini melihat pengaruh video animasi dalam pengajaran etika komunikasi sosial di sekolah menengah pertama. Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa memahami pentingnya etika dalam berinteraksi. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan video animasi untuk mempengaruhi perilaku sosial remaja. Namun, fokus pada etika komunikasi sosial berbeda dengan topik perilaku patologi.
10. Hidayat, M. (2018). Penelitian ini meneliti pengaruh media video dalam program bimbingan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya penyalahgunaan narkoba. Kesamaan dengan penelitian ini adalah fokus pada pencegahan perilaku menyimpang melalui video animasi. Namun, penelitian ini secara khusus membahas masalah penyalahgunaan narkoba, sementara penelitian ini memiliki cakupan yang lebih luas mengenai berbagai bentuk patologi remaja.

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian ini dimulai dari konsep umum tentang perilaku patologi remaja dan langkah pencegahannya melalui program bimbingan masyarakat berbasis media. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mendasar terkait fenomena meningkatnya perilaku menyimpang di kalangan remaja, seperti kenakalan, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kriminal di

Kabupaten Sidenreng Rappang. Berdasarkan berbagai teori yang ada, perilaku patologi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pengaruh lingkungan sosial, keluarga, dan kurangnya bimbingan moral. Judul penelitian ini, yaitu "Bimbingan Masyarakat Berbasis Media Video Animasi: Usaha Kepolisian Meminimalisir Perilaku Patologi Remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang," menyiratkan bahwa solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi yang efektif dalam mengubah perilaku remaja yang menyimpang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan efektivitas media video animasi sebagai alat bimbingan. Apakah penggunaan video animasi yang disajikan oleh kepolisian dalam program bimbingan masyarakat dapat mengubah perilaku dan pemahaman remaja tentang dampak negatif dari perilaku menyimpang? Pertanyaan ini berangkat dari hipotesis bahwa media visual, khususnya video animasi, lebih mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif dibandingkan metode bimbingan tradisional seperti ceramah atau leaflet. Dalam konteks ini, peneliti ingin mengetahui seberapa jauh remaja yang terlibat dalam program tersebut mampu memahami risiko-risiko perilaku patologi dan apakah ada perubahan sikap setelah mengikuti bimbingan berbasis video animasi.

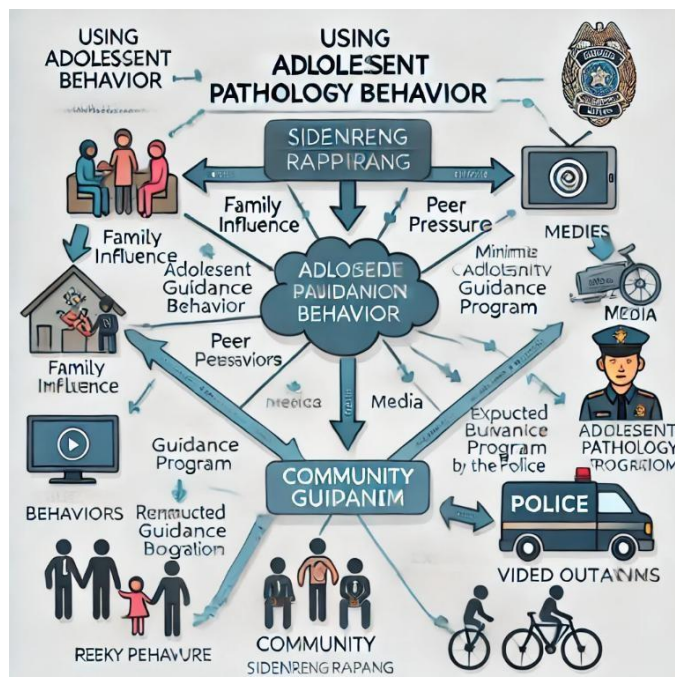
Tujuan penelitian ini jelas, yakni untuk menilai efektivitas media video animasi dalam mempengaruhi kesadaran dan perilaku remaja terhadap perilaku patologi. Dengan merujuk pada teori komunikasi massa dan media pendidikan, penelitian ini menguji asumsi bahwa media visual interaktif dapat memfasilitasi

pemahaman yang lebih baik tentang norma sosial dan hukum di kalangan remaja. Media video animasi tidak hanya menyampaikan informasi secara verbal, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang memungkinkan remaja untuk lebih memahami konsekuensi dari tindakan mereka, serta cara yang benar untuk bertindak dalam situasi-situasi tertentu.

Penelitian ini dimulai dari kerangka teoretis yang ada, kemudian mengujinya melalui pengumpulan data di lapangan, seperti observasi, wawancara, dan analisis respon remaja terhadap video animasi. Dari sini, temuan penelitian diharapkan dapat menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan perubahan sikap remaja yang signifikan setelah terpapar program bimbingan berbasis video animasi ini. Temuan-temuan ini juga diharapkan dapat memperkuat teori bahwa media visual merupakan alat yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan hukum, khususnya dalam konteks bimbingan masyarakat.

Hasil penelitian akan memberikan gambaran apakah remaja yang mengikuti program bimbingan berbasis video animasi lebih mampu menyesuaikan perilaku mereka dengan norma-norma sosial yang diharapkan, dibandingkan dengan remaja yang tidak terpapar media tersebut. Jika temuan ini mendukung hipotesis awal, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dapat menjadi solusi inovatif dalam upaya kepolisian dan pemerintah daerah untuk meminimalisir perilaku patologi remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Selain itu, hasil ini juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan program bimbingan masyarakat di wilayah lain yang menghadapi masalah serupa.

Untuk lebih jelasnya kerangka konsep ini, dituangkan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Gambar 2.1 ini mengilustrasikan bagaimana faktor-faktor seperti pengaruh keluarga, tekanan teman sebaya, dan media sosial berperan dalam perilaku patologi remaja, dan bagaimana program bimbingan oleh kepolisian melalui media video animasi diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja serta mengurangi perilaku berisiko.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian kualitatif, yang fokusnya adalah pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial, yaitu perilaku patologi remaja, melalui pengumpulan data deskriptif dan naratif. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menggali makna dari fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, dengan menggunakan metode seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggali pengalaman dan pandangan remaja terkait perilaku menyimpang dan dampak bimbingan masyarakat berbasis video animasi yang dilakukan oleh kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang. Metode deskriptif eksploratif juga cocok digunakan, karena peneliti berusaha mengeksplorasi fenomena perilaku patologi remaja dan mengidentifikasi bagaimana media video animasi dapat memengaruhi perilaku tersebut.

Sementara itu, menurut Creswell (2014), penelitian ini dapat didefinisikan sebagai penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan studi kasus atau fenomenologis. Creswell berpendapat bahwa pendekatan studi kasus digunakan ketika peneliti ingin mengeksplorasi satu atau beberapa kasus secara mendalam, seperti dalam hal ini perilaku patologi remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang dan bagaimana program bimbingan berbasis video animasi dapat memberikan solusi. Alternatif lain, pendekatan fenomenologis dapat digunakan jika peneliti berfokus

pada pengalaman subjektif remaja terhadap program bimbingan dan bagaimana mereka merespons video animasi dalam konteks perilaku mereka sehari-hari.

Secara keseluruhan, berdasarkan pandangan Sugiyono (2017) dan Creswell (2014), penelitian ini memiliki karakteristik penelitian kualitatif yang berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap perilaku sosial remaja, dengan metode pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan pendekatan yang berfokus pada pengalaman langsung dari subjek penelitian.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Kabupaten Sidenreng Rappang (Sidrap), sebuah wilayah di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Kabupaten ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena adanya fenomena perilaku patologi remaja yang cukup signifikan, seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kriminal yang terjadi di kalangan remaja. Berdasarkan observasi dan laporan setempat, perilaku menyimpang ini memerlukan penanganan segera melalui upaya bimbingan masyarakat, salah satunya melalui program bimbingan berbasis media video animasi yang dilakukan oleh kepolisian setempat.

Kabupaten Sidenreng Rappang memiliki berbagai tantangan sosial yang berkaitan dengan perkembangan remaja, sehingga menjadikannya lokasi yang relevan untuk penelitian ini. Fokus penelitian adalah pada remaja di sekolah menengah dan masyarakat umum, yang merupakan kelompok paling rentan terhadap perilaku patologi. Selain itu, program bimbingan masyarakat oleh kepolisian di kabupaten ini telah diinisiasi sebagai bagian dari upaya penegakan

hukum preventif, yang relevan untuk dievaluasi dalam penelitian ini. Lokasi ini dipilih untuk mengamati efektivitas program tersebut dalam konteks sosial dan budaya lokal yang unik.

Dengan memilih Kabupaten Sidenreng Rappang sebagai lokasi penelitian, peneliti dapat mengeksplorasi secara langsung bagaimana dinamika sosial dan upaya kepolisian berkolaborasi untuk menanggulangi perilaku patologi di kalangan remaja.

Alasan memilih Kabupaten Sidenreng Rappang sebagai lokasi penelitian adalah karena daerah ini menghadapi masalah serius terkait perilaku patologi remaja, seperti kenakalan, penyalahgunaan narkoba, dan tindak kriminal di kalangan remaja. Berdasarkan observasi di lapangan, fenomena ini semakin meningkat dan memerlukan intervensi yang lebih efektif. Pemilihan lokasi ini relevan karena kepolisian setempat telah memulai program bimbingan masyarakat berbasis video animasi, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Peneliti ingin melihat bagaimana program tersebut diimplementasikan dan apakah mampu memberikan dampak positif dalam menurunkan angka perilaku menyimpang di kalangan remaja setempat.

Selain itu, konteks sosial-budaya Kabupaten Sidenreng Rappang juga menjadi pertimbangan penting. Wilayah ini memiliki karakteristik masyarakat yang cukup unik, di mana norma-norma sosial dan interaksi antarindividu masih dipengaruhi oleh nilai-nilai tradisional yang kuat. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi apakah program bimbingan berbasis video animasi dapat diterima secara efektif dalam budaya lokal yang khas, serta melihat bagaimana

kolaborasi antara pihak kepolisian, masyarakat, dan institusi pendidikan berperan dalam keberhasilan program tersebut.

Kabupaten ini juga dipilih karena ketersediaan akses dan dukungan dari pemerintah daerah serta institusi pendidikan, yang berkolaborasi dengan kepolisian untuk melaksanakan program pencegahan perilaku patologi remaja. Dengan situasi dan dinamika sosial yang ada, Kabupaten Sidenreng Rappang menjadi lokasi yang ideal untuk mengkaji efektivitas intervensi yang dilakukan melalui media video animasi sebagai bentuk bimbingan masyarakat.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Menurut Jamaluddin Ahmad (2010), data dalam penelitian kualitatif adalah informasi yang berbentuk kata-kata atau deskripsi yang diperoleh dari subjek penelitian, biasanya melalui wawancara, observasi, atau dokumen. Data ini tidak berbentuk angka atau statistik, melainkan lebih fokus pada penjelasan mendalam mengenai fenomena yang diteliti, seperti pengalaman atau persepsi individu terkait suatu masalah. Dalam konteks penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa deskripsi pengalaman remaja yang terlibat dalam program bimbingan masyarakat berbasis video animasi, serta pandangan mereka mengenai pengaruh program tersebut terhadap perilaku mereka. Data ini juga bisa mencakup hasil observasi terhadap perilaku remaja selama proses bimbingan berlangsung.

Menurut Sugiyono (2017), data dalam penelitian kualitatif adalah data primer dan sekunder yang diperoleh dari subjek yang terlibat langsung dalam

fenomena yang diteliti. Data ini bisa berupa hasil wawancara, catatan lapangan, atau dokumen yang relevan.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka data yang dikumpulkan dalam penelitian ini lebih bersifat deskriptif, yakni berupa kata-kata, pendapat, atau narasi yang memberikan gambaran tentang perilaku patologi remaja dan efektivitas video animasi dalam mengubah perilaku tersebut.

2. Sumber Data

Menurut Jamaluddin Ahmad (2010), sumber data dalam penelitian kualitatif adalah individu atau kelompok yang terlibat langsung dalam fenomena yang diteliti. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah remaja yang mengikuti program bimbingan berbasis video animasi, yang memberikan informasi mengenai pengalaman mereka dengan program tersebut. Selain itu, kepolisian yang menjalankan program dan guru atau pihak sekolah yang terlibat dalam mendampingi remaja selama bimbingan juga menjadi sumber data penting karena mereka memiliki pandangan mengenai efektivitas program dari sisi penyelenggara dan pengamat. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah informan, yaitu orang-orang yang mengetahui dan mengalami fenomena yang sedang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut, dalam penelitian ini, sumber data utamanya adalah remaja yang menjadi peserta program bimbingan dan memiliki pengalaman langsung terkait pengaruh video animasi terhadap perubahan perilaku mereka. Sumber data lainnya termasuk dokumen, seperti laporan kepolisian,

catatan sekolah, atau evaluasi program yang digunakan untuk memahami konteks yang lebih luas dari program tersebut.

Secara keseluruhan, data dan sumber data dalam penelitian ini melibatkan informasi dari berbagai pihak yang terlibat dalam dan terdampak oleh program bimbingan berbasis video animasi, dengan fokus pada pengalaman subjektif remaja dan evaluasi dari pihak penyelenggara.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penggunaan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilakukan oleh kepolisian dalam upaya meminimalisir perilaku patologi remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Fokus ini mencakup beberapa aspek utama:

1. Efektivitas media video animasi

Penelitian ini berfokus pada bagaimana video animasi digunakan sebagai alat edukasi dan bimbingan untuk mengubah perilaku remaja. Media ini dipilih karena kemampuannya dalam menarik perhatian remaja dan menyampaikan pesan moral, hukum, dan sosial dengan cara yang interaktif dan menarik.

2. Perilaku Patologi Remaja

Penelitian juga memfokuskan pada perilaku patologi remaja, yang mencakup kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kriminal. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana video animasi dapat mengurangi keterlibatan remaja dalam perilaku tersebut.

3. Respons dan perubahan sikap remaja

Fokus lainnya adalah mengukur perubahan sikap, pemahaman, dan perilaku remaja setelah terpapar program bimbingan berbasis video animasi. Apakah ada perubahan positif dalam cara mereka memahami konsekuensi dari perilaku menyimpang dan bagaimana program ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka.

4. Kolaborasi antara kepolisian dan masyarakat

Penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana kepolisian, bekerja sama dengan pihak sekolah, orang tua, dan komunitas, menggunakan media video animasi untuk mendukung program bimbingan masyarakat yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, fokus penelitian ini adalah pada proses, penerimaan, dan hasil dari implementasi media video animasi sebagai sarana bimbingan dalam konteks sosial remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode yang relevan untuk mendapatkan informasi yang mendalam terkait efektivitas media video animasi dalam meminimalisir perilaku patologi remaja. Berdasarkan pandangan Sugiyono (2017) dan Jamaluddin Ahmad (2010), berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan remaja yang terlibat dalam program bimbingan berbasis video animasi, petugas kepolisian yang menyelenggarakan program, serta guru dan orang tua yang terlibat. Teknik ini digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pendapat subjek terkait program bimbingan tersebut, terutama dalam hal dampaknya terhadap perilaku remaja. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk memberikan kebebasan kepada informan dalam menjelaskan pandangan mereka, namun tetap dalam kerangka yang relevan dengan penelitian.

2. Observasi

Teknik ini digunakan untuk mengamati secara langsung perilaku remaja baik sebelum maupun sesudah mengikuti program bimbingan berbasis video animasi. Observasi ini dapat dilakukan di lingkungan sekolah, rumah, atau komunitas untuk melihat perubahan perilaku dan interaksi sosial mereka. Observasi partisipatif mungkin digunakan jika peneliti ingin terlibat secara aktif dalam kegiatan bimbingan tersebut. Catatan lapangan dari observasi ini akan memberikan data empiris mengenai dampak program terhadap perilaku remaja.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa laporan program, catatan kepolisian, laporan sekolah, dan hasil evaluasi program akan dikumpulkan untuk melengkapi data. Dokumen-dokumen ini memberikan informasi latar belakang tentang remaja yang menjadi target program, efektivitas sebelumnya dari intervensi yang dilakukan, dan perubahan perilaku yang tercatat secara formal. Selain itu, materi video animasi itu

sendiri akan dianalisis sebagai bagian dari dokumentasi untuk melihat bagaimana konten tersebut disusun dan disampaikan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan analisis tematik, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema dari data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan diskusi kelompok terfokus (FGD). Berdasarkan panduan dari Sugiyono (2017) dan Miles & Huberman (1994), teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan:

1. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi selama penelitian. Selama proses pengumpulan, peneliti mulai membuat catatan awal yang berfungsi untuk membantu dalam proses pengorganisasian data.

2. Reduksi data

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah reduksi data, yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada tema atau pola tertentu, dan mengabaikan informasi yang tidak relevan. Data yang relevan dengan fokus penelitian, seperti tanggapan remaja terhadap media video animasi atau perubahan perilaku, akan disaring dan diorganisir secara sistematis. Miles dan Huberman (1994) menyatakan bahwa reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah yang muncul dari catatan lapangan dan transkrip wawancara.

3. Penyajian data

Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk teks naratif, tabel, grafik, atau bagan yang memudahkan peneliti dalam memahami dan menarik kesimpulan. Penyajian data akan menampilkan pola tematik yang muncul dari wawancara dan observasi terkait efektivitas video animasi dalam meminimalisir perilaku patologi remaja. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penyajian data bertujuan untuk membuat data yang rumit menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami.

4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Setelah data disajikan, peneliti akan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan tema yang ditemukan, serta memverifikasi kesimpulan tersebut dengan kembali ke data asli. Dalam tahap ini, peneliti melihat apakah video animasi efektif dalam mengubah perilaku remaja dan mengurangi perilaku patologi berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumen yang dianalisis.

Selain itu, peneliti juga akan menggunakan triangulasi data untuk memastikan validitas hasil penelitian. Triangulasi dapat dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber (misalnya, wawancara dengan remaja, guru, dan kepolisian) atau menggunakan berbagai metode (misalnya, wawancara dan observasi) untuk memvalidasi temuan.

Dengan demikian, teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan proses pengorganisasian, penyaringan, penyajian, dan penarikan kesimpulan dari data yang dikumpulkan, dengan tujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang efektivitas program bimbingan berbasis video animasi dalam meminimalisir perilaku patologi remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Efektivitas penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian dalam mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang.

- a. Penyajian data

Data yang disajikan berikut ini merupakan hasil wawancara yang dilakukan kepada anggota kepolisian, remaja, guru, tokoh masyarakat, atau orang tua untuk mengetahui secara mendalam efektivitas penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian dalam mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 17-24 Maret 2025.

- 1) Responden: Anggota Kepolisian (Bripka Andi Rahmat)

Usia: 36 tahun

Jabatan: Bhabinkamtibmas

Lokasi: Kecamatan Maritengngae

Hasil Wawancara:

"Kami mulai menggunakan video animasi sejak awal tahun lalu untuk penyuluhan kepada remaja. Isi videonya tentang bahaya narkoba, pergaulan bebas, dan kekerasan remaja. Respon remaja cukup positif, mereka lebih fokus menonton karena animasinya menarik. Daripada kami ceramah biasa, mereka sering mengantuk. Video animasi juga kami sebar lewat WhatsApp grup sekolah dan posyandu remaja. Kami

melihat ada penurunan kasus tawuran pelajar di dua sekolah sejak media ini digunakan.

Hasil wawancara ini menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi oleh kepolisian terbukti lebih efektif dibanding metode ceramah konvensional dalam menyampaikan penyuluhan kepada remaja. Media animasi dinilai lebih menarik dan mampu mempertahankan perhatian remaja, sehingga pesan-pesan tentang bahaya narkoba, pergaulan bebas, dan kekerasan dapat diterima dengan lebih baik. Selain itu, penyebaran video melalui platform digital seperti WhatsApp memperluas jangkauan pesan, tidak hanya di sekolah tetapi juga di komunitas seperti posyandu remaja. Efektivitas penggunaan media ini ditunjukkan secara konkret melalui penurunan kasus tawuran pelajar di dua sekolah, yang menjadi indikator keberhasilan komunikasi preventif melalui media animatif.

2) Responden: Remaja (Salsabila, Siswi SMA)

Usia: 16 tahun

Status: Pelajar kelas XI

Lokasi: Kecamatan Maritengngae

Hasil Wawancara:

"Saya pernah lihat videonya waktu ada penyuluhan di sekolah. Seru karena kartun, jadi tidak membosankan. Ada satu video yang ceritanya tentang anak SMA yang kena narkoba, terus jadi masalah besar sama keluarganya. Itu bikin saya mikir. Menurut saya lebih enak nonton begitu daripada cuma diceramai. Teman-teman juga suka, bahkan ada yang share videonya di TikTok."

Hasil wawancara ini menjelaskan bahwa media video animasi memiliki daya tarik yang tinggi bagi remaja karena bentuknya yang menarik dan tidak membosankan, sehingga lebih efektif dibandingkan metode penyuluhan konvensional seperti ceramah. Konten yang disajikan dalam bentuk cerita yang relevan dengan kehidupan remaja, seperti kisah tentang penyalahgunaan narkoba dan dampaknya terhadap keluarga, mampu membangkitkan empati dan kesadaran. Selain itu, adanya respon aktif dari remaja, seperti berbagi video di platform media sosial seperti TikTok, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga memiliki potensi viralitas dan jangkauan luas dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan edukatif.

3) Responden: Guru (Ibu Nuraini, Guru BK)

Usia: 45 tahun

Mata Pelajaran: Bimbingan dan Konseling

Lokasi: SMA Negeri 2 Sidrap

Hasil Wawancara:

"Kami mengapresiasi inisiatif kepolisian membuat media edukatif seperti video animasi. Itu membantu kami dalam proses pembinaan di sekolah. Anak-anak sekarang lebih visual, jadi konten seperti itu lebih 'masuk'. Saya pernah menayangkan video dari Polres di jam BK, dan setelah itu diskusi kelas jadi lebih hidup. Anak-anak mulai terbuka menyampaikan masalah mereka."

Hasil wawancara ini menjelaskan bahwa media video animasi yang digunakan oleh kepolisian sangat membantu proses pembinaan di sekolah, khususnya dalam kegiatan Bimbingan dan Konseling (BK). Guru mengakui bahwa siswa saat ini lebih responsif terhadap media

visual, sehingga konten dalam bentuk animasi lebih mudah dipahami dan diterima oleh mereka. Pemutaran video animasi tidak hanya memperkaya materi BK, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan membuka ruang dialog tentang masalah pribadi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga menjadi pemicu keterbukaan dan interaksi yang konstruktif antara siswa dan pendidik.

4) Responden: Tokoh Masyarakat (Pak Haji Ridwan, Ketua RT)

Usia: 54 tahun

Pekerjaan: Ketua RT

Lokasi: Kecamatan Maritengngae

Hasil Wawancara:

"Saya sudah beberapa kali melihat video itu diputar di acara Poskamling atau pengajian remaja. Isinya bagus, anak-anak jadi sadar. Dulu ada yang suka mabuk-mabukan, sekarang sudah agak berkurang. Kepolisian aktif datang, dan kami dukung karena pendekatannya tidak lagi menakut-nakuti, tapi mendidik."

Hasil wawancara ini menjelaskan bahwa penggunaan video animasi oleh kepolisian dalam kegiatan masyarakat, seperti Poskamling dan pengajian remaja, diterima dengan baik oleh masyarakat dan dinilai efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral. Isi video yang edukatif mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap perilaku negatif yang sebelumnya kerap terjadi, seperti mabuk-mabukan, yang kini mulai berkurang. Selain itu, pendekatan kepolisian yang bersifat

mendidik dan komunikatif—bukan lagi menakut-nakuti—menunjukkan adanya perubahan strategi komunikasi yang lebih humanis dan diterima oleh masyarakat, serta memperkuat kerja sama antara aparat keamanan dan tokoh masyarakat dalam pembinaan generasi muda.

5) Responden: Orang Tua (Ibu Lina, Wali Murid)

Usia: 40 tahun

Pekerjaan: Ibu Rumah Tangga

Lokasi: Kecamatan Maritengngae

Hasil Wawancara:

"Saya lihat videonya dari grup WhatsApp orang tua murid. Bagus karena saya bisa nonton bareng anak di rumah. Setelah itu saya tanya pendapat anak saya, dan dia bilang jadi tahu apa saja bahayanya kalau ikut pergaulan yang salah. Saya setuju kalau polisi terus buat konten seperti itu, lebih baik daripada cuma datang marah-marah atau sidak saja."

Hasil wawancara ini menjelaskan bahwa video animasi yang disebarkan melalui grup WhatsApp orang tua efektif sebagai media komunikasi edukatif antara orang tua dan anak di lingkungan keluarga. Dengan menonton bersama, tercipta ruang dialog yang positif, di mana orang tua dapat mengajak anak berdiskusi tentang nilai-nilai dan bahaya perilaku menyimpang, seperti pergaulan bebas. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya berdampak pada remaja secara langsung, tetapi juga mendorong keterlibatan orang tua dalam proses pembinaan moral anak. Selain itu, respon positif terhadap pendekatan edukatif dari kepolisian menegaskan bahwa masyarakat lebih

mendukung model pembinaan yang komunikatif dan mendidik, daripada pendekatan represif seperti sidak atau tindakan intimidatif.

b. Analisis data

Penggunaan media video animasi oleh kepolisian dalam kegiatan bimbingan masyarakat terbukti memberikan dampak yang signifikan dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan edukatif kepada remaja. Berdasarkan hasil wawancara, responden dari berbagai latar belakang—anggota kepolisian, remaja, guru, tokoh masyarakat, hingga orang tua—menyatakan bahwa media ini mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman remaja terhadap isu-isu patologis seperti narkoba, kekerasan, dan pergaulan bebas. Video animasi dinilai lebih efektif dibanding metode penyuluhan konvensional karena menyajikan konten yang visual, naratif, dan sesuai dengan karakteristik remaja masa kini yang cenderung responsif terhadap media digital. Dalam konteks ini, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memicu kesadaran dan refleksi diri pada remaja.

Selain menarik, media ini juga mampu menjembatani komunikasi antara pihak kepolisian dan masyarakat, termasuk orang tua dan guru. Hal ini tampak dari tanggapan orang tua yang merasa lebih mudah berdialog dengan anak setelah menonton video tersebut bersama, serta guru yang memanfaatkannya dalam kegiatan Bimbingan Konseling di sekolah. Kepolisian juga menunjukkan peran aktif dalam mendistribusikan video animasi melalui berbagai kanal, seperti WhatsApp grup sekolah dan

komunitas, serta pemutaran dalam kegiatan masyarakat. Efektivitas pendekatan ini tercermin dari pengakuan bahwa terjadi penurunan perilaku negatif di kalangan remaja, seperti tawuran dan penyalahgunaan zat, setelah video tersebut mulai digunakan dalam kegiatan penyuluhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan sebagai alat komunikasi dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian. Penggunaan media ini mampu membangun kesadaran, memperkuat hubungan antara aparat dan masyarakat, serta secara nyata memberikan kontribusi terhadap pengurangan perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Efektivitas ini diperkuat oleh pendekatan komunikatif yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya masyarakat setempat.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilakukan oleh kepolisian.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 14 – 16 April 2025 terhadap Anggota Kepolisian Unit Binmas Polres Sidrap, masyarakat penerima program, dan tokoh masyarakat/pemuda setempat. Penelitian ini menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik yang dilakukan melalui media video animasi oleh Kepolisian Polres Sidrap. Diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Faktor Pesan

Pesan yang disampaikan dalam video animasi pada umumnya dinilai cukup jelas dan mudah dipahami. Namun, beberapa masyarakat merasa masih terdapat istilah-istilah hukum yang belum familiar.

Anggota polisi menyatakan:

“Kami memang sengaja membuat pesan dalam video itu lebih ringan dan pakai bahasa sehari-hari, tapi memang ada beberapa istilah hukum yang tidak bisa kami ubah.” (Informan Polisi 1)

Masyarakat menyampaikan:

“Saya paham sih isi videonya, tapi ada juga kata-kata yang saya kurang mengerti, lebih baik kalau pakai contoh kejadian sehari-hari di sini supaya lebih nyambung.” (Informan Masyarakat 2)

Tokoh masyarakat mengusulkan agar video menyisipkan lebih banyak kasus nyata di wilayah Sidrap:

“Lebih bagus kalau videonya itu pakai contoh kasus yang pernah terjadi di sini, biar orang cepat sadar dan merasa itu kejadian dekat dengan mereka.” (Informan Tokoh 3)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa dari aspek pesan, video animasi yang digunakan dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian Polres Sidrap secara umum telah dinilai cukup jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaiannya telah menggunakan bahasa sehari-hari yang lebih sederhana dan ringan. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, yaitu munculnya istilah-istilah hukum yang dirasa asing atau kurang familiar di kalangan masyarakat awam. Seperti yang disampaikan oleh anggota kepolisian, penggunaan beberapa istilah hukum tidak dapat dihindari karena berkaitan langsung dengan substansi hukum yang memang harus disampaikan secara benar. Sementara itu, masyarakat

merasa pesan akan lebih mudah dipahami apabila dikaitkan dengan contoh-contoh konkret yang terjadi di sekitar mereka. Salah satu masyarakat menyampaikan bahwa penggunaan contoh kejadian sehari-hari akan membuat pesan lebih relevan dan lebih mudah diterima. Hal senada juga disampaikan oleh tokoh masyarakat yang menegaskan pentingnya video menyisipkan kasus-kasus nyata yang pernah terjadi di wilayah Sidrap. Dengan demikian, masyarakat akan lebih cepat memahami dan merasa bahwa pesan tersebut memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun secara umum pesan sudah komunikatif, namun masih perlu adanya penguatan dengan pendekatan kontekstual yang lebih dekat dengan pengalaman masyarakat setempat, seperti penggunaan ilustrasi atau contoh kasus yang nyata dan relevan.

b. Faktor Media (Video Animasi)

Media video animasi dianggap cukup menarik, terutama oleh generasi muda dan anak-anak. Namun, beberapa masyarakat yang lebih tua mengaku kurang nyaman menonton video dalam format animasi.

“Videonya bagus, warna-warni, anak saya malah senang nonton, tapi kalau orang tua seperti saya lebih suka kalau polisi datang langsung kasih ceramah.” (Informan Masyarakat 1)

Polisi menyadari keterbatasan tersebut:

“Iya betul, video animasi itu lebih untuk menarik generasi muda, kami memang masih harus gabungkan dengan kegiatan langsung di lapangan.” (Informan Polisi 2)

Tokoh masyarakat menambahkan:

“Anak muda sekarang cepat sekali nonton video di HP, jadi memang pas kalau pakai animasi, tapi jangan lupa bapak-bapak dan ibu-ibu juga butuh pendekatan langsung.” (Informan Tokoh 1)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa media video animasi yang digunakan dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian Polres Sidrap dinilai cukup menarik, terutama oleh generasi muda dan anak-anak. Format animasi dengan tampilan visual yang berwarna dan dinamis dinilai efektif untuk menarik perhatian kelompok usia muda yang sudah terbiasa mengakses konten video melalui handphone atau media sosial. Namun demikian, terdapat kendala dari sisi penerimaan masyarakat yang lebih tua, dimana mereka mengaku kurang nyaman atau kurang terbiasa dengan format penyampaian dalam bentuk animasi. Masyarakat yang lebih tua lebih menyukai metode komunikasi langsung, seperti ceramah atau dialog tatap muka yang dianggap lebih personal dan mudah dipahami. Pihak kepolisian sendiri menyadari adanya keterbatasan media video animasi ini dan menyatakan perlunya penggabungan antara media animasi dengan kegiatan komunikasi langsung di lapangan agar pesan dapat diterima oleh semua segmen masyarakat secara optimal. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat tokoh masyarakat yang menyampaikan bahwa meskipun video animasi sangat cocok untuk menjangkau generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital, namun pendekatan langsung tetap dibutuhkan untuk menjangkau masyarakat yang lebih tua, seperti bapak-bapak dan ibu-ibu, agar mereka juga merasa diperhatikan dan mendapatkan pemahaman yang memadai. Dengan demikian, media video animasi dapat berfungsi sebagai media awal atau media pendukung yang

efektif, namun tetap perlu diimbangi dengan komunikasi tatap muka yang bersifat dialogis dan personal untuk memperkuat efektivitas komunikasi publik yang dilakukan oleh kepolisian.

c. Faktor Komunikator (Polres Sidrap)

Dari hasil wawancara, sebagian besar informan menilai pihak kepolisian sudah berusaha tampil lebih dekat dengan masyarakat. Namun, beberapa pihak menyarankan agar video juga melibatkan tokoh masyarakat atau pemuda setempat sebagai narator.

“Sudah bagus sih polisi sekarang tampil lebih santai di video, tapi kalau bisa suara atau tokohnya dari orang lokal juga biar lebih diterima.”
(Informan Tokoh 2)

Polisi mengakui:

“Kita memang lagi coba lebih ramah dan tidak kaku dalam video, tapi usulan untuk libatkan tokoh lokal menarik juga untuk kami pertimbangkan ke depan.” (Informan Polisi 3)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa dari aspek komunikator, pihak kepolisian Polres Sidrap telah menunjukkan upaya untuk tampil lebih humanis dan dekat dengan masyarakat melalui video animasi yang dibuat. Hal ini terlihat dari gaya penyampaian yang lebih santai dan tidak kaku, sebagaimana diakui oleh anggota kepolisian bahwa mereka memang sengaja mengubah citra komunikasi yang lebih ramah dalam video tersebut. Meskipun demikian, beberapa informan, khususnya dari tokoh masyarakat, menyampaikan saran agar dalam video tidak hanya melibatkan anggota kepolisian sebagai komunikator, melainkan juga mengajak tokoh masyarakat atau pemuda setempat sebagai narator atau tokoh dalam cerita. Hal ini dianggap

penting karena dengan melibatkan orang-orang yang dikenal oleh masyarakat setempat, pesan yang disampaikan akan terasa lebih dekat, lebih dipercaya, dan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Usulan tersebut direspons positif oleh pihak kepolisian yang menyatakan akan mempertimbangkan hal tersebut sebagai inovasi ke depan dalam pengembangan media komunikasi publik yang lebih partisipatif dan berorientasi pada pendekatan kultural. Temuan ini menunjukkan bahwa kredibilitas dan kedekatan komunikator menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik, terutama dalam konteks masyarakat lokal yang memiliki kepercayaan tinggi terhadap figur-figur yang dianggap mewakili komunitas mereka.

d. Faktor Penerima (Masyarakat)

Respon masyarakat terhadap video animasi cukup positif, namun ditemukan bahwa masyarakat lebih mudah memahami isi video jika setelahnya dilakukan diskusi atau pendampingan.

“Setelah nonton video itu saya ngerti juga, tapi lebih bagus kalau ada yang bantu jelaskan lagi habis nonton.” (Informan Masyarakat 3)

Tokoh masyarakat menilai:

“Masyarakat itu perlu ditanya dan diajak bicara setelah nonton, kalau tidak begitu pesan yang masuk lewat video bisa cepat lupa.” (Informan Tokoh 1)

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dijelaskan bahwa dari aspek penerima, masyarakat secara umum memberikan respons yang positif terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian Polres Sidrap. Mereka menilai bahwa video animasi cukup menarik

dan membantu mereka memahami pesan yang disampaikan. Namun, ditemukan bahwa pemahaman masyarakat terhadap isi video akan lebih maksimal apabila setelah menonton dilakukan pendampingan dalam bentuk diskusi, tanya jawab, atau dialog langsung. Beberapa masyarakat menyampaikan bahwa dengan adanya penjelasan lanjutan, mereka dapat lebih memahami dan mengklarifikasi hal-hal yang masih dirasa kurang jelas. Hal yang sama juga disampaikan oleh tokoh masyarakat, yang menilai bahwa masyarakat cenderung membutuhkan ruang untuk menyampaikan pendapat, bertanya, atau berbagi pengalaman setelah menonton video, agar pesan yang disampaikan tidak cepat terlupakan. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media video animasi efektif sebagai alat pemantik komunikasi, peran aktif penerima dalam proses komunikasi tetap menjadi faktor penting, di mana keterlibatan mereka melalui dialog interaktif dapat meningkatkan daya serap dan keberlanjutan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan

e. Faktor Lingkungan Sosial Budaya

Lingkungan sosial dan budaya Sidrap yang masih kental adat dan penggunaan bahasa Bugis menjadi tantangan tersendiri. Banyak informan mengusulkan agar dalam video animasi ke depan lebih banyak menggunakan bahasa Bugis atau simbol budaya lokal.

“Lebih bagus kalau videonya juga pakai bahasa Bugis, soalnya banyak orang tua di kampung sini yang lebih paham bahasa daerah daripada Indonesia.” (Informan Masyarakat 2)

Tokoh masyarakat juga menyarankan:

“Video itu kan mau sentuh hati masyarakat, jadi kalau pakai bahasa Bugis atau masukkan unsur adat seperti songkok atau baju bodo, orang akan lebih merasa itu milik mereka.” (Informan Tokoh 3)

Polisi menyatakan hal ini sebagai evaluasi:

“Kami akui, untuk unsur budaya lokal memang belum maksimal, ini jadi catatan kami untuk video-video berikutnya.” (Informan Polisi 1)

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dijelaskan bahwa faktor lingkungan sosial dan budaya di Sidrap menjadi tantangan tersendiri dalam keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi. Masyarakat Sidrap yang sangat menjunjung tinggi adat dan budaya lokal, serta masih banyak yang lebih fasih berbahasa Bugis daripada bahasa Indonesia, merasa bahwa video animasi yang digunakan dalam program bimbingan masyarakat belum sepenuhnya menyentuh mereka secara emosional. Banyak informan, baik masyarakat maupun tokoh setempat, mengusulkan agar video animasi ke depan lebih banyak menggunakan bahasa Bugis, serta menyisipkan unsur budaya lokal seperti pakaian adat (seperti songkok atau baju bodo) atau simbol-simbol yang familiar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menggunakan bahasa Bugis, mereka merasa pesan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan lebih dekat dengan nilai-nilai yang mereka anut. Sebagai respons, pihak kepolisian mengakui bahwa penggunaan unsur budaya lokal dalam video memang belum maksimal, dan hal ini menjadi catatan penting bagi mereka untuk diperbaiki pada video-video berikutnya. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor budaya lokal dalam penyampaian pesan, karena kedekatan

emosional dengan budaya setempat dapat memperkuat pemahaman dan rasa memiliki terhadap pesan yang disampaikan.

3. Persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan yang dilaksanakan oleh kepolisian untuk menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap tiga kelompok informan yang terdiri dari remaja penerima program, masyarakat/pemuda yang terlibat dalam pembimbingan, dan pihak kepolisian yang melaksanakan program. Wawancara dilakukan pada tanggal 14-17 April 2025.

Hasil wawancara ini memberikan gambaran tentang bagaimana persepsi masyarakat terhadap penggunaan video animasi dalam program bimbingan yang bertujuan menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang.

- a. Persepsi Remaja (Penerima Program)

Dari wawancara dengan tiga orang remaja penerima program, sebagian besar menganggap video animasi yang digunakan dalam program bimbingan sangat menarik. Mereka merespon positif terhadap visual yang cerah dan dinamis. Sebagai contoh,

Informan 1 mengatakan,

“Menurut saya, video animasi ini sangat menarik, terutama dari sisi visualnya yang penuh warna. Tapi beberapa istilah yang digunakan agak sulit saya pahami. Namun, saya rasa video ini membantu kami lebih memahami dampak dari perilaku buruk seperti narkoba dan kekerasan.”

Informan 2 menambahkan,

“Saya suka dengan video ini, karena gaya penyampaiannya cukup santai dan tidak membosankan. Tapi, ada beberapa kata yang susah dimengerti.”

Informan 3 juga mengungkapkan hal serupa,
“Video ini bagus, visualnya menarik. Namun, untuk orang tua atau yang lebih tua, mungkin kurang bisa menerima karena formatnya animasi.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja penerima program, dapat dijelaskan bahwa persepsi mereka terhadap video animasi dalam program bimbingan ini sangat positif, terutama dari segi visual yang dianggap menarik dan penuh warna. Video animasi ini berhasil menarik perhatian mereka dengan gaya penyampaian yang santai dan tidak membosankan. Namun, terdapat beberapa kendala terkait dengan penggunaan istilah-istilah hukum yang mereka anggap sulit dipahami. Walaupun secara keseluruhan mereka merasa video ini membantu dalam memahami dampak perilaku patologis, seperti narkoba dan kekerasan, remaja tersebut merasa perlu adanya penjelasan tambahan atau sesi tanya jawab setelah menonton untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pesan yang disampaikan. Selain itu, meskipun video animasi ini cocok untuk generasi muda, beberapa remaja juga mencatat bahwa orang tua atau kalangan yang lebih tua mungkin kesulitan menerima format animasi tersebut, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini lebih efektif untuk audiens yang lebih muda.

Walaupun video animasi ini dianggap menarik, remaja juga merasa bahwa ada istilah-istilah hukum yang kurang familiar dan terkadang sulit

dipahami. Mereka menyarankan agar setelah menonton video, ada penjelasan lebih lanjut atau sesi tanya jawab untuk membantu mereka memahami isi video dengan lebih baik.

b. Persepsi Masyarakat/Pemuda (Pembimbing atau Pihak yang Terlibat)

Ketika diwawancarai, para masyarakat atau pemuda yang terlibat dalam pembimbingan menyatakan bahwa mereka sangat mendukung penggunaan video animasi sebagai sarana edukasi, khususnya bagi generasi muda.

Informan 1 berpendapat,

“Menurut saya, video animasi ini sangat cocok untuk menarik perhatian anak muda, karena sekarang mereka lebih mudah terhubung dengan media seperti itu.”

Informan 2 menambahkan, “Setelah menonton, remaja lebih mudah diajak berdiskusi, dan mereka terlihat lebih terbuka terhadap pesan yang disampaikan.”

Meskipun demikian, beberapa masyarakat yang lebih tua atau orang yang terlibat dalam pembimbingan juga mengungkapkan kekhawatiran tentang efektivitas video animasi bagi kelompok usia yang lebih tua. Mereka merasa bahwa pendekatan melalui ceramah langsung mungkin lebih efektif bagi mereka yang lebih tua.

Informan 3 menyarankan,

“Penambahan unsur budaya dan bahasa daerah bisa meningkatkan daya tarik video ini bagi masyarakat setempat.”

Mereka juga menekankan pentingnya memasukkan elemen budaya lokal, seperti bahasa Bugis dan simbol-simbol adat, untuk membuat pesan lebih diterima oleh masyarakat yang tinggal di daerah tersebut.

c. Persepsi Pihak Kepolisian (Pelaksana Program)

Pihak kepolisian yang terlibat dalam pelaksanaan program bimbingan ini menyadari bahwa video animasi memiliki daya tarik yang besar, terutama bagi remaja, karena formatnya yang menyenangkan dan menarik.

Informan 1 menyatakan,

“Kami merasa video animasi ini cukup efektif untuk menarik perhatian remaja. Dengan pendekatan visual, pesan bisa sampai dengan cara yang lebih menarik.”

Informan 2 menambahkan,

“Video animasi efektif, tapi kami masih harus mengembangkan kontennya lebih jauh, dengan melibatkan lebih banyak unsur budaya lokal dan contoh kasus yang dekat dengan masyarakat.” Namun, mereka juga menyadari bahwa tidak semua kelompok masyarakat akan dapat menerima format animasi ini dengan mudah.

Informan 3 berpendapat,

“Kami melihat video animasi ini sebagai alat yang cukup efektif untuk mengedukasi remaja mengenai bahaya perilaku patologis. Kami terus berusaha meningkatkan kualitasnya.”

Mereka juga mengakui bahwa video animasi ini perlu dikombinasikan dengan pendekatan langsung, seperti ceramah atau diskusi, agar pesan dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat, tidak hanya remaja.

Secara keseluruhan, video animasi yang digunakan dalam program bimbingan kepolisian ini mendapat respons positif dari berbagai pihak, khususnya dari remaja. Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang perlu

diperhatikan, seperti penggunaan istilah hukum yang sulit dipahami oleh remaja dan ketidakcocokan format animasi bagi masyarakat yang lebih tua. Selain itu, banyak masyarakat dan tokoh setempat yang mengusulkan untuk memasukkan unsur budaya lokal, seperti bahasa Bugis dan simbol-simbol adat, untuk meningkatkan keterhubungan video dengan masyarakat setempat. Pihak kepolisian juga menyadari pentingnya memperkaya konten video dengan contoh kasus yang lebih relevan dengan kehidupan masyarakat setempat dan menggabungkan video animasi dengan pendekatan langsung untuk memastikan pesan yang disampaikan lebih efektif diterima oleh seluruh lapisan masyarakat.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian terbukti efektif dalam mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Penggunaan video animasi sebagai sarana edukasi tidak hanya menarik perhatian remaja, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka tentang bahaya perilaku menyimpang seperti narkoba, pergaulan bebas, dan kekerasan. Hasil ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, terutama video animasi, dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam konteks pendidikan dan pencegahan perilaku negatif di kalangan remaja.

Salah satu penelitian yang relevan adalah studi yang dilakukan oleh Sari, N., & Hidayat, T. (2020), yang menemukan bahwa penggunaan media animasi dalam

program pencegahan penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang bahaya narkoba (Sari, 2020). Video animasi yang menarik dan mudah dipahami lebih mampu menyampaikan pesan preventif daripada penyuluhan konvensional yang sering kali dianggap membosankan oleh remaja. Penelitian ini juga mencatat bahwa media animasi memberikan dampak positif dalam membuka ruang diskusi antara remaja, pendidik, dan orang tua, yang sejalan dengan temuan dalam penelitian ini bahwa video animasi mendorong keterbukaan dan komunikasi yang lebih efektif di kalangan remaja dan masyarakat.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putri, D., & Nugraha, H. (2019) mengungkapkan bahwa strategi komunikasi menggunakan media digital, termasuk video, mampu menjangkau audiens yang lebih luas, terutama di kalangan remaja yang sering kali lebih aktif di platform digital seperti WhatsApp dan media sosial (Putri, 2019). Penelitian ini menunjukkan bahwa penyebaran pesan preventif melalui grup WhatsApp dan media sosial dapat memperluas jangkauan informasi, mempermudah akses, dan meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan. Temuan ini juga tercermin dalam penelitian ini, di mana video animasi disebarluaskan melalui WhatsApp grup sekolah dan posyandu remaja, yang berkontribusi pada penurunan kasus tawuran pelajar.

Studi lain oleh Prasetya, A. (2021) menilai bahwa penggunaan media visual dalam bentuk video, terutama video animasi, dapat membentuk sikap remaja secara positif terhadap berbagai isu sosial. Hasil penelitian tersebut juga mencatat bahwa media animasi berperan penting dalam membentuk persepsi remaja terhadap norma

sosial dan membangkitkan empati terhadap dampak dari perilaku menyimpang (Prasetya, 2021). Dalam konteks penelitian ini, video animasi yang ditayangkan di sekolah dan komunitas terbukti memperkuat kesadaran remaja akan bahaya perilaku patologis, sehingga mengurangi prevalensi tawuran dan penyalahgunaan zat.

Pentingnya keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam pembinaan remaja juga ditemukan dalam penelitian oleh Wahyuni, I., & Santosa, R. (2022). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemberdayaan orang tua melalui media digital dapat memperkuat pengawasan dan dukungan terhadap remaja (Wahyuni, 2022). Hal ini relevan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana orang tua merasa lebih terlibat dalam pendidikan moral anak mereka setelah menonton video animasi bersama dan berdiskusi tentang pesan yang terkandung di dalamnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat bukti yang ada dalam literatur bahwa media video animasi memiliki potensi besar dalam mengurangi perilaku patologis remaja. Dengan menggunakan media yang menarik dan relevan dengan kebutuhan audiens, kepolisian dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan preventif dan membangun kesadaran di kalangan remaja. Oleh karena itu, disarankan agar media animasi ini terus diperluas penggunaannya dan diintegrasikan dalam berbagai program pembinaan masyarakat di tingkat sekolah, keluarga, dan komunitas.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilaksanakan oleh Kepolisian Polres Sidrap.

Adapun faktor-faktor yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi faktor pesan, media, komunikator, penerima, dan lingkungan sosial budaya.

a. Faktor Pesan

Pesan yang disampaikan melalui video animasi umumnya dianggap cukup jelas dan mudah dipahami, meskipun ada beberapa istilah hukum yang tidak familiar bagi masyarakat. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti sangat penting dalam komunikasi publik, terutama untuk audiens awam. Dalam penelitian ini, anggota kepolisian sengaja menggunakan bahasa sehari-hari dalam penyampaian pesan, namun ada istilah hukum yang tidak dapat dihindari. Masyarakat mengusulkan agar video disertai dengan contoh kasus yang lebih relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, yang juga didukung oleh tokoh masyarakat. Menurut (Sari M. , 2021), penyisipan kasus nyata dalam media komunikasi akan membantu audiens merasa lebih terhubung dengan pesan yang disampaikan, karena mereka melihat relevansi langsung terhadap kehidupan mereka.

b. Faktor Media (Video Animasi)

Media video animasi dianggap menarik oleh sebagian besar generasi muda dan anak-anak, tetapi ada kekhawatiran dari masyarakat yang lebih tua yang merasa kurang nyaman dengan format animasi. Penelitian sebelumnya oleh (Wijaya, 2022) menunjukkan bahwa media visual, termasuk animasi, memiliki daya tarik yang kuat bagi audiens muda, karena mereka lebih akrab dengan teknologi digital. Namun, seiring dengan perkembangan media, ada juga kebutuhan untuk

mempertimbangkan segmen audiens yang lebih tua, yang lebih cenderung menerima komunikasi langsung, seperti ceramah atau pertemuan tatap muka. Hal ini mengindikasikan pentingnya pendekatan multikanal, yang menggabungkan video animasi dengan komunikasi langsung, seperti yang disarankan oleh polisi dan tokoh masyarakat dalam penelitian ini. Seperti yang diungkapkan oleh anggota polisi, penggabungan antara media animasi dan kegiatan langsung di lapangan menjadi langkah yang bijaksana untuk menjangkau seluruh segmen masyarakat secara efektif.

c. Faktor Komunikator

Aspek komunikator juga mempengaruhi efektivitas komunikasi dalam program ini. Pihak kepolisian Polres Sidrap telah berupaya tampil lebih dekat dengan masyarakat, terutama melalui gaya penyampaian yang lebih ramah dan santai dalam video. Meskipun demikian, beberapa informan menyarankan agar video juga melibatkan tokoh masyarakat atau pemuda setempat sebagai narator atau pembicara, guna meningkatkan kredibilitas dan kedekatan pesan. Hal ini mendukung temuan dari (Yuliana, 2023), yang menyatakan bahwa keterlibatan tokoh lokal dalam komunikasi publik dapat meningkatkan rasa percaya dan penerimaan pesan, karena masyarakat lebih cenderung mempercayai figur yang mereka kenal. Pihak kepolisian mengakui saran tersebut dan berencana untuk mempertimbangkan melibatkan tokoh lokal dalam video-video berikutnya.

d. Faktor Penerima

Tanggapan masyarakat terhadap video animasi cukup positif, namun sebagian besar mengungkapkan bahwa mereka akan lebih mudah memahami pesan jika

setelah menonton dilakukan diskusi atau pendampingan. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian oleh (Susanto, 2024), yang menemukan bahwa setelah menerima pesan melalui media komunikasi, audiens cenderung lebih memahami isi pesan jika diikuti dengan sesi interaktif atau tanya jawab. Hal ini menunjukkan pentingnya keterlibatan aktif dari penerima pesan dalam komunikasi publik. Seperti yang disampaikan oleh tokoh masyarakat, memberikan ruang bagi masyarakat untuk bertanya dan berdiskusi setelah menonton video dapat memperkuat pemahaman dan memastikan bahwa pesan yang disampaikan tidak cepat terlupakan.

e. Faktor Lingkungan Sosial Budaya

Lingkungan sosial dan budaya di Sidrap, yang masih kental dengan adat dan bahasa Bugis, menjadi tantangan tersendiri dalam keberhasilan komunikasi melalui video animasi. Banyak masyarakat yang merasa lebih nyaman dan lebih memahami pesan jika video menggunakan bahasa Bugis atau menyisipkan unsur-unsur budaya lokal, seperti pakaian adat. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh (Dewi, 2020), yang menyarankan bahwa dalam konteks komunikasi publik di daerah dengan budaya yang kental, penggunaan bahasa dan simbol budaya lokal dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan. Pihak kepolisian Polres Sidrap mengakui pentingnya hal ini dan berkomitmen untuk memperbaiki penggunaan unsur budaya lokal dalam video-video berikutnya. Temuan ini menegaskan bahwa kesadaran terhadap budaya lokal dapat memperkuat kedekatan emosional antara pesan dan audiens, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keberhasilan komunikasi publik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, seperti pesan yang disampaikan, media yang digunakan, kredibilitas komunikator, respons penerima pesan, dan adaptasi terhadap lingkungan sosial budaya setempat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas komunikasi publik, perlu adanya pendekatan yang holistik, yang memperhatikan semua faktor ini secara terpadu.

Tujuan ketiga dalam penelitian ini adalah menganalisis persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilaksanakan oleh kepolisian untuk menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan tiga kelompok informan, diperoleh beberapa temuan penting yang dapat dianalisis lebih mendalam.

a. Persepsi Remaja (Penerima Program)

Dari hasil wawancara dengan remaja, terlihat bahwa media video animasi mendapatkan respons yang sangat positif. Remaja mengapresiasi aspek visual yang menarik, warna yang cerah, serta gaya penyampaian yang santai dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi mampu menjadi media alternatif yang sesuai dengan karakteristik generasi muda yang cenderung visual dan gemar konten yang ringan dan interaktif.

Namun demikian, remaja juga mengidentifikasi adanya kelemahan, yaitu penggunaan istilah hukum yang cenderung sulit mereka pahami. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media yang digunakan sudah sesuai dengan

preferensi remaja, substansi pesan yang terlalu formal atau menggunakan istilah teknis hukum menjadi hambatan dalam memahami isi video secara utuh. Keinginan adanya sesi tanya jawab atau diskusi setelah menonton video menunjukkan kebutuhan untuk memperkuat proses komunikasi dua arah sebagai pelengkap media video animasi.

Selain itu, remaja juga mengemukakan bahwa format animasi yang digunakan lebih efektif untuk kelompok usia mereka, namun kemungkinan besar kurang cocok atau tidak diterima dengan baik oleh kelompok masyarakat yang lebih tua. Hal ini mengonfirmasi bahwa efektivitas media sangat dipengaruhi oleh karakteristik dan segmentasi audiens yang dituju.

b. Persepsi Masyarakat/Pemuda (Pembimbing atau Pihak yang Terlibat)

Informan dari kalangan masyarakat dan pemuda yang terlibat dalam program bimbingan mengonfirmasi bahwa media video animasi menjadi sarana yang tepat untuk menarik perhatian generasi muda. Setelah menonton video, remaja menjadi lebih terbuka untuk berdiskusi, yang menunjukkan efektivitas video animasi sebagai pemantik dialog edukatif.

Namun demikian, kekhawatiran juga muncul dari masyarakat yang lebih tua terhadap keberterimaan format animasi, yang dinilai lebih cocok untuk generasi muda dan kurang relevan untuk kelompok yang lebih senior. Oleh karena itu, muncul usulan dari masyarakat untuk memperkaya isi video animasi dengan elemen budaya lokal, seperti penggunaan bahasa Bugis dan simbol-simbol adat yang dekat dengan keseharian masyarakat Sidenreng Rappang. Ini menunjukkan

bahwa konteks budaya menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan agar pesan yang disampaikan lebih diterima dan diapresiasi oleh masyarakat luas.

c. Persepsi Pihak Kepolisian (Pelaksana Program)

Pihak kepolisian sebagai pelaksana program menyadari keunggulan video animasi sebagai media komunikasi yang menarik dan efektif untuk menjangkau remaja. Mereka juga mengakui perlunya pengembangan konten agar lebih kontekstual, dengan memasukkan unsur budaya lokal serta contoh kasus yang lebih relevan dengan kehidupan masyarakat setempat.

Selain itu, pihak kepolisian menyadari bahwa video animasi perlu dikombinasikan dengan pendekatan langsung, seperti ceramah atau diskusi tatap muka, agar pesan yang disampaikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Kesadaran ini menunjukkan adanya pemahaman bahwa komunikasi publik yang efektif memerlukan pendekatan multimodal, yaitu penggabungan media visual dengan komunikasi interpersonal.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi dalam program bimbingan masyarakat oleh kepolisian Sidrap memiliki efektivitas yang tinggi dalam menjangkau generasi muda, namun memerlukan penyesuaian substansi dan konteks agar lebih sesuai dengan budaya lokal dan dapat diterima oleh masyarakat yang lebih luas. Aspek visual yang menarik, gaya penyampaian yang santai, dan kemampuan video animasi untuk memantik dialog menjadi keunggulan media ini. Namun, hambatan berupa penggunaan istilah hukum yang sulit dipahami, serta kesenjangan

penerimaan antar generasi, perlu menjadi perhatian dalam pengembangan program komunikasi publik berbasis video animasi ke depan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan oleh kepolisian di Kabupaten Sidenreng Rappang cenderung positif, terutama dalam aspek daya tarik visual dan kemudahan penerimaan pesan di kalangan generasi muda. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2021) dalam studinya berjudul "*Efektivitas Video Animasi sebagai Media Edukasi Pencegahan Perilaku Menyimpang Remaja*", yang menemukan bahwa video animasi mampu meningkatkan atensi, motivasi, dan pemahaman remaja terhadap materi yang bersifat sosial maupun hukum. Prasetyo menegaskan bahwa format animasi yang menarik dapat menjadi jembatan yang efektif dalam menyampaikan pesan moral atau hukum yang cenderung dianggap berat dan sulit dipahami oleh remaja.

Selanjutnya, penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Nurhidayah (2022) yang berjudul "*Persepsi Masyarakat Terhadap Media Edukasi Animasi Berbasis Budaya Lokal*". Nurhidayah menyimpulkan bahwa integrasi unsur budaya lokal dalam media animasi berperan penting dalam meningkatkan keterhubungan emosi dan penerimaan masyarakat terhadap pesan yang disampaikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa tanpa adanya penguatan nilai-nilai lokal, media animasi dapat dianggap kurang relevan oleh masyarakat yang lebih tua atau yang memiliki ikatan budaya yang kuat. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian ini, di mana baik masyarakat maupun pihak kepolisian mengusulkan agar

video animasi yang digunakan dalam program bimbingan diintegrasikan dengan bahasa daerah, simbol adat, dan contoh kasus lokal untuk meningkatkan efektivitasnya.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa keberhasilan media edukasi berbasis animasi tidak hanya bergantung pada aspek visual dan hiburan semata, melainkan juga pada konteks budaya, bahasa, serta metode pendampingan interaktif yang relevan dengan audiens target.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan tiga hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data wawancara dengan berbagai pihak, dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti efektif sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat oleh kepolisian dalam upaya mengurangi perilaku patologis remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian remaja karena tampilannya yang visual, menarik, dan relevan dengan kehidupan mereka, sehingga pesan-pesan edukatif tentang bahaya narkoba, kekerasan, dan pergaulan bebas dapat dipahami dengan lebih baik. Video animasi juga membuka ruang dialog antara remaja dengan guru, orang tua, maupun pihak kepolisian, serta mendorong perubahan sikap dan kesadaran. Penyebaran melalui media digital seperti WhatsApp dan pemutaran dalam kegiatan masyarakat semakin memperluas jangkauan pesan. Dukungan dari guru, tokoh masyarakat, dan orang tua menguatkan bahwa pendekatan komunikatif dan edukatif ini lebih diterima dibandingkan metode represif, serta memberikan dampak nyata dalam menurunnya kasus perilaku menyimpang di kalangan remaja.
2. Keberhasilan komunikasi publik melalui media video animasi dalam program bimbingan masyarakat yang dilakukan oleh kepolisian Polres Sidrap

dipengaruhi oleh beberapa faktor penting. Pertama, faktor pesan yang disampaikan dalam video animasi dianggap cukup jelas, meskipun terdapat beberapa istilah hukum yang sulit dipahami oleh masyarakat awam. Oleh karena itu, penggunaan contoh kasus nyata dan bahasa sehari-hari sangat dianjurkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterhubungan pesan dengan kehidupan masyarakat setempat. Kedua, faktor media (video animasi) berhasil menarik perhatian generasi muda, namun kurang efektif untuk kelompok masyarakat yang lebih tua, yang cenderung lebih menyukai metode komunikasi langsung. Penggabungan antara media animasi dan pendekatan tatap muka sangat diperlukan agar pesan dapat diterima secara luas. Ketiga, komunikator (kepolisian) telah berusaha tampil lebih ramah dan dekat dengan masyarakat melalui gaya penyampaian yang lebih santai, meskipun adanya saran untuk melibatkan tokoh lokal atau pemuda setempat dalam video untuk meningkatkan kedekatan dan kredibilitas pesan. Keempat, dari sisi penerima, masyarakat memberikan respon positif terhadap video animasi, namun mereka lebih mudah memahami pesan jika dilengkapi dengan diskusi atau pendampingan setelah menonton. Terakhir, faktor lingkungan sosial budaya yang kental dengan adat dan bahasa Bugis di Sidrap menjadi tantangan dalam menyampaikan pesan. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, penggunaan bahasa Bugis dan simbol budaya lokal dalam video animasi dapat memperkuat kedekatan emosional masyarakat dengan pesan yang disampaikan. Secara keseluruhan, meskipun media video animasi efektif dalam menarik perhatian, keberhasilan komunikasi publik dalam program ini sangat bergantung pada penguatan pesan

dengan pendekatan kontekstual, pemilihan media yang tepat, serta partisipasi aktif dari penerima pesan dan keterlibatan tokoh lokal

3. Persepsi masyarakat, khususnya remaja, terhadap penggunaan media video animasi dalam program bimbingan yang dilaksanakan oleh kepolisian untuk menanggulangi perilaku patologis di Kabupaten Sidenreng Rappang pada umumnya bersifat positif. Media video animasi dianggap efektif dalam menarik perhatian remaja melalui tampilan visual yang menarik, gaya penyampaian yang santai, serta mampu menjadi sarana pemantik diskusi yang lebih terbuka. Namun demikian, ditemukan beberapa hambatan seperti penggunaan istilah hukum yang sulit dipahami serta keterbatasan daya jangkau media ini bagi kelompok masyarakat yang lebih tua. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dinilai lebih optimal jika dipadukan dengan pendekatan langsung dan dikontekstualisasikan dengan budaya lokal agar lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada seluruh lapisan masyarakat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan :

1. Kepolisian terus mengembangkan dan memperluas penggunaan media video animasi sebagai alat komunikasi dalam bimbingan masyarakat, khususnya dalam penyuluhan kepada remaja. Untuk meningkatkan efektivitasnya, disarankan agar konten video animasi lebih diperbanyak dengan tema-tema yang relevan dan beragam, serta disesuaikan dengan perkembangan isu-isu sosial yang dihadapi remaja. Selain itu, kepolisian dapat memperluas distribusi

video ini melalui berbagai platform digital lainnya, seperti YouTube atau aplikasi mobile, agar lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Kolaborasi yang lebih intens dengan sekolah, orang tua, dan tokoh masyarakat juga perlu ditingkatkan agar pesan yang disampaikan melalui media ini dapat lebih maksimal dan berdampak positif dalam mengurangi perilaku patologis remaja.

2. Disarankan kepada kepolisian Polres Sidrap dalam pengembangan program komunikasi publik melalui media video animasi ke depan lebih mengoptimalkan pendekatan berbasis budaya lokal dengan memasukkan unsur bahasa Bugis dan simbol-simbol adat yang dekat dengan kehidupan masyarakat Sidrap. Selain itu, agar efektivitas penyampaian pesan dapat menjangkau seluruh segmen masyarakat, media video animasi perlu diintegrasikan dengan kegiatan komunikasi tatap muka seperti diskusi, dialog interaktif, atau bimbingan langsung di lapangan. Melibatkan tokoh masyarakat, pemuda setempat, atau figur yang dikenal masyarakat sebagai komunikator atau narator dalam video juga diharapkan dapat meningkatkan kedekatan, kepercayaan, dan penerimaan masyarakat terhadap pesan yang disampaikan. Pendekatan yang kolaboratif, kontekstual, dan partisipatif ini diharapkan mampu memperkuat efektivitas komunikasi publik yang dilakukan oleh kepolisian, khususnya dalam program bimbingan masyarakat di wilayah Sidrap.
3. Disarankan kepada pihak kepolisian agar mengembangkan konten video animasi yang lebih adaptif dengan karakteristik dan kebutuhan target audiens, terutama remaja, dengan memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana

dan mudah dipahami. Selain itu, integrasi unsur budaya lokal, seperti bahasa daerah, simbol adat, dan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Sidenreng Rappang, perlu ditingkatkan untuk memperkuat keterhubungan pesan yang disampaikan.

4. Untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan, pihak kepolisian sebaiknya mengombinasikan penggunaan video animasi dengan metode interaktif seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, atau ceramah langsung. Pendekatan ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman masyarakat, terutama kelompok usia dewasa dan orang tua, yang mungkin kurang familiar atau kurang nyaman dengan format animasi sebagai media edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Astuti, N. (2022). *Video Animasi sebagai Media Bimbingan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aziz, N. (2022). *Kerjasama Pemerintah dan Masyarakat dalam Program Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Basri, M. (2021). *Intervensi Kepolisian dalam Masalah Remaja*. Makassar: Penerbit Innawa.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Firdaus, A. (2021). *Metode Bimbingan Berbasis Visual*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hafidz, M. (2020). *Pentingnya Pendidikan Moral bagi Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hakim, T. (2018). *Pentingnya Bimbingan Moral bagi Remaja*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Hasan, I. (2022). *Tingkat Kenakalan Remaja di Kabupaten Sidenreng Rappang*. Makassar: Universitas Hasanuddin Press.
- Hidayat, M. (2019). *Pendekatan Preventif dalam Menangani Kriminalitas Remaja*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Ibrahim, A. (2021). *Kolaborasi Masyarakat dan Kepolisian dalam Menangani Kenakalan Remaja*. Makassar: Universitas Hasanuddin Press.
- Jamaluddin, A. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kurniawan, A. (2020). *Kolaborasi dalam Menangani Perilaku Patologi Remaja*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Mahmud, R. (2023). *Konten Edukasi Berbasis Budaya Lokal*. Makassar: Penerbit Innawa.
- Nurhayati, A. (2022). *Program Kepolisian untuk Bimbingan Remaja*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetya, R. (2022). *Kesulitan Remaja dalam Memahami Pesan Verbal*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Prasetyo, F. (2021). Peran Penegak Hukum dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. Jakarta: Sinar Grafika.
- Putra, G. (2021). Pengaruh Media Animasi terhadap Pemahaman Remaja. Jakarta: PT Gramedia.
- Rahman, U. (2023). Bimbingan Berbasis Animasi dalam Menangani Patologi Remaja. Jakarta: PT Gramedia.
- Rahmawati, L. (2023). Peran Media Non-Visual dan Visual dalam Pendidikan Moral. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ridwan, T. (2023). Video Animasi sebagai Media Edukasi untuk Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salim, N. (2022). Model Bimbingan Berbasis Media Digital untuk Remaja. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Santoso, B. (2020). Peran Lingkungan dalam Pembentukan Perilaku Remaja. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, D. (2022). Penegakan Hukum Preventif melalui Media Digital. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, P. (2021). Penggunaan Media Visual dalam Mengubah Perilaku. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Siregar, D. (2021). Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, B. (2021). Dukungan Sosial terhadap Program Kepolisian. Makassar: Universitas Hasanuddin Press.
- Sudirman, R. (2020). Metode Bimbingan yang Efektif untuk Remaja. Jakarta: PT Gramedia.
- Suryana, H. (2023). Penyampaian Nilai-Nilai Moral melalui Media Visual. Surabaya: Airlangga University Press.
- Suryani, A. (2019). Patologi Remaja dan Pengaruhnya terhadap Keluarga. Jakarta: Pustaka Remaja.

- Susanto, E. (2022). Kolaborasi dalam Bimbingan Remaja. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wahyudi, E. (2022). Kenakalan Remaja: Faktor Penyebab dan Solusinya. Surabaya: Airlangga University Press.
- Wibowo, J. (2020). Generasi Muda dan Preferensi terhadap Konten Visual. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S. (2021). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Aksesibilitas Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainuddin, S. (2021). Keterbatasan Teknologi di Daerah Terpencil. Bandung: Alfabeta.
- Zulkifli, H. (2020). Efektivitas Media Visual dalam Pendidikan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

LAMPIRAN

<https://youtu.be/LYeypNnX-T4?si=dWba-1JDrwYGida2>



PATOLOGI SOSIAL - KENAKALAN REMAJA

<https://youtu.be/FIyINiZDe6k?si=cvPt0vpTe5EgY603>



Materi layanan BK II Kenakalan Remaja #bimbingankonseling #materibk #kenakalanremaja