

Abstrak

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI PERILAKU SEKSUAL UNTUK REMAJA MELALUI MEDIA ANIMASI 2D

Oleh:

Fadilla Maharani

NPM 2011079002P

Penelitian memfokuskan pada pengembangan media animasi 2D yang menarik dan edukatif untuk menyampaikan pesan tentang perilaku seksual yang sehat kepada remaja. Konten media animasi 2D disesuaikan dengan standar kebijakan dan norma sosial yang berlaku. Animasi 2D mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menghibur dan interaktif, memancing rasa ingin tahu dan eksplorasi generasi muda terhadap topik yang diajarkan. Hal ini dapat membantu mengatasi tantangan yang seringkali muncul dalam pembelajaran, seperti kebosanan dan kehilangan fokus, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan produk animasi pembelajaran 2D yang ditujukan untuk memperbaiki pola pikir remaja melalui media sosial yang menarik dan menghibur dengan konten pendidikan reproduksi sehingga dapat mengubah pola pikir anak menjadi lebih baik lagi bahwa seks itu bukan lagi hal yang tabu untuk diperbincangkan. Penelitian ini juga ditujukan untuk memberikan pengetahuan tentang kesalahan dan penyimpangan seksual agar individu dapat menjaga diri dan melawan eksploitasi yang dapat mengganggu kesehatan fisik dan mental.

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif, dengan metode penciptaan produk media pembelajaran berbasis *massive open online course (MOOC)*. Analisis data yang digunakan adalah teknik 5W+1H, Temuan penelitian ini adalah animasi 2D mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menghibur, interaktif, memancing rasa ingin tahu dan eksplorasi generasi muda terhadap topik yang diajarkan.

Kata kunci : perancangan, media, animasi 2D.

Abstract.

***DESIGN OF SEXUAL BEHAVIOR EDUCATIONAL LEARNING MEDIA
FOR TEENAGERS THROUGH 2D ANIMATION MEDIA***

By:

Fadilla Maharani
NPM 2011079002P

The research focuses on developing interesting and educational 2D animation media to convey messages about healthy sexual behavior to teenagers. 2D animation media content is adjusted to applicable policy standards and social norms. The 2D animation is able to present materials in a more entertaining and interactive way, provoking curiosity and exploration of the young generation regarding the topics being taught. This can help overcome challenges that often arise in learning, such as boredom and loss of focus, thereby increasing the overall effectiveness of the learning process.

This research is proposed to produce a 2D learning animation product which is aimed at improving teenagers' mindsets through interesting and entertaining social media with reproductive education content so that it can change children's mindsets for the better; that sex is no longer a taboo thing to discuss. This research is also aimed at providing knowledge about sexual errors and deviations so that individuals can protect themselves and fight exploitation that can harm physical and mental health.

This research uses a qualitative approach, by using a creation method that creates learning media products based on massive open online courses (MOOC). The data analysis used is the 5W+1H technique. The findings of this research are that 2D animation is able to present material in a more entertaining, interactive way, provoking curiosity and exploration of the younger generation regarding the topics being taught.

Keywords: design, media, 2D animation.