

BAB II

IDENTIFIKASI MASALAH DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Pada dasarnya yang dimaksud dengan Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah salah satu cabang ilmu desain yang mengkaji konsep komunikasi melalui berbagai media yang dapat berbentuk gambar, tata huruf, video, media interaktif, dan atau media visual lainnya agar gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan baik, lebih menarik, atau sesuai dengan kebutuhan ketika diterima oleh penerima pesan (kelompok target tertentu).

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu bagian dalam berkomunikasi, baik itu untuk menyampaikan sesuatu, mengkritik atau mempengaruhi orang terhadap suatu hal, menjelaskan sistem yang rumit atau mendemonstrasikan suatu proses. Dengan menggunakan media visual, seperti poster, membuat logo bisnis, majalah, cover album, bahkan dengan membuat hasil cetakan dari komputer, kita telah menggunakan sarana komunikasi visual. Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan sebuah ide. Para desainer bekerja dengan beragam alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari klien kepada *audience*, yang dituju dan yang menjadi komponen utamanya adalah gambar dan tulisan (Ricky W. Putra, 2021).

Selanjutnya Komunikasi Visual juga dapat didefinisikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Sedang bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya yang disusun sedemikian rupa berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa. Muatan pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta solutif pada permasalahan yang ada.

2. Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, “anima” yang berarti jiwa, hidup, dan semangat, Purnama (2013). Selanjutnya, Ibiz Fernandez; dalam Purnama (2013), mengatakan bahwa, “Animasi adalah proses merekam dan memainkan kembali kumpulan sekuens gambar diam sehingga membuat ilusi gambar bergerak.”

Menurut Purnama (2013), animasi terbagi menjadi dua kategori, yakni:

- a. Animasi yang proses pembuatannya dibantu komputer. Animasi 2D adalah yang dimaksud dalam kategori ini.
- b. Animasi yang dibuat sepenuhnya menggunakan komputer yaitu animasi 3D yang dibuat dengan bantuan software seperti Maya, 3D Studio MAX, Blender dan lain-lain.
- c. Menurut Roberts (2020) pada dasarnya animasi 2D adalah serangkaian gambar yang diambil satu-persatu yang kemudian dimainkan kembali demi mendapatkan hasil ilusi gambar bergerak.
- d. Menurut Salla (2017) di dalam animasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip berikut agar produk yang dihasilkan dapat terlihat lebih menarik.

Berikut adalah prinsip-prinsip animasi yang disarankan Salla;

- a. *Squash and Stretch*
- b. *Anticipation*
- c. *Staging*
- d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
- e. *Slow In and Slow Out*
- f. *Arcs*
- g. *Secondary Action*
- h. *Timing*
- i. *Exaggeration*
- j. *Solid Drawings*
- k. *Appeal*

3. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak. Tetapi ternyata belakangan tulisan tangan (*handwriting*) dan seni melukis aksara (*calligraphy*) termasuk yang dibahas dalam ilmu tipografi. Jadi, akan lebih tepat bahwa tipografi itu ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/aksara/type/ *typeface*). Jadi,

tepatlah kalau kita yang setiap hari, setiap saat memanfaatkan aksara sebagai sarana komunikasi dan informasi perlu memahami tipografi (Kusrianto, 2013).

Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan makna yang mengarah pada sebuah objek atau gagasan, tapi juga menyuarakan suatu kesan secara visual (Zainudin, 2021).

4. Teori Warna

Warna adalah unsur penting dalam desain yang mempengaruhi emosi dan psikologi audiens, serta meningkatkan pemahaman terhadap pesan visual. Secara objektif, warna didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, yang ditandai oleh panjang gelombang tertentu dalam spektrum gelombang elektromagnetik yang tampak oleh mata.

Secara subjektif, warna dilihat dalam aspek hue (rona atau corak warna), value (kualitas terang atau gelap suatu warna), dan chroma (intensitas atau kekuatan warna). Kehadiran cahaya yang menimpa objek membuatnya memantulkan cahaya ke mata, yang kemudian otak terjemahkan sebagai warna tertentu, selama individu tersebut tidak mengalami buta warna. Penggunaan warna yang tepat dan sesuai konsep dapat membuat pesan visual lebih berdampak kepada respon yang diinginkan.

Warna dibagi menjadi dua jenis berdasarkan asalnya: *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* berasal dari cahaya dan mencakup spektrum *Red*, *Green*, dan *Blue*, yang dalam komputer dikenal sebagai model RGB. Sebaliknya, warna *subtractive* yang berasal dari pigmen mencakup *Cyan*, *Magenta*, dan *Yellow*, dikenal dalam komputer sebagai model CMY. Dalam teori warna, warna-warna pokok dari kedua jenis ini disusun dalam lingkaran warna dimana warna *additive* dan *subtractive* saling berhadapan atau berkomplemen.

5. Layout

Menurut Bisma L (2022), Pengertian layout adalah tata letak atau sering disebut dengan istilah layout merupakan proses perancangan tata letak aneka elemen desain seperti foto, teks, gambar, warna, dan lain-lain pada suatu bidang, baik cetak maupun elektronik.

Tujuan penataan layout untuk menyatukan berbagai unsur desain menjadi sebuah karya visual yang atraktif, persuasif, dan komunikatif. Jika penataan layout sudah bagus, karya tersebut dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan penting secara efektif pada target audiens.

Apabila desain hanya menarik secara visual tapi penataan layout-nya masih kurang tepat, maka audiens tidak dapat menangkap konteks atau isi pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu sangat penting bagi seorang desainer untuk tidak hanya memiliki kreativitas tinggi, tapi juga dapat memahami ilmu dasar dan konsep layout desain.

6. Audio Visual

Media audio visual memegang peran penting dalam dunia pendidikan modern, memungkinkan konsep-konsep yang kompleks disederhanakan dan disajikan dalam format yang lebih menarik dan mudah dipahami. Alat bantu ini sangat efektif dalam menggabungkan elemen pendengaran dan penglihatan, yang membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan media gerak seperti film dan televisi, serta media diam seperti slide suara, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Media Audio-Visual terdiri dari: Media Audio Visual diam dan Media Audio Visual Gerak. Media Audio Visual Diam Yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya Sound slide (Film bingkai suara). Sedangkan, Media Audio Visual gerak ialah media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, Contohnya seperti film, Televisi dan lain-lain (Rahmah Ichsan dkk, 2021).

Media Visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera

mata. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar (KBBI, 2008:100). Menurut Hamdani (2011:249) sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal.

7. Adobe After Effect

Adobe After Effect merupakan software pembuat animasi dan special effect yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya (Maharani, Hotami, 2017). Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa menjadikan software ini banyak dipakai oleh para animator dan desain grafis karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan berbagai jenis pekerjaan visual. Adobe After Effects adalah produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan post produksi pada video. pada awalnya merupakan sebuah software produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe.

8. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional (Andi 2011: 2). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses.

Ada cukup banyak dan bahkan bisa dikatakan sangat banyak. Namun

bagi para penggunanya, program Adobe Illustrator seringkali dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan sebagai berikut:

- a. Membuat desain logo atau simbol, yang mana ini adalah kegunaan Adobe Illustrator yang paling banyak dimanfaatkan oleh

penggunanya, terutama pembuatan logo 2D dan 3D karena kemudahannya dalam mengolah grafis dan warna.

- b. Membuat desain undangan, brosur, banner, id card, pamflet, dan lain-lain, juga menjadi suatu kegunaan dari program Adobe Illustrator. Media publikasi offline lainnya juga menggunakan Adobe Illustrator sebagai alat untuk mendesain. Adobe Illustrator memiliki banyak jenis fitur-fitur dan font yang dapat memudahkan desainer untuk mengeksplorasi imajinasi desain dan tulisan yang akan dibuat.
- c. Membuat cover buku juga dapat dilakukan di Adobe Illustrator. Dengan Adobe Illustrator, maka desain akan menjadi mudah karena dapat memanfaatkan desain sampul dan teknik pewarnaan yang lebih sempurna oleh Adobe Illustrator. Detail gambar juga akan terlihat jelas.
- d. Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat dilakukan dengan Adobe Illustrator. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut.

9. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia.

Secara umum pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian pembelajar.

Menurut menurut para ahli pengertian media pembelajaran adalah sebagai berikut;

- a. H. Malik, Pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

- b. Gerlach dan Ely, Media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- c. Latuheru, Definisi media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

10. Sosiologi

Ada keberagaman pengertian sosiologi di kalangan para ahli, namun secara umum sosiologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari masyarakat dengan segala aspek kehidupannya. Selanjutnya sosiologi dimaknai sebagai pengetahuan atau ilmu tentang sifat, perilaku, dan perkembangan masyarakat. Sosiologi menjelaskan tentang struktur sosial, proses sosial, dan perubahannya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), sosiologi merupakan gabungan dua kata dari Bahasa Latin dan Yunani, yakni *socius* yang berarti kawan dalam bahasa Latin sedangkan *logos* bermakna ilmu pengetahuan dalam bahasa Yunani. Jadi, secara harfiah sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari pola perilaku manusia dalam bermasyarakat.

Menurut Farizqa Ayu Luqyana Putri (1922), Istilah sosiologi pertama kali diperkenalkan pada tahun 1838 oleh Auguste Comte dalam bukunya yang berjudul *Cours De Philosophie Positive*. Berkat kontribusinya terhadap sosiologi, filsuf asal Perancis ini dinobatkan sebagai “*The Father of Sociology*”. Berikut ini beberapa Pengertian Sosiologi Menurut Para Ahli :

a. Auguste Comte

The Father of Sociology; Auguste Comte mendefinisikan sosiologi sebagai ilmu positif. Artinya sosiologi bekerja mempelajari gejala-gejala sosial dalam masyarakat berlandaskan pada logika rasional dan ilmiah.

b. Émile Durkheim

Menurut Durkheim, sosiologi adalah ilmu yang mengkaji fakta dan institusi sosial dalam berbagai tatanan masyarakat. Dari kumpulan fakta terkait cara berpikir dan bertindak tersebut, Durkheim meyakini adanya kekuatan untuk mengendalikan individu.

c. Karl Marx

Walaupun Karl Marx tidak secara eksplisit mendefinisikan sosiologi, tetapi dalam *The Communist Manifesto* dirinya meyakini bahwa masyarakat bawah (*proletar*) perlu dibebaskan dari sistem kapitalis. Sosiologi dipercaya dapat digunakan sebagai instrumen penting untuk melawan penindasan dan melahirkan masyarakat tanpa kelas.

d. Max Weber

Secara empiris Weber memandang, sosiologi berperan sebagai studi yang memfokus pada tindakan sosial guna menjelaskan hubungan sebab-akibat dari fenomena sosial tertentu.

11. Psikologi

Psikologi merupakan kajian yang memfokus pada kepribadian manusia. Selanjutnya banyak cabang psikologi yang berkembang di era sekarang. Namun yang paling umum digunakan untuk pengambilan keputusan tentang manusia adalah psikologi kepribadian.

Psikologi kepribadian adalah salah satu cabang ilmu psikologi yang mempelajari mengenai upaya sistematis dalam mengungkapkan serta menjelaskan pola-pola teratur di dalam perasaan, pikiran, serta perilaku seorang manusia.

Tujuan pragmatis dari tata kerja psikologi kepribadian adalah menciptakan penjelasan praktis di dalam psikologi seperti karakteristik manusia, alasan perilaku manusia, serta menentukan kepribadian manusia. Ada beberapa teori psikologi kepribadian yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikologi atau juga dikenal dengan Teori *Nativisme*. Teori – teori tersebut antara lain, sebagai berikut;

a. Teori Psikoanalisis Klasik (Sigmund Freud)

Teori ini memfokus pada analisa jiwa. Teori psikoanalisis klasik pertama kalinya ditemukan oleh Sigmund Freud di tahun 1986.

Pada masa itu teori psikoanalisis merupakan teori baru yang mempelajari tentang manusia yang menganggap bahwa ketidaksadaran menjadi peran penting untuk memahami perilaku dan kepribadian manusia.

Psikoanalisis digunakan untuk menjelaskan sebuah metode penelitian terhadap proses psikis, misalnya meneliti tentang mimpi yang dialami seseorang. Di mana hal ini tak pernah dijangkau oleh penelitian ilmiah sebelumnya.

Secara pragmatis psikoanalisis dapat menjelaskan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengobati gangguan-gangguan psikis yang dialami oleh klien penderita neurosis.

Psikoanalisis digunakan untuk menjelaskan seluruh pengetahuan mengenai psikologis baik yang didapatkan melalui metode atau teknik. Dapat dikatakan bahwa teori psikoanalisis menjadi salah satu teori psikologi kepribadian yang paling komprehensif dibandingkan teori lainnya. Freud mendeskripsikan kepribadian ke dalam 3 pokok bahasan, yaitu;

- struktur kepribadian,
- perkembangan kepribadian,
- serta dinamika kepribadian.

b. Teori Kepribadian Alfred Adler

Teori kepribadian berikutnya dikemukakan oleh Alfred Adler. Menurut Adler, manusia merupakan makhluk individual yang termotivasi oleh dorongan-dorongan sosial yang memang sudah dibawa ketika lahir. Alfred Adler merupakan pelopor dalam ilmu psikologi yang membahas tentang teori bawah sadar yang merupakan bagian penting di dalam sebuah kepribadian seseorang.

Teori Adler bertolak belakang dengan teori Freud, yang mana menurut Freud manusia lebih menunjukkan bahwa tingkat

kesadaran individu yang dapat mendorong dirinya untuk selalu menjadi sukses dan terbaik. Bila mereka mau bekerja keras, maka mereka dapat sukses, begitupun sebaliknya. Sedangkan Adler yakin bahwa keturunan, lingkungan, dan kreativitas di dalam lingkungan mampu membentuk kepribadian seseorang. Yang mana penggambaran sifat anak yang didasarkan pada urutan lahir. Menurut Adler sifat anak sesuai urutan lahir adalah sebagai berikut;

- Anak pertama: Lebih bersifat menjaga, mengatur dengan baik, memiliki kecemasan yang tinggi, pengkritik, serta mampu melindungi.
- Anak kedua: memiliki motivasi yang tinggi, senang bersaing, pemberontak, mudah putus asa, serta dapat bekerja sama.
- Anak bungsu: realistis, manja, tergantung dengan yang lain, serta ambisius.
- Anak tunggal: manja, takut bersaing, berusaha menjadi pusat perhatian, namun dewasa secara sosial

c. Teori Kepribadian Karen Horney

Horney merumuskan teori seakan salah satu pengikut dari Teori Freud. Namun dengan berjalannya waktu, Freud dalam perkembangan selanjutnya terpengaruh dengan teori Adler dan Jung, sehingga lebih mengembangkan pendekatan kepribadian secara holistik. Sedangkan Horney memperlihatkan cara pandang yang berbeda mengenai neurosis.

Menurut Horney, terdapat hubungan yang jelas antara neurosis dengan kehidupan sehari-hari. Neurosis juga sebenarnya merupakan cara yang manusia gunakan untuk menjalani hubungan dengan lainnya. Namun hanya sebagian saja yang bisa melakukan hal tersebut dengan baik.

Horney menemukan bahwa terdapat 10 bentuk kebutuhan orang neurotis, yang berdasarkan pada beberapa kebutuhan primer

yang terhambat akibat beragam kesulitan yang manusia hadapi. Kebutuhan-kebutuhan tersebut antara lain adalah:

- Kebutuhan akan penerimaan dan afeksi.
- Kebutuhan terhadap orang yang menanggung hidup.
- Kebutuhan dalam membatasi hidup pada batas-batas yang sempit.
- Kebutuhan akan kekuasaan.
- Kebutuhan mengeksploitasi orang lain.
- Kebutuhan akan prestise.
- Kebutuhan untuk dikagumi.
- Kebutuhan akan prestasi.
- Kebutuhan akan kemandirian dan kecukupan.
- Kebutuhan akan kesempurnaan.

12. Pembelajaran sosial

Teori belajar sosial juga disebut sebagai *observational learning*, yaitu belajar dengan cara mengamati perilaku orang lain. Selanjutnya, *observational learning* dianggap merupakan bagian dari teori belajar sosial atau *social learning theory* yang menjelaskan bahwa seseorang mempelajari perilaku sosial dengan melakukan pengamatan dan imitasi terhadap orang lain di lingkungan sosial mereka yang telah mendapatkan ganjaran (*reward*) dan hukuman (*punishment*) dari perilaku yang telah mereka lakukan (Mulyadi dkk, 2016, hlm. 37).

Sementara itu, menurut Saleh (2018, hlm. 106) *social learning theory* adalah teori yang menganggap perilaku tidak hanya otomatis dipicu oleh stimulus luar seperti pada teori behaviorisme saja, akan tetapi dapat dilakukan dari dalam individu sendiri (*self-activated*) dengan cara melakukan observasi terhadap model dan contoh yang telah mendapatkan stimulus dan memberikan respons lengkap dengan konsekuensinya di lingkungan sosial.

Menurut teori ini, belajar terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Contohnya, seseorang dapat belajar untuk mengubah perilakunya melalui penyaksian cara orang

atau sekelompok orang mereaksi atau merespons sebuah stimulus tertentu untuk mengantisipasi adanya kekerasan berbasis gender dan perbedaan sosial di sekolah (Nurjan, 2016, hlm.69).

13. Proses Belajar Sosial

Konsep utama dalam teori belajar sosial adalah bahwa perilaku seseorang saat ini merupakan hasil dari pengalaman sebelumnya. Dalam situasi tertentu, seseorang belajar sebuah perilaku, seiring berjalannya waktu perilaku tersebut bisa menjadi kebiasaan. Ketika dia berhadapan dengan situasi serupa, orang tersebut cenderung berperilaku sesuai dengan kebiasaan yang pernah dilakukannya (Taylor dkk 2009 dalam Maryam, 2018, hlm. 21).

Belajar sosial bukanlah teori alternatif yang dapat menggantikan teori belajar sebelumnya. Justru teori belajar sosial adalah salah satu proses tambahan yang akan dilakukan oleh individu. Dapat dikatakan bahwa proses belajar sosial terdiri atas tiga mekanisme umum yang di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Pertama adalah asosiasi atau pengkondisian klasik yang diperkenalkan oleh Pavlov.
- b. Kedua adalah penguatan (reinforcement), yang dipelajari oleh Skinner.
- c. ketiga adalah belajar dengan mengamati (*observational learning*).

Menurut teori belajar sosial, pembelajaran pada hakikatnya berlangsung melalui proses peniruan (*imitation*) atau *pemodelan* (*modeling*). Dalam *imitation* atau *modeling* individu dipahami sebagai pihak yang memainkan peran aktif dalam menentukan perilaku mana yang hendak ditiru dan juga frekuensi serta intensitas peniruan yang hendak ia jalankan.

14. Kriminologi

Menurut para ahli kriminologi secara umum kejahatan adalah perilaku manusia yang melanggar norma (hukum pidana/kejahatan/,criminal law) merugikan, menjengkelkan,

menimbulkan korban, sehingga tidak dapat dibiarkan. Kriminologi menaruh perhatian terhadap bentuk-bentuk kejahatan, yaitu :

- a. Pelaku yang telah diputus bersalah oleh pengadilan;
- b. *Dalam white collar crime* termasuk yang diselesaikan secara non penal;
- c. Perilaku yang didiskriminalisasi;
- d. Populasi pelaku yang ditahan;
- e. Tindakan yang melanggar norma;
- f. Tindakan yang mendapat reaksi sosial.

Tindakan kejahatan cenderung meningkat setiap tahunnya, kejahatan dilakukan oleh orang yang lebih muda, pengangguran dan tunawisma. Kejahatan cenderung dilakukan oleh orang-orang yang frustrasi di keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Kejahatan juga dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang buruk, berasal dari kata jahat yang memiliki arti sangat tidak baik, sangat buruk, sangat jelek, sedangkan secara yuridis kejahatan diartikan sebagai suatu perbuatan melanggar hukum atau yang dilarang oleh undang-undang. Kejahatan merupakan suatu perbuatan suatu tindakan yang secara umum memiliki arti perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum yang berlaku.

Berdasarkan terminologinya arti kejahatan berasal dari kata jahat yang mendapat awalan “ke” dan mendapat akhiran “an” yang memiliki arti sangat jelek, buruk, sangat tidak baik (tentang kelakuan, tabiat, perbuatan). Berarti secara bahasa, kejahatan adalah perbuatan yang jahat, perbuatan yang melanggar hukum, perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku yang telah disahkan oleh hukum tertulis.

Ada beberapa pengertian kejahatan, secara yuridis kejahatan adalah segala tingkah laku manusia yang bertentangan dengan hukum, dapat dipidana yang diatur dalam hukum pidana. Sedangkan, secara kriminologi kejahatan berarti tindakan atau perbuatan tertentu yang tidak disetujui oleh masyarakat.

Sue Titus Reid menyatakan bahwa kejahatan adalah suatu perbuatan yang disengaja (*intentional act*) maupun kelalaian (*omission*) yang melanggar hukum pidana tertulis maupun putusan hakim yang dilakukan oleh seorang yang bukan pembelaan atau pembenaran dan diancam dengan sanksi oleh Negara sebagai kejahatan maupun pelanggaran, menurutnya ciri-ciri kejahatan adalah sebagai berikut:

- a. Kejahatan adalah suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja, dalam pengertian ini seseorang tidak dapat dihukum hanya karena pikirannya, melainkan harus ada suatu tindakan atau kealpaan dalam bertindak. Kegagalan untuk bertindak dapat juga merupakan kejahatan, jika terdapat suatu kewajiban hukum untuk bertindak dalam keadaan tertentu, disamping itu juga harus ada niat jahat.
- b. Merupakan pelanggaran hukum pidana.
- c. Dilakukan tanpa adanya suatu pembelaan atau pembenaran yang diakui secara hukum.
- d. Diberi sanksi oleh Negara sebagai suatu kejahatan atau pelanggaran.

2.1.2 Kajian Literatur

Dalam kajian literatur, penulis menjelaskan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Penelitian yang dimaksud dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, dengan harapan dapat menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Hasil penelitian yang dimaksudkan adalah sebagai berikut;

- a. Penelitian oleh Fahri Fahrezi (2021) berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA/I TENTANG SEKS REMAJA DI SMA NEGERI 2 KOTA BENGKULU”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap siswa/i tentang seks remaja di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental*, yaitu *one*

group pretest posttest design with control group. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i kelas XI IPA dan IPS di SMA Negeri 02 Kota Bengkulu yang berjumlah 60 orang, Teknik pengambilan sampel menggunakan Probability Sampling yakni sampel *Random Sampling*, dianalisis menggunakan uji Wilcoxon dan uji mann-Whitney. Hasil analisis rerata pengetahuan remaja tentang seks remaja pada kelompok intervensi adalah *pretest* (4,83), *posttest* (8,87), sedangkan pada kelompok kontrol adalah *pretest* (4,73), *posttest* (7,10). Hasil analisis rerata sikap remaja tentang seks remaja pada kelompok intervensi adalah *pretest* (35,37), *posttest* (36,7), sedangkan pada kelompok kontrol adalah *pretest* (34,3), *posttest* (35,6). Ada perbedaan peningkatan skor pengetahuan dan sikap remaja yang diberikan edukasi tentang seks remaja menggunakan media video animasi dan yang diberikan edukasi tentang seks remaja menggunakan video edukasi dari platform youtube dengan ($p < 0,05$). Media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang seks remaja dibandingkan dengan video edukasi yang peneliti ambil dari youtube.

- b. Penelitian oleh Alvin Nurbayhaqi, Zaitun Y.A Kherid, Mudjiati (2021) berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN SEKS UNTUK REMAJA”. Penelitian ini dibuat berdasarkan keresahan sosial yang terjadi di kalangan remaja. Banyak terjadi penyimpangan di sekitar tempat tinggal kita seperti penyimpangan seksual. Gaya hidup remaja zaman sekarang yang memiliki pola pikir hidup bebas. Penulis membuat karya interaktif ini guna membantu belajar remaja juga orang tua untuk mempermudah mengedukasi anaknya di rumah dengan tampilan yang menarik sehingga tidak membosankan. Sehingga dapat bermanfaat bagi remaja sekaligus menyadarkan mereka dari penyimpangan seksual. Materi tentang pendidikan seks untuk remaja terdapat dalam Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas kelas 2 pada mata pelajaran sosiologi dan

Biologi serta Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu. Berdasarkan studi tren produk sejenis belum ditemukan adanya media interaktif materi pendidikan seks untuk remaja. Oleh karena itu fokus karya dalam tugas akhir ini adalah membuat media interaktif yang memiliki nilai edukasi yaitu perkembangan remaja, secara biologis, sosial, dan penyakit menular seks. Teknik yang diterapkan adalah komputerisasi digital berbasis flash dengan gaya ilustrasi realis. Adapun segmen pengguna media interaktif ini ditujukan kepada siswa agar materi tersebut menjadi lebih mudah dimengerti serta meningkatkan kemampuan berpikir sampai dengan tahap *High Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu creating sesuai dengan teori *Taxonomy Bloom*.

2. Objek Penelitian

Perancangan media pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja melalui media animasi 2D. Fokus utama yang diangkat menjadi pembahasan dalam animasi ini adalah edukasi perilaku seksual untuk remaja. Melalui pendekatan yang kreatif dan interaktif, animasi 2D ini mengeksplorasi berbagai aspek penting tentang seksualitas remaja, mulai dari pengertian tentang hubungan yang sehat, bahaya perilaku seksual yang tidak aman, hingga pentingnya komunikasi terbuka dan pengambilan keputusan yang bijaksana.

Animasi ini dirancang dengan memperhatikan konteks budaya dan nilai-nilai yang relevan bagi remaja, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh remaja. Dengan demikian, animasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam mengurangi risiko perilaku seksual yang tidak aman dan meningkatkan kesejahteraan seksual remaja secara keseluruhan.

2.3. Analisis

2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dengan sejumlah audiens. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi nuansa dan kompleksitas pengalaman individu dengan lebih baik, sehingga dapat memberikan wawasan yang kaya dan terperinci tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja melalui media animasi 2D.

1. Data primer

- a. Observasi, pengamatan terhadap animasi-animasi sejenis untuk mendapatkan referensi untuk perancangan animasi 2D.
- b. Kuesioner, menyebarkan kuesioner ke target sasaran yaitu remaja usia 12-22 tahun, untuk mengetahui sudut pandang narasumber terhadap topik pembelajaran edukasi perilaku seksual dan jenis animasi seperti apa yang cocok.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 100 responden berusia 15-22 tahun, 10% menyatakan tidak melaporkan atau menceritakan kepada siapapun dan 21% menyatakan membicarakannya dengan teman saat mengalami atau menyaksikan tindak pelecehan seksual, 41% menyatakan cukup besar dan 21% menyatakan sangat besar pada pengaruh teman sebaya terhadap keputusan responden mengenai perilaku seksual. Hal ini menunjukkan urgensi pendidikan seksual di kalangan remaja.

2. Data Sekunder

Data sekunder dihasilkan melalui studi kepustakaan dengan mengumpulkan data melalui buku dan jurnal yang berkaitan dengan "Perancangan media pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja melalui media animasi 2D".

2.3.2 Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik 5W+1H, tujuan penggunaan analisis tersebut adalah antara lain;

- Menjamin bahwa sebuah informasi dapat tersampaikan dengan baik.
- Menemukan ide pokok dari suatu berita atau laporan.
- Membantu dalam pengembangan suatu ide cerita, baik itu berita, cerita fiksi atau lainnya.
- Memperjelas berita atau cerita yang ditulis, dengan alur dan inti yang lebih jelas.
- Menjadi salah satu tool atau alat bantu dalam analisa penyelesaian suatu masalah.
- Membantu dalam melakukan perencanaan proyek

Berikut ini adalah penjelasan masing-masing unsur di atas.

1. Who?

Siapa target media pembelajaran ini?

2. What?

Apa tujuan dari perancangan media pembelajaran ini?

3. Where?

Dimana penelitian ini akan dilakukan?

4. When?

Kapan penelitian ini dilakukan?

5. Why?

Mengapa mengangkat tema pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja ?

6. How

Bagaimana fokus dari penelitian ini bisa tersampaikan tepat sasaran?

2.4 Resume

Perancangan media pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja merupakan bentuk iklan layanan masyarakat melalui media animasi 2D. Fokus utama nya adalah memberikan pemahaman kepada remaja dalam menyikapi perilaku seksual remaja agar dapat melindungi dirinya sendiri dari kejahatan

seksual dan penyimpangan seksual. Promosi atau pengenalan animasi ini dilakukan secara online melalui media sosial instagram.

2.5 Solusi Perancangan

Berangkat dari perancangan media pembelajaran edukasi perilaku seksual untuk remaja melalui media animasi 2D yang difokuskan pada memberikan pemahaman tentang perilaku seksual yang sehat dan aman, solusi yang diusulkan adalah dengan menyusun skenario yang informatif dan menarik.

Setelah skenario disusun, penulis akan membuat animasi dengan memperhatikan desain karakter yang sesuai dengan audiens target, gaya visual yang menarik, dan penggunaan narasi yang jelas. Animasi tersebut kemudian akan dipromosikan secara online melalui platform media sosial seperti Instagram untuk mencapai target audiens remaja. Dengan pendekatan ini, diharapkan animasi dapat efektif menyampaikan pesan edukasi tentang perilaku seksual kepada remaja dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.