BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Kelompok khalayak sasaran dari perancangan media pembelajaran edukasi seksual untuk remaja melalui media animasi 2D ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut;

1. Demografis

   Usia : 12-22 Tahun

   Jenis Kelamin : Perempuan dan laki-laki

   Pendidikan : SMP-SMA

   Status Ekonomi : Semua Kalangan

2. Geografis

   Kota/Kab : Bandar Lampung

   Provinsi : Lampung

   Negara : Indonesia

3. Psikografis

   Gaya Hidup : *Socially trend*, Aktif Mengikuti perkembangan Zaman

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi pada perancangan media pembelajaran edukasi seksual untuk remaja melalui media animasi 2D ini bersifat entertain edukasi yang secara persuasif memotivasi khalayak sasaran untuk menjalani perilaku seksual bermartabat, sehat, taat norma agama dan sosial, serta aturan hukum yang berlaku. Khususnya kelompok khalayak sasaran yang belum menjalani pernikahan.

3.1.3 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang tepat sangat diperlukan agar pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun pendekatan visual dan verbal yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pendekatan Visual

Pendekatan secara visual yang digunakan yaitu dengan menyajikan visualisasi yang mampu merepresentasikan perilaku seksual bermartabat, sehat, taat norma agama dan sosial, serta aturan hukum yang berlaku.

2. Pendekatan Verbal

   Pendekatan secara verbal yang digunakan adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia pergaulan yang sopan dan bahasa inggris sederhana yang bermuatan entertain agar pesan yang ingin disampaikan tersalurkan kepada khalayak sasaran secara akurat.

3.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif sangat dibutuhkan agar perancangan media pembelajaran edukasi seksual untuk remaja melalui media animasi 2D yang dirancang lebih efektif dan menarik dalam penyampaian informasi edukasi yang diberikan. Adapun beberapa strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Pesan Persuasif.

Pesan persuasif yang akan digunakan adalah model persuasive Kasali, yaitu model AIDCA. Model ini mencakup antara lain ;

a. *Attention* (Perhatian),
b. *Interest* (Minat),
c. *Desire* (Kebutuhan),
d. *Conviction* (Keinginan),
e. *Action* (Tindakan).

3.1.5 Strategi Media

1. Media Utama

   Media utama yang digunakan dalam perancangan Media pembelajaran edukasi seksual untuk remaja adalah video animasi 2D.

   Pesan akan disampaikan melalui visualisasi ilustrasi yang menghibur dan dilengkapi dengan kata-kata yang mudah dicerna dan memotivasi supaya pesan mudah diterima.

2. Media Pendukung

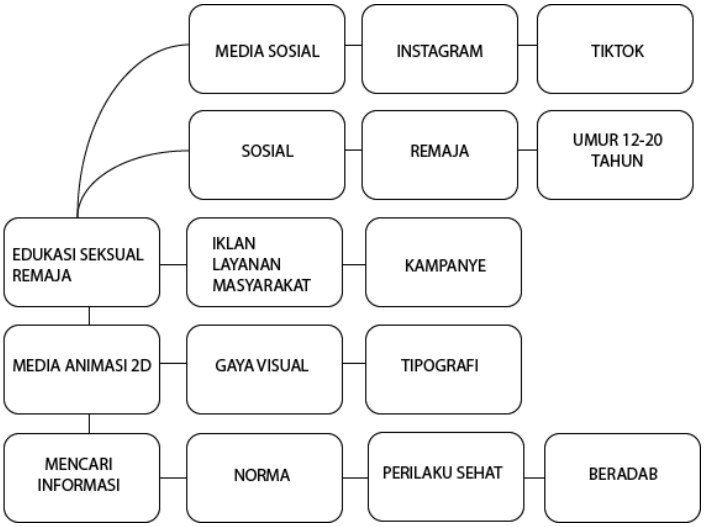
   Media pendukung yang digunakan sebagai media pembelajaran ini antara lain yaitu pemasaran secara digital melalui platform digital instagram.

3.1.6 Strategi Distribusi

Strategi distribusi yang akan digunakan antara lain; *Upload* di media sosial seperti instagram, tiktok, dan lain lain yang memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Mind mapping



Tabel 3.1 Mind Mapping

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

3.2.2 Format

1. MP4

   Format MP4 cocok digunakan untuk menyimpan video dengan kualitas yang baik namun tetap memiliki ukuran file yang relatif kecil.

   Hal ini memudahkan distribusi dan berbagi animasi tersebut melalui berbagai platform dan perangkat.

2. Orientasi Video

   Orientasi video berupa *portrait* (vertikal) untuk penggunaan dalam aplikasi ponsel atau media sosial.

3. Resolusi dan Rasio

Rasio aspek yang direkomendasikan adalah 9:16 agar terlihat penuh dan sesuai dengan tata letak layar ponsel. Dengan begitu, proporsi animasi akan terlihat seimbang dan sesuai ketika ditampilkan dalam media sosial pengguna. Sedangkan resolusi yang akan digunakan 1080 x 1920 piksel.

3.2.3 Sinopsis

Video animasi ini adalah panduan visual yang mendidik remaja tentang perilaku seksual yang sehat dan aman. Video ini akan membahas berbagai aspek penting yang berkaitan dengan perilaku seksual remaja, mulai dari kenakalan remaja dan pelecehan seksual yang terjadi pada masa remaja, pengertian tentang persetujuan dan batasan, risiko perilaku seksual yang tidak aman, serta strategi untuk melindungi diri. Video animasi ini bertujuan untuk membekali remaja dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk membuat keputusan yang bijaksana dan bertanggung jawab tentang kesehatan seksual mereka. Konten disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan mudah diakses, agar pesan tentang pentingnya edukasi ini dapat disampaikan secara efektif.

3.2.4 Naskah/Skenario

Skenario dibuat untuk menginformasikan dan mendidik dengan cara yang menarik dan sesuai untuk usia remaja, juga menggunakan kombinasi visual dan narasi yang mendukung untuk memastikan pesan tersampaikan secara efektif.

3.2.5 Jenis Huruf /Tipografi

Tipografi dalam perancangan animasi 2D memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan, menarik perhatian, dan meningkatkan *visual branding*. Tipografi dapat membantu mengarahkan perhatian penonton, menyampaikan emosi dan suasana, meningkatkan keterbacaan teks, dan menciptakan identitas yang konsisten. Dengan demikian, penggunaan tipografi yang efektif dapat meningkatkan
kualitas dan dampak animasi 2D serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

Gambar 3.1 Font Grandstander

Sumber : www.dafont.com

3.2.6 Gaya visual

Gaya visual merupakan kunci visual utama yang membawa cerita dan pesan kepada audiens. Keberhasilan animasi 2D sering kali bergantung pada gaya visual yang menarik untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif kepada audiens.

Gambar 3.2 Karakter Laki-laki dan Perempuan

Sumber : www.freepik.com

Idealnya desain karakter dalam animasi 2D haruslah representatif, ini termasuk karakter laki-laki dan perempuan. Tujuannya adalah untuk menciptakan representasi yang inklusif dan memastikan bahwa setiap remaja merasa terwakili dalam animasi tersebut.

Dengan demikian, kombinasi karakter laki-laki dan perempuan dalam animasi 2D akan membantu menciptakan representasi yang lebih seimbang dan sesuai dengan keberagaman gender yang ada dalam masyarakat remaja saat ini.

3.2.7 Warna

Warna dalam perancangan animasi 2D mampu mempengaruhi suasana, menarik perhatian, dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan *pallete* warna yang tepat dapat membantu menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema animasi. Dengan memperhatikan pilihan warna yang tepat dan konsisten, animator dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas animasi 2D dalam menyampaikan pesan-pesan kompleks kepada audiens.

Gambar 3.3 Palet warna

Sumber : www.pantone-colours.com

Setiap warna memiliki asosiasi emosional dan psikologis tertentu, dan pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam animasi 2D tentang pendidikan perilaku seksual untuk remaja. Misalnya, warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan kesehatan, sehingga cocok digunakan untuk menekankan pentingnya pendidikan seksual yang berbasis informasi dan kesehatan. Warna oranye dapat membangkitkan semangat dan energi positif, yang cocok untuk menarik perhatian remaja dan memperkuat minat mereka dalam topik yang mungkin dianggap sensitif. Warna merah muda dan ungu dapat menciptakan suasana kelembutan dan kreativitas, yang relevan dengan pendekatan yang penuh kasih dan pengembangan identitas diri yang positif dalam pendidikan seksual.

Kombinasi warna ini dipilih dengan mempertimbangkan asosiasi emosional dan psikologis mereka serta relevansinya dengan pesan-pesan yang ingin disampaikan.