

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Dalam merancang video animasi 2D tentang konservasi hutan mangrove penulis perlu menentukan audience dari berbagai kalangan seperti masyarakat yang tinggal di sekitar hutan mangrove Bakauheni serta pengunjung yang datang ke area tersebut, agar video yang di hasilkan dapat diterima baik oleh pengunjung dan masyarakat sekitar. dalam menentukan khalayak sasaran terdapat variable penentu seperti :

1. Demografis

- Usia : 7 – 44 Tahun
- Jenis kelamin : Laki-Laki dan perempuan
- Pendidikan : Semua tingkat pendidikan
- Lingkungan : Masyarakat umum dan pesisir pantai

2. Geografis

- Wilayah : Indonesia
- Provinsi : Lampung
- Kota : Bandar Lampung

3. Psikografis

- Gaya Hidup : Cenderung bersikap individual dan aktif dalam bersosial media seperti tiktok, instalgram dan youtube

4. Consumer Journey

Consumer journey digunakan agar promosi seputar konservasi hutan mangrove tepat sasaran sesuai dengan kebiasaan dan kegiatan pengunjung Hutan Mangrove Dusun Pegantunngan, Bakauheni.

Table 3. 1 Consumer Journey

Suasana	Kegiatan	Tempat	Point Of Contact
Pagi hari	Mandi pagi, menyiapkan baju dan peralatan sekolah, makan, berangkat ke sekolah/berangkat bekerja	WC, Ruang makan, pekarangan rumah, jalan pedesaan dan perkotaan	Gayung, piring, gelas, celana, baju, motor, motor, banner, billboard
Siang hari	Sekolah/bekerja, makan siang, sekolah/bekerja	Sekolahan, kampus, kantor, pantai, kantin atau warung, sekolahan, kampus atau kantor, pantai	Buku, alat tulis, laptop, komputer, hp, tiktok, youtube, instalgram, piring, gelas, meja, poster, kapal
Sore hari	Pulang sekolah/bekerja, makan sore, bermain hp, bersosialisasi dengan remaja desa, pulang kerumah, mandi	Jalan raya, rumah, ruang makan, kamar tidur, warung kopi, jalan pedesaan, WC	banner, billboard, meja belajar, kursi, poster, hp, tiktok, youtube, instalgram.
Malam hari	Mengerjakan pekerjaan tugas, bermain hp, tidur	Rumah, Kamar tidur.	Buku, hp, tiktok, youtube, instalgram, meja, kursi, kasur, poster, bingkai foto

5. Consumer Insight

Berdasarkan pengamatan penulis menunjukkan bahwa Pengunjung Hutan Mangrove di Dusun Pegantungan memiliki gaya hidup yang aktif dan terhubung dengan teknologi, terutama media sosial. Mereka cenderung menghabiskan waktu di platform seperti TikTok dan Instagram, yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi tentang konservasi hutan mangrove. Kesadaran akan isu lingkungan masih rendah, sehingga perlu pendekatan yang menarik dan interaktif melalui media visual untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi mereka dalam konservasi.

3.1.2 Tujuan Komunikasi

Perancangan video animasi 2D yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya konservasi hutan mangrove dan mengedukasi tentang dampak dari perusakan hutan mangrove, oleh karena itu penulis ingin mengedukasi masyarakat untuk bisa menjaga dan merawat hutan mangrove melalui platform media sosial.

3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi Kreatif sangat penting dalam merancang sebuah video animasi 2D untuk menarik minat audience melalui penyampaian pesan yang baik dan tepat, penulis berencana menyampaikan pesan menggunakan strategi kreatif dengan merancang isi pesan dan bentuk pesan dalam animasi 2D explainer.

1. Isi Pesan

Isi pesan dalam video animasi 2D ini akan mencakup beberapa aspek penting. Pertama, pengenalan hutan mangrove akan dijelaskan dengan detail, termasuk karakteristik dan keanekaragaman hayati yang ada di dalamnya. Selanjutnya, manfaat hutan mangrove akan diungkapkan,

seperti perannya dalam mencegah erosi pantai, menyediakan habitat bagi berbagai spesies laut, serta menyerap karbon yang membantu mengurangi dampak perubahan iklim.

Selain itu, ancaman terhadap hutan mangrove juga akan menjadi fokus, di mana informasi mengenai penebangan liar, konversi lahan untuk pembangunan, dan dampak perubahan iklim akan disampaikan. Terakhir, langkah-langkah konservasi akan dijelaskan, memberikan informasi tentang tindakan yang dapat diambil oleh masyarakat untuk melindungi dan melestarikan hutan mangrove, seperti penanaman kembali mangrove, partisipasi dalam program konservasi lokal, serta edukasi dan kampanye kesadaran lingkungan.

2. Bentuk Pesan

Bentuk pesan yang akan disampaikan dalam video ini adalah melalui animasi 2D yang menarik dan interaktif. Animasi ini dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, menggunakan elemen visual yang dinamis untuk membantu menjelaskan konsep yang kompleks. Karakter yang relatable akan dihadirkan, seperti warga lokal atau anak-anak, yang berinteraksi dengan ekosistem mangrove dan menunjukkan dampak positif dari konservasi.

Narasi yang menarik dan sederhana akan digunakan untuk menjelaskan isi pesan, sehingga audiens dapat terlibat secara emosional dan memahami pentingnya konservasi hutan mangrove. Di akhir video, akan ada ajakan untuk bertindak, mendorong audiens untuk berpartisipasi dalam kegiatan konservasi dan menyebarkan informasi kepada orang lain.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Konsep Program

Konsep kreatif merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pembuatan video animasi 2D, dimana ide-ide dan gagasan utama dikembangkan untuk menghasilkan karya yang tidak hanya menarik

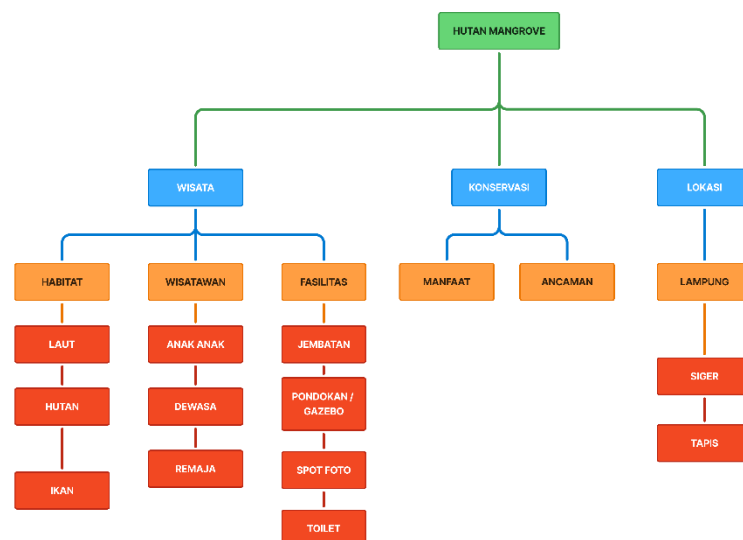
secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan dengan cara yang efektif dan inovatif.

1. Tema Program

"Bersama Menjaga Mangrove Demi Masa Depan Bersama" adalah tema yang diangkat untuk menggambarkan pentingnya konservasi hutan mangrove sebagai penyangga alami ekosistem pesisir yang berperan besar dalam menjaga keseimbangan lingkungan dan kehidupan masyarakat sekitar. Tema ini bertujuan untuk memperkuat kesadaran bahwa keberlangsungan hutan mangrove secara langsung berdampak pada kelangsungan hidup berbagai makhluk, termasuk manusia, serta mendorong rasa tanggung jawab kolektif untuk melindungi dan menjaga kelestariannya demi masa depan yang lebih baik dan berkelanjutan.

2. Mind Mapping

Mind mapping sangat penting dalam merancang video animasi 2D karena merupakan sebuah metode visual yang digunakan untuk mengorganisasi ide, konsep, dan informasi secara terstruktur serta agar mudah di pahami.



Gambar 3. 1 Mind Mapping
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

3. Moodboard

Moodboard adalah kumpulan visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide, gaya, dan suasana hati yang diinginkan dalam sebuah proyek desain. Untuk video animasi konservasi hutan mangrove ini

4. Judul Program

"Menjaga Mangrove Untuk Masa Depan" menjadi judul yang dipilih untuk memberikan kesan emosional sekaligus kuat dalam menyampaikan pesan kampanye. Judul ini berfungsi sebagai seruan dan ajakan langsung kepada penonton untuk menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap hutan mangrove sebagai bagian penting dari bumi kita. Judul ini juga mudah diingat dan memiliki daya tarik yang tinggi agar pesan konservasi dapat semakin melekat di benak masyarakat dan menginspirasi mereka untuk mengambil tindakan nyata dalam menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.

5. Durasi Program

Penentuan durasi video antara 2 sampai 3 menit disesuaikan dengan kebiasaan konsumsi konten di platform TikTok, Reels, dan YouTube yang memprioritaskan konten singkat namun berdampak kuat. Durasi ini cukup untuk menyampaikan inti pesan kampanye secara padat dan menarik, memberikan informasi penting tanpa membuat penonton merasa bosan atau kehilangan fokus. Dalam waktu 2-3 menit, video bisa memuat narasi yang menggugah, animasi visual yang mendukung pesan, serta ajakan aksi yang jelas dan mudah diingat. Dengan durasi ini, video juga memiliki peluang lebih besar untuk ditonton ulang dan dibagikan oleh pengguna, sehingga meningkatkan jangkauan dan pengaruh kampanye lingkungan yang diusung.

6. Strategi Penyajian Pesan

Menggunakan pendekatan emosional dengan visual animasi yang cerah dan dramatis untuk menarik perhatian penonton muda dan masyarakat umum. Pesan disampaikan secara positif dan inspiratif, menyajikan fakta penting tentang fungsi hutan mangrove dan dampak negatif kerusakannya, serta ajakan langsung untuk menjaga dan merawat mangrove secara sederhana dan praktis. Narasi diselingi slogan yang mudah diingat agar pesan mudah tersebar dan menggerakkan aksi.

7. Narasi

Pembuka :

"Bayangkan jika garis pantai perlahan menghilang terhapus oleh abrasi Tanpa pelindung alami, gelombang besar akan mengikis tanah dan membawa dampak yang tak terbayangkan bagi kehidupan di sekitarnya."

Penjelasan Manfaat Mangrove :

"Tumbuh kuat di antara laut dan daratan, mangrove menjadi rumah bagi beragam tanaman dan hewan serta pelindung alami bagi pantai kita, Hutan mangrove punya banyak manfaat penting. Penyerapan karbon dioksida, mengurangi efek perubahan iklim, melindungi pantai dari erosi dan badai."

Tantangan yang Dihadapi Mangrove :

"Kerusakan mangrove bukan hanya mengikis keindahan alam, tapi juga meningkatkan risiko bencana seperti abrasi pantai, banjir, dan hilangnya keanekaragaman hayati yang sangat penting bagi keseimbangan ekologis."

Ajakan Konservasi :

"Mari kita mulai dari diri sendiri, tingkatkan kesadaran, dan sebarkan pentingnya konservasi hutan mangrove."

Penutup & Slogan :

"Karena menjaga mangrove berarti menjaga masa depan bersama.!"

3.2.2 Sinopsis

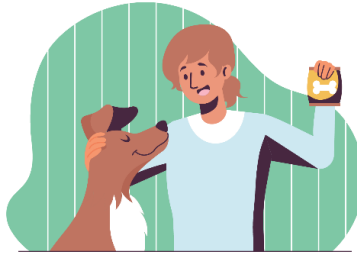
Video animasi "Menjaga Mangrove Untuk Masa Depan" berdurasi 2-3 menit ini mengajak penonton untuk memahami pentingnya hutan mangrove sebagai ekosistem vital yang melindungi pantai dan mendukung kehidupan. Melalui narasi yang menggugah dan visual animasi yang menarik, video ini menjelaskan manfaat mangrove, tantangan yang dihadapi, serta langkah-langkah yang dapat diambil oleh masyarakat untuk berkontribusi dalam konservasi. Dengan ajakan yang kuat dan pesan yang inspiratif, video ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong tindakan nyata dalam menjaga kelestarian hutan mangrove.

3.2.3 Deskripsi Karakter / Ilustrasi

Karakter-karakter dalam video animasi ini dirancang sebagai elemen pendukung visual yang berfungsi untuk memperkuat narasi dan menyoroti kondisi serta ekspresi alam mangrove itu sendiri, bukan sebagai fokus utama cerita. Desain karakter akan memiliki bentuk dasar yang seragam dan tidak memiliki detail mulut. Keputusan ini diambil untuk mengalihkan fokus ekspresi dari karakter individu ke latar belakang, yaitu kondisi hutan mangrove dan lingkungannya, di mana ekspresi emosional atau naratif akan disampaikan melalui visualisasi alam, musik, dan *voice over*.

3.2.4 Gaya Visual

Gaya visual merupakan elemen kunci dalam perancangan video animasi 2D yang menentukan karakter dari video animasi 2D. Gaya visual mencakup berbagai aspek seperti bentuk, warna, tekstur, dan teknik ilustrasi yang digunakan untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan menarik. Dalam perancangan video animasi 2D ini penulis menggunakan gaya ilustrasi *flat* dikarenakan gaya visual minimalis yang menggunakan bentuk dua dimensi sederhana, garis bersih, dan warna-warna cerah untuk menciptakan tampilan yang modern, mudah dipahami, dan efisien



Gambar 3. 2 Gaya Visual
(Sumber : www.freepik.com, 2025)

3.2.5 Typography

Jenis huruf atau *typography* merupakan salah satu elemen desain visual yang sangat penting dalam pembuatan video animasi 2D. Tipografi tidak hanya berperan dalam menyampaikan teks secara jelas dan mudah dibaca, tetapi juga mempengaruhi suasana dan karakter dari video tersebut. Dalam hal ini penulis menggunakan *typography* seperti pada gambar di bawah



Gambar 3. 3 Typography
(Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)

3.2.6 Tone Warna

Pemilihan warna merupakan salah satu aspek penting dalam desain visual video animasi 2D yang memiliki peran signifikan dalam menciptakan suasana, menarik perhatian, serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Dalam pembuatan video animasi 2D ini penulis menentukan warna pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 4 Tone Warna
9Sumber : dokumentasi pribadi, 2025)