

BAB 2

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Untuk mendukung proses perancangan kampanye sosial menggunakan media animasi 2d untuk mengedukasi remaja akan bahaya seks bebas, maka diperlukan beberapa teori dan konsep relevan sebagai pokok pembahasan.

2.1.1 Landasan Teori

A. Animasi

Animasi adalah proses pembuatan ilusi gambar bergerak dengan menampilkan serangkaian gambar yang berurutan secara cepat. Definisi animasi sendiri berasal dari kata to animate yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup (Waeo et al., 2016).

a) Animasi 2D

Animasi 2D berupa jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun yang pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Didalam animasi terdapat karakter, karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Hadi Purwanto et al., 2019).

b) Animasi 3D

Disebut tiga dimensi karena jenis ini memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Secara sepintas kita akan mudah mengenali film animasi dengan jenis tiga dimensi ini. karena bentuknya yang halus, pencahayaan yang terlihat asli dan kesan ruang yang lebih

terasa. Semua itu bisa dilakukan karena dibantu dengan teknologi komputer masa kini yang sudah canggih. dalam jenis animasi ini objek yang akan dianimasikan bisa dilihat dari semua sudut/sisinya. seperti halnya boneka sungguhan namun objek dibuat secara digital dengan menggunakan *software* khusus (Rahayu et al., 2022).

c) Animasi *Motion Graphic*

Animasi *motion graphic* cukup sering digunakan dalam sarana promosi ataupun sosialisasi. Karena dalam *motion graphic* memiliki tampilan yang cukup simple, sehingga informasi yang disampaikan dapat terlihat dengan jelas. Biasanya dalam *motion graphic*, informasi yang disampaikan ditampilkan dengan *icon-icon* yang mengindexkan sebuah informasi didalamnya. Tentu karena didalamnya menggunakan *icon*, seorang animator harus memahami mengenai desain, supaya *icon* yang ditampilkan jelas maksud dan tujuannya (Lingga Ananta Kusuma Putra & Pasek Putra Adnyana Yasa, 2020).

d) Animasi *Stop Motion*

Teknik animasi yang menggabungkan teknologi fotografi dengan animasi. media yang digunakan bisa bermacam-macam. misalnya boneka, kertas, gambar dikertas, gambar di papan tulis, lilin malam, dll. semua objek itu bisa dijadikan sebagai objek animasi yang nantinya akan di foto tiap gerakannya (Rahayu et al., 2022).

B. Kampanye Sosial

Kampanye pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu. Kampanye sosial dikatakan sebuah proses dan serangkaian tindakan komunikasi terencana maka diperlukan strategi yang tepat untuk dapat menyampaikan pesan secara efektif terhadap target sasaran. Setiap aktivitas kampanye komunikasi mengandung empat hal, yaitu tindakan kampanye yang

ditujukan untuk menciptakan efek atau dampak tertentu, jumlah khalayak sasaran yang besar, dipusatkan dalam kurun waktu tertentu, dan melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisir. Kampanye juga memiliki ciri atau karakteristik yaitu sumber yang jelas, yang menjadi penggagas, perancang, penyampai sekaligus penanggung jawab suatu produk kampanye (*campaign makers*), sehingga setiap individu yang menerima pesan kampanye dapat mengidentifikasi bahkan mengevaluasi kredibilitas sumber pesan tersebut setiap saat. Pesan-pesan kampanye terbuka untuk didiskusikan, bahkan gagasan-gagasan pokok yang melatarbelakangi diselenggarakannya kampanye terbuka untuk dikritisi. Keterbukaan seperti ini karena gagasan dan tujuan kampanye pada dasarnya mengandung kebaikan. Berdasarkan penjelasan-penjelasan dapat disimpulkan bahwa kampanye sosial adalah serangkaian proses komunikasi terencana bersifat nonkomersil dalam kurun waktu tertentu yang berisi pesan tentang masalah sosial yang terjadi di masyarakat (Pangestu, 2019).

C. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan mendekorasi. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan (Witabora, 2012). Dikutip dari (Soedarso, 2014) Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Diantaranya adalah bentuk naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cergam, dan ilustrasi khayalan, yakni:

a) Ilustrasi Naturalis

Gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

b) Ilustrasi Dekoratif

Gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat dengan berbagai gaya atau style)

c) Gambar Kartun

Gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar ini banyak ditemukan di majalah anak-anak, komik, atau pun cerita bergambar.

d) Ilustrasi Karikatur

Gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.

e) Cerita bergambar (Cergam)

Sejenik komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

f) Ilustrasi Buku Pelajaran

Berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, atau berbentuk bagan.

g) Ilustrasi Khayalan

Gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman dan komik.

D. Seks Bebas

Menurut (Afriyani, 2016) dalam (Ramadhani et al., 2023) Seks adalah perbedaan badani atau biologis perempuan dan laki-laki, yang sering disebut

jenis kelamin. Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis. Seks bebas adalah hubungan seksual yang dilakukan secara bebas, tanpa dibatasi oleh aturan-aturan serta tujuan yang jelas. Adapula jenis-jenis perilaku seks bebas antara lain:

1. *Kissing*, berciuman berupa pertemuan bibir dengan bibir pada pasangan lawan jenis yang didorong oleh hasrat seksual.
2. *Necking*, bercumbu tidak sampai pada menempelkan alat kelamin, biasanya dilakukan dengan berpelukan, memegang payudara, atau melakukan oral seks pada alat kelamin tetapi belum bersenggama.
3. *Petting*, upaya membangkitkan dorongan seksual dengan cara bercumbu sampai menempelkan alat kelamin, dan menggesek-gesekkan alat kelamin
4. Seksual *Intercourse*, terjadi kontak melakukan hubungan kelamin atau persetubuhan.

2.1.2 Kajian Literatur

Adapun peneliti terdahulu yang dijadikan sumber acuan dan perbandingan oleh peneliti sebagai rujukan penyelesaian proposal tugas akhir ini

Tabel 2.1 Kajian Literatur

Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Di SMK Negeri 2 Makassar	Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan pengetahuan remaja mengenai HIV/AIDS melalui media edukatif berupa video animasi..	Penelitian Terdahulu berfokus pada peningkatan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS melalui pendidikan kesehatan berbasis video animasi, dengan pendekatan kuantitatif dan metode quasi-

		eksperimen (pre-test dan post-test). Sementara itu, penelitian yang peneliti tulis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan merancang animasi 2D sebagai media kampanye sosial untuk membantu meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya seks bebas.
Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak	Berfokus pada konservasi lingkungan dan edukasi anak usia sekolah dasar mengenai pelestarian penyu.	Perbedaan utama dari kedua penelitian terletak pada target audiens, isu yang diangkat, serta pendekatan metodologinya. Penelitian yang peneliti tulis menekankan pada aspek kampanye sosial dengan gaya naratif yang emosional dan gaya hidup remaja, sementara Lionardi berorientasi pada edukasi berbasis konservasi alam dengan pendekatan kognitif anak-anak.
Perancangan Video Animasi 2D	Penelitian ini lebih fokus dalam berorientasi pada	Penelitian ini menggunakan metode

<p>‘Metamorfosis Katak’ Menggunakan Teknik Motion Graphic sebagai Media Pembelajaran</p>	<p>dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar.</p>	<p>pengembangan multimedia dan menguji kelayakan serta efektivitas media melalui kuesioner berbasis skala Likert. Perbedaan utama terletak pada target audiens, tujuan penggunaan media, serta pendekatan desain.</p>
--	--	---

2.2 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional provinsi Lampung, yang merupakan lembaga pemerintah non-kementerian yang bertugas dibidang pengendalian penduduk dan penyelenggara keluarga berencana. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional atau disingkat BKKBN memiliki program bernama GenRE singkatan dari Generasi Berencana dengan tujuan untuk mempersiapkan remaja dan pemuda dalam perencanaan kehidupan berkeluarga, termasuk pendidikan, karir dan pernikahan yang sehat dan terencana. Program GenRe berfokus pada :

1. Kesehatan Reproduksi
2. Perencanaan Kehidupan Bekeluarga
3. Keterampilan hidup (*life skills*)
4. Pendewasaan Usia Pernikahan

Program GenRe juga berupaya menekan angka pernikahan dini, seks pranikah, dan penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja, dengan memberikan edukasi mengenai kesehatan reproduksi, seksualitas yang sehat, dan bahaya narkoba.

Subjek penelitian ini adalah remaja laki – laki atau perempuan di kota bandar lampung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2D sebagai media kampanye sosial tentang bahaya seks bebas yang menjadi salah satu topik serius dikalang remaja. Animasi 2D dipilih sebagai media kampanye sosial karena

memiliki daya visual yang dapat menyampaikan pesan secara efektif dan mudah dipahami oleh remaja secara umum.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Dimana nantinya akan mendeskripsikan hasil data obervasi dan kuisioner. Adapun pendekatan kualitatif deskriptif yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan metode atau teknik pengumpulan data, di mana objek, fenomena, atau aktivitas tertentu diamati secara langsung untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat. Menurut (Hasibuan et al., 2023). Penulis melakukan obervasi di ruang terbuka publik salah satunya Karang Indah Mall (KIM) pada tanggal 11 juli 2025 dari jam 16.00 WIB sampai 02.00 WIB. Data yang didapat penulis adalah ada beberapa oknum remaja yang secara terbuka bermesraan dengan pasangannya. Banyak dari mereka ada yang masih mengenakan pakaian sekolah. Dari hasil observasi yang dilakukan penulis dapat disimpulkan masih banyak remaja yang secara terbuka melakukan hal yang dapat merujuk ke perbuatan seksual seperti seks bebas.



Gambar 2.1 Observasi di Karang Indah Mall

(Sumber: Penulis, 2025)

2. Wawancara

Wawancara yaitu mencari akses pada informasi mendalam mengenai pandangan atau pengalaman responden melalui interaksi langsung (Romdona et al., 2024). Wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 juli 2024 adalah dengan menanyakan narasumber yaitu perwakilan BKKBN. Adapun hasil wawancara yang diperoleh yaitu tingginya perilaku seks bebas dikalangan

remaja baik laki-laki maupun perempuan di wilayah lampung. Umur pada saat melakukan hubungan seksual pertama kali pada remaja usia 15-24 tahun. Pria cenderung melakukan hubungan seksual pertama kali pada umur yang lebih tua dibandingkan wanita. Tingginya angka kehamilan tidak diinginkan pada remaja sebanyak 11% wanita dan 7% pria dan pasangannya mengalami kehamilan tidak diinginkan. Jika dirinya atau pasangannya mengalami kehamilan tidak diinginkan (KTD), 52% pria dan 15% wanita belum menikah umur 15-24 memilih untuk menggugurkan kandungan meskipun terdapat 29% pria dan 39% wanita diumur yang sama memilih untuk melanjutkan kehamilannya.



Gambar 2.2 Wawancara dengan Pihak BKKBN
(Sumber: Penulis, 2025)

2.4 Analisis Data

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dibutuhkan analisis data dengan menggunakan metode 5W+1H. Menurut (Hasmar et al., 2023) teknik 5W+1H adalah teknik merumuskan gagasan dengan cepat mengenai sebuah topik menjawab pertanyaan 5W+1H (what, who, when, where, why dan how) dalam bentuk diagram. Topik 5W+1H diuraikan dengan menjawab pertanyaan What (apa), Who (siapa), When (kapan), Where (di mana), Why (mengapa) dan How (bagaimana).

Tabel 2.2 Analisis 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Penjelasan
<i>What</i> (Apa)	Apa permasalahan yang penulis dapat seingga perlunya perancangan	Permasalahan utama pada penelitian ini seingga dibutuhkannya

	Animasi 2D sebagai media kampanye sosial bahaya seks bebas bagi remaja ?	perancangan animasi 2D sebagai media kampanye sosial bahaya seks bebas bagi remaja adalah kurangnya kesadaran remaja akan dampak negatif dari melakukan kegiatan seks bebas. Serta kurangnya media edukasi seks bebas yang sesuai dengan karakteristik remaja pada masa kini.
<i>Where</i> (Dimana)	Dimanakah masalah ini terjadi?	Masalah ini diterjadi dan diteliti dikalangan remaja usia 18 – 22 tahun di indonesia tepatnya di kota Bandarlampung.
<i>When</i> (Kapan)	Kapan masalah ini terjadi?	Masalah ini terjadi saat remaja penasaran dengan lawan jenisnya, adapun hal lain seperti mudahnya mengakses situs pornografi di internet dan konten-konten tidak baik yang banyak muncul di internet dan tidak terfilter dengan baik.
<i>Why</i> (Kenapa)	Kenapa harus dibuat animasi 2D sebagai media kampanye sosial	Animasi 2D menjadi media edukasi dan rehabilitasi yang efektif, dan menarik dalam

	bahaya seks bebas bagi remaja?	membantu remaja terlepas dari bahaya perilaku seks bebas.
<i>Who</i> (Siapa)	Siapakah target audience pada penelitian ini?	Remaja dengan usia 18 – 22 tahun.
<i>How</i> (Bagaimana)	Bagaimana pemecahan pada permasalahan ini?	Dengan merancang animas 2D sebagai media kampanye sosial bahaya seks bebas bagi remaja yang edukatif dan rehabilitatif dan sesuai dengan karakteristik remaja masa kini.

2.5 Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan, ditemukan bahwa banyak remaja belum memiliki pemahaman yang cukup tentang bahaya seks bebas. Media kampanye yang selama ini digunakan, seperti poster atau seminar, dianggap kurang menarik dan kurang efektif dengan karakteristik remaja. Remaja sebagai kelompok usia yang sedang dalam masa penemuan diri dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, menjadi rentan terhadap pengaruh dari paparan negatif yang bisa mengakibatkan para remaja melakukan perilaku seks bebas tanpa tahu akan bahaya seks bebas. Oleh karena itu, diperlukannya upaya edukasi dan rehabilitasi yang dapat menjangkau remaja dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik remaja masa kini. Penelitian ini menekankan media digital visual, khususnya animasi 2D sebagai media yang edukatif, komunikatif, dan rehabilitatif tentang bahaya seks bebas bagi remaja serta pendekatan yang relevan dengan karakteristik remaja masa kini.

2.6 Solusi Perancangan

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan maka perancangan animasi 2D ini dapat menjadi media kampanye sosial yang edukatif, komunikatif dan

rehabilitatif. Animasi 2D ini akan menggunakan Bahasa yang ringan, serta memiliki tokoh utama yang relevan berdasarkan kehidupan sehari-hari remaja.