

## **BAB III**

### **STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL**

#### **1.1 Strategi Perancangan**

##### **3.1.1 Khalayak Sasaran**

Pada penelitian dengan judul “**Perancangan Animasi 2d Sebagai Media Kampanye Sosial Bahaya Seks Bebas Bagi Remaja**” ini memiliki unsur-unsur khalayak sasaran sebagai berikut:

##### **A. Demografis**

Target Sasaran: Remaja

Usia: 17-22 Tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

##### **B. Geografis**

Geografis merupakan Lokasi sasaran tempat kelompok target *audience* berada. Tempat kelompok pada perancangan ini yaitu *audience* yang berada di negara Indonesia, Provinsi Lampung tepatnya di kota Bandarlampung.

##### **C. Psikografis**

Psikografis menggambarkan karakteristik *audience* seperti perilaku, gaya hidup, dan sikap. Sasaran psikografis pada perancangan ini adalah remaja yang aktif pada interaksi sosial, aktif dalam sosial media, memiliki rasa ingin tahu dengan lawan jenis dan sering mengkonsumsi konten pornografi yang beredar diinternet dan memiliki hasrat seksualitas yang tinggi.

##### **3.1.2 Tujuan Komunikasi**

Tujuan komunikasi dari perancangan animasi sebagai media kampanye sosial ini adalah untuk mengedukasi remaja akan bahaya seks bebas. Selain remaja sebagai target sasaran utama, masyarakat umum juga dapat teredukasi dengan animasi ini. Selain itu juga publikasi yang akan dilakukan akan menggunakan sosial media dimana sosial media menjadi media yang ramai

digunakan masyarakat umum. Hal ini mempengaruhi penyebaran animasi jadi lebih mudah mencapai target pasar yang dituju.

### 3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi Kreatif dibutuhkan guna menarik minat *audience* dengan menyampaikan pesan dalam bentuk animasi 2D.

#### a) Isi Pesan

Animasi 2D ini berisi pesan gambaran dampak negatif dari bahaya perilaku seks bebas pada kehidupan remaja, agar remaja dapat teredukasi, mengurangi atau bahkan terhindar dari dampak negatif dari perilaku seks bebas.

#### b) Bentuk Pesan

Bentuk pesan yang disampaikan berupa animasi 2D dengan visualisasi yang relevan dan tetap ada pesan edukatif didalamnya, gaya bahasa yang ringan dan visual yang menarik bagi karakter remaja masa kini.

### 3.1.4 Strategi Media

Strategi media yang efektif sangat penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Strategi ini akan memanfaatkan kombinasi media utama dan pendukung yang dirancang untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan informatif.

#### a. Media Utama

Media Utama yang akan digunakan dalam kampanye ini adalah *Youtube, Instagram (Reels)* dan *TikTok* karena platform-platform tersebut memungkinkan memudahkan penyebaran video, memiliki *audience* yang luas dan fitur interaksi yang memungkinkan pengguna untuk memberikan komentar dan berbagi sehingga meningkatkan potensi video untuk menjangkau lebih banyak orang dan platform media tersebut sangat populer di kalangan remaja masa kini.

b. Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan adalah media promosi luar ruang seperti, poster, stiker dan *merchandise* seperti, kaos. Poster akan menjelaskan secara singkat cerita dari animasi dan mengajak untuk menonton video animasi dan akan ditempatkan di beberapa tempat seperti mading atau postingan dalam sosial media seperti *Instagram*, *tiktok* dan *youtube*. Kaos dan stiker dengan desain menarik berfungsi sebagai alat promosi yang efektif. Dengan kombinasi media utama dan pendukung ini, diharapkan kesadaran masyarakat khususnya remaja tentang bahaya dari perilaku seks bebas dapat meningkat secara signifikan.

### 3.2 Konsep Visual

#### 3.2.1 Konsep Kreatif

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.

a) Tema Perancangan

Dalam merancang sebuah video animasi 2D penulis menentukan sebuah tema edukasi dan dampak negatif dari perilaku seks bebas yang bertujuan untuk memberikan wawasan tentang pentingnya menjaga diri dari paparan perilaku negatif seperti seks bebas.

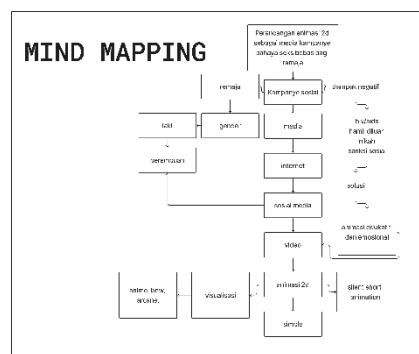
Tema cerita ini adalah penyesalan mendalam yang dialami karakter utama karena tidak menyadari dampak buruk dari seks bebas. Cerita mengikuti kisah Lara, seorang gadis yang hamil di luar nikah akibat hubungan tanpa komitmen yang sehat. Ia kehilangan segalanya hingga pada akhirnya terpuruk secara mental. Kisahnya bermula dari kesepian dan kebutuhan akan kasih sayang, yang kemudian membawanya pada hubungan yang salah dan penuh luka.

Melalui visualisasi yang emosional dan reflektif, cerita ini menggambarkan bagaimana keputusan yang diambil tanpa edukasi seksual dan kesiapan emosional bisa menghancurkan masa depan remaja. Kalimat-kalimat terakhir dalam cerita menegaskan bahwa cinta tidak bisa dijadikan alasan untuk kehilangan kendali atas diri sendiri.

Tema ini sangat sesuai untuk kampanye sosial dalam bentuk animasi 2D. Cerita Lara bisa menjadi media yang kuat untuk menyampaikan pesan pencegahan bahaya seks bebas kepada remaja secara menyentuh dan realistis, sekaligus mendorong kesadaran, pengendalian diri, dan pentingnya edukasi seksual.

#### b) *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* Perancangan

(Sumber: Penulis, 2025)

#### c) *Moodboard*

*Moodboard* adalah media yang didalamnya terdapat kolase-kolase gambar, warna, tekstur, bentuk, status, yang disusun ssedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual dan bisa membantu mendapatkan ide rancangan bagi seorang desainer (Syamsul & Ernawati, 2024).



**Gambar 3.2** Moodboard perancangan  
(Sumber: Penulis,2025)

*d)* Judul Program

Animasi ini berjudul “*Beneath the Moon of My Mistakes*” bila diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia menjadi “Kala Bulan Menyinari Penyesalanku”. Terinspirasi dari animasi berjudul “*If anything happens i love you*” dengan gaya animasi kartun semi realis.

*e)* Durasi Program

Perancangan animasi 2d ini direncanakan akan berdurasi sekitar 1 menit, karena kampanye sosial dapat membuat orang beralih ke video lain jika durasi video animasi terlalu panjang.

*f)* Narasi

Lara, seorang remaja wanita yang larut dalam penyesalan mendalam akibat perbuatan yang lakukan dahulu. Berharap dengan dia menjalin hubungan dengan seorang pria, ia akan diberlakukan baik dan merasakan kasih sayang dia ia dambakan karena jauh dari orang tuanya. Namun dia salah, semua usaha yang dia lakukan supaya mendapatkan rasa itu kembali ternyata berubah menjadi penyesalan. Ia mengira dengan memberikan tubuhnya dengan orang yang dia suka, ia akan selalu mendapat perlakuan khusus dari pasangannya. Namun bekas yang ditimbulkan tak kunjung hilang hingga *test pack* menunjukan 2

garis merah. Pada akhirnya tespek itu mengubah sudut pandangnya terhadap perbuatan tercela yang dia lakukan sebelumnya.

### 3.2.2 Sinopsis

Animasi ini mengisahkan lara seorang remaja yang terjebak didalam penyesalan akibat perbuatan yang dia lakukan dimasa lalu. Ia mengira dengan memberikan tubuhnya ke orang yang ia cintai akan membuat dia dicintai tetapi nyatanya tidak. Kisah lara menunjukan bagaimana bahaya seks bebas sangat berpengaruh terhadap dirinya.

### 3.2.3 Deskripsi Karakter

Perancangan animasi ini memiliki 1 karakter utama yaitu Lara. Seorang remaja perempuan yang tidak bisa melepas penyesalan akibat perbuatannya dimasa lalu. Lara akan divisualkan berambut hitam panjang dan mengenakan pakaian biasa dengan kaos berwarna abu-abu dan rok/celana yang berwarna hitam supaya memiliki kesan lara adalah seorang remaja perempuan biasa.

### 3.2.4 Jenis Huruf

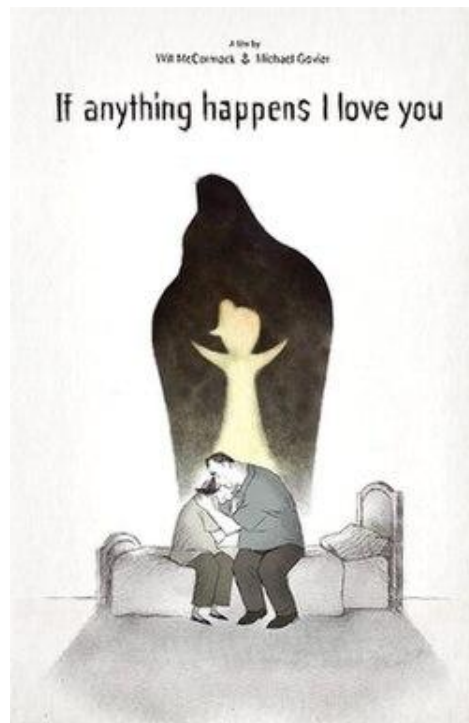
Jenis huruf atau *typography* merupakan salah satu elemen desain visual yang sangat penting dalam pembuatan video animasi 2D. *Typography* adalah sarana bentuk visualisasi pada ide yang tertulis. *Typography* merupakan salah satu elemen yang paling penting untuk membentuk karakter dan atribut yang dapat mempengaruhi emosional pada sebuah desain (Rahman et al., 2018). Dalam hal ini penulis menggunakan *typography* jenis sans serif berupa *High Empathy* dan *Akira Expanded*.



**Gambar 3.3** Jenis huruf perancangan  
(Sumber: Penulis, 2025)

### 3.2.5 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 kartun *simple* dengan mengambil referensi dari animasi “*Look Back*” dan “*If anything happens i love you*”. Efek dari *glitch* akan digunakan sebagai penanda transisi antar gerak. Jenis ilustrasi ini mempunyai gaya kartun dan simple dan digemari remaja masa kini.



**Gambar 3.4** Referensi Gaya Visual Short Animation “*If anything happens I love you*”

(Sumber: <https://en.wikipedia.org>, 2020)

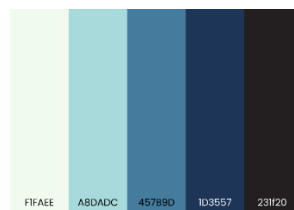


**Gambar 3.5** Referensi Gaya Visual “Look Back” Animation  
(Sumber: <https://www.primevideo.com>, 2024)

### 3.2.6 Tone Warna

Tone 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.

Perancangan ini menggunakan 3 turunan warna biru, *light cream* dan hitam. Warna hitam akan diaplikasikan untuk beberapa elemen seperti *line art*. Warna *light cream* diaplikasikan sebagai warna kulit untuk karakter. Turunan dari warna biru yaitu *navy blue*, *blue* dan *light blue* akan diaplikasikan sebagai warna yang mendominasi karena warna biru memiliki korelasi dengan suasana dengan cerita perancangan ini.



**Gambar 3.6** Pemilihan Warna Untuk Animasi  
(Sumber: Penulis, 2025)