

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIST DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan pesan menggunakan bahasa visual melalui media desain, dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, dan mengubah perilaku sesuai sasaran yang diinginkan dan juga dikenal sebagai teknologi komunikasi, menggunakan bahasa visual berupa grafik, simbol, ilustrasi, gambar/foto, tipografi, dan elemen lainnya yang disusun berdasarkan kaidah dan ilmu desain visual (Lesmana, 2019).

Di era modern ini, desain komunikasi visual memegang peranan penting dalam banyak bidang kehidupan, mulai dari periklanan, media cetak, media digital, animasi hingga pengemasan produk. Teknologi yang semakin maju juga mendukung perkembangan desain komunikasi visual sehingga memungkinkan para desainer menciptakan karya yang lebih interaktif dan sejalan dengan tren sosial. Desain komunikasi visual memungkinkan informasi dikemas secara hestetis dan fungsional, memungkinkan pesan-pesan yang disampaikan lebih efektif menarik perhatian dan mempengaruhi persepsi dan tindakan masyarakat. Komunikasi visual, sebagai sistem yang memenuhi kebutuhan manusia dalam menyampaikan informasi secara visual melalui simbol-simbol yang dapat dilihat, kini mengalami kemajuan yang sangat signifikan., atau simbol visual hadir hampir di setiap kegiatan dalam bentuk gambar, sistem tanda, dan *corporate identity*.

2. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi yang dibuat dengan tangan atau dengan bantuan komputer dimana seorang animator menggunakan beberapa frame untuk menciptakan ilusi pergerakan karakter. Jenis

animasi ini biasanya dibuat pada menggunakan vektor yang di buat dari teknik animasi tradisional (Hermanudin & Ramadhani, 2020)



Gambar 2. 1 Contoh Karya Animasi 2D Kartun Tom & Jerry
(Sumber: google, 2024)

Animasi 2D merupakan animasi dua dimensi yang memiliki visual datar, dan yang biasa disebut dengan Animasi 2D merupakan jenis animasi yang memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar. Animasi ini bergerak dalam bidang datar yang direpresentasikan melalui dua sumbu koordinat: sumbu X (horizontal) dan sumbu Y (vertikal) (Mousadecq et al., 2022). Animasi sendiri merupakan kumpulan gambar (font, objek, warna, efek khusus) yang disusun satu demi satu sehingga rangkaian gambar terlihat bergerak. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk membuat penonton senang, mulai dari anak-anak sampai dewasa (Rodríguez, Velastequí, 2019). Dengan cerita yang menarik animasi ini memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat. Manfaatnya antara lain mengurangi stres, memberikan wawasan baru, serta memotivasi dan menginspirasi audiens. Selain itu, kombinasi memadukan berbagai cerita dan efek visual sehingga menjadikan animasi 2D menjadi daya tarik tersendiri di dunia hiburan.

3. Jenis-Jenis Animasi 2D

1. Animasi *Path*

Animasi *path* adalah jenis animasi berdasarkan kurva tertentu yang digunakan sebagai jalur untuk serangkaian objek animasi. Artinya pergerakan animasi ini akan bergerak sepanjang garis sesuai lintasan yang diberikan. Jenis animasi ini sering menggunakan

teknik pengulangan (*loop*) untuk membuat objek berbeda dalam animasi bergerak dalam kondisi tertentu.

2. Animasi *Sel*

Animasi *Sel* Ini adalah film animasi yang sangat mengandalkan keahlian para animator yang membuat serangkaian objek untuk dianimasikan. Jenis animasi ini pertama kali dipopulerkan oleh Disney. Disini, animator menggambar berbagai objek pada lembaran yang biasa disebut seluloid transparan (Akhsani & Kholil, 2020). Lembaran ini memudahkan pekerjaan anda saat menggambar objek satu per satu.

4. Media Edukasi

Menurut Gerlach & Ely (dalam Ahmad et al., 2019) menyatakan bahwa media edukasi mempunyai cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau teori yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, materi, atau penelitian. Media Edukasi mencakup semua sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi dalam pembelajaran, jadi format mencakup perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dll, dan perangkat lunak yang digunakan pada format (Ahmadi et al., 2019).

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media pendidikan mengacu pada alat, metode dan teknik yang berfungsi untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

5. Minat Menabung

Minat diartikan sebagai perasaan suka atau ketertarikan terhadap sesuatu atau suatu kegiatan yang tidak melibatkan dorongan atau paksaan dari orang lain untuk menghasilkan sesuatu atau mencapai tujuan tertentu. Dalam arti lain, minat diartikan sebagai ketertarikan individu terhadap suatu kegiatan, sedemikian rupa sehingga individu

tersebut mengikuti kegiatan tersebut dengan baik dan tanpa paksaan. penelitian berfokus pada minat menabung.

Minat seseorang untuk menabung dapat dipengaruhi oleh pendidikan keuangannya, kebiasaan perilaku orang disekitarnya, orang tuanya, dan rencana kebutuhan kemajuan selanjutnya di masa depan (Iradianty & Azizah, 2023). Minat menabung adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak sebagai respons terhadap keinginan menabung). Bunga menabung juga dapat diartikan sebagai keputusan menabung setiap individu. Minat menabung mengacu pada minat beli, yaitu perilaku yang terjadi sebagai respons terhadap suatu objek yang menunjukkan keinginan pelanggan untuk membeli.

6. Warna

Warna adalah tingkat terang atau gelap relatif dari suatu warna. Unsur ini memainkan peran penting dalam menciptakan fokus dan menentukan hirarki visual dalam sebuah komposisi. Dalam penyusunan elemen visual, pengaruh value bersifat relatif karena dipengaruhi oleh perbandingan tingkat kecerahan atau kegelapan di antara seluruh elemen yang ada dalam komposisi tersebut (Achmadi & Ihwanny, 2023).

Lebih dari sekedar aspek visual, warna memiliki makna dan kemampuan membangkitkan emosi. Bagaimana orang bereaksi terhadap warna berkontribusi terhadap pemahaman mereka terhadap informasi dan juga dapat memengaruhi perilaku dan pengambilan keputusan.

2.1.2 Kajian Literatur

Adapun Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan perancangan animasi yang akan di jadikan referensi antara lain:

Tabel 2.1.2 Kajian Literatur Perancangan

No	Nama Penelitian	Judual Peneliti	Hasil Penelitian
1.	(Bakhtari & Okarajab, 2022)	Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin Covid-1	Merancang sebuah media edukasi yang berisikan animasi 2d tentang pentingnya vaksin covid-19. Penulis merencanakan pembuatan sebuah konten animasi yang ditujukan untuk menyampaikan informasi sekaligus memberikan edukasi kepada anak-anak usia 6 hingga 11 tahun mengenai pentingnya vaksinasi Covid-19.
2.	(Agus et al., 2024)	Perancangan media informasi tempat wisata pura goa gajah berbasis animasi 2d untuk anak usia dini.	Animasi 2D untuk anak usia dini dirancang untuk menarik minat anak-anak dengan menyajikan konten edukasi dalam format yang menarik secara visual. Penelitian ini berfokus pada penggunaan animasi 2D untuk memperkenalkan situs bersejarah Bali, seperti Goa Gajah, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

3.	(Hermanudin & Ramadhani, 2020)	Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut.	Perancangan karakter dalam serial animasi “Puyu to The Rescue” ini mengangkat isu Kerusakan lingkungan yang menyebabkan pencemaran berkepanjangan pada kehidupan biota laut menjadi isu utama. Animasi ini akan dirancang khusus untuk anak-anak usia 6 hingga 8 tahun, dengan pendekatan yang ringan, bebas dari unsur kekerasan yang berat, mudah dipahami, serta aman dan menghibur bagi anak-anak.
----	--------------------------------	---	--

Persamaan dari penelitian yang penulis buat dengan kajian literatur ini adalah menggunakan media perancangan animasi 2 Dimensi untuk menyampaikan informasi dan pesan yang di targetkan pada anak sekolah dasar.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1. Wilayah Kabupaten Lampung Selatan

Lampung Selatan memiliki banyak wilayah dengan kondisi sosial ekonomi beragam. Penelitian ini dapat menyoroti pentingnya literasi keuangan sejak usia dini, terutama untuk anak-anak di lingkungan yang belum terbiasa dengan kebiasaan menabung. Namun, rendahnya minat

menabung pada anak usia 9-12 tahun menjadi masalah yang berdampak pada kebiasaan finansial mereka di masa depan. Penelitian ini dapat fokus pada peran dan aktivitas lingkungan kabupaten lampung Selatan terkait adanya upaya mengatasi pentingnya literasi keuangan sejak usia dini.

2.2.2 Wilayah Desa Candimas

Objek penelitian ini mencakup di Desa Candimas. Desa ini mendukung dengan adanya perancangan animasi sebagai media edukasi. Minat menabung pada anak usia sekolah dasar merupakan kebiasaan positif yang penting untuk ditanamkan sejak dini. SD N 2 Candimas, Lampung Selatan, menjadi tempat yang ideal untuk penelitian ini karena berada di lingkungan masyarakat yang membutuhkan media edukasi kreatif untuk mendukung pengembangan literasi keuangan anak. Dengan menggunakan animasi 2D, diharapkan proses edukasi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar visual anak, dan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menabung sejak usia dini.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, di mana penulis akan menggambarkan suatu fenomena berdasarkan pengalaman, serta hasil dari studi pustaka, wawancara, dan kuesioner tertulis. Adapun tahapan pendekatan kualitatif deskriptif adalah :

2.3.1 Observasi

Observasi adalah metode penelitian yang dilakukan melalui pengamatan secara mendalam terhadap suatu kondisi atau situasi tertentu. Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian untuk memperoleh data yang dibutuhkan (Bakhtari & Okarajab, 2022) Yaitu di SD Negeri 2 Candimas Lampung Selatan.



Gambar 2. 2 Aktivitas Siswa SDN 2 Candimas
(Sumber : Penulis, 2024)

2.3.2 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang, pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai yang menjawab pertanyaan. Sebagai bagian dari penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan guru. Penulis melakukan wawancara langsung dengan guru, dimana penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan pertanyaan terbuka, dimana penulis mengajukan beberapa pertanyaan langsung terkait penelitian yang sedang dilakukan, dengan mengajukan struktur pertanyaan yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal Senin, 4 November 2024 dengan guru SDN 2 Candimas, bahwasannya kesepakatan bersama antara pihak sekolah dengan orang tua wali murid Di SDN 2 Candimas, Ada tabungan siswa bersifat wajib untuk kelas 1, 2, dan 3, di mana dana yang ditabung akan langsung disetorkan ke Bank Lampung setiap hari Kamis. Dan sayangnya di kelas 4,5, dan 6 banyak murid yang tidak setuju akan hal menabung di bank. Guru SDN 2 Candimas mengatakan bahwa siswa-siswa cenderung menghabiskan uang jajan di bandingkan menyalahgunakan uang sakunya.

2.3.3 Kuesioner

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kuesioner. Penulis membuat kuesioner berupa pertanyaan di atas kertas guna mempermudah target audiens yaitu siswa SD N 2 Candimas untuk pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan tentang minat menabung terhadap siswa SD N 2 Candimas.



Gambar 2. 3 Pengisian Form Pertanyaan Kuesioner Yang Di Isi oleh siswa
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2024)

2.4 Analisis Data 5W + 1H

Berikut analisis 5W + 1H (*Who, What, Where, When, Why, How*) dari perancangan media edukasi untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya minat menabung sejak usia dini dengan menggunakan animasi 2D melalui media sosial:

Tabel 2. 1 Hasil Analisis 5W+1H

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i> {Apa}	Apa Permasalahan sehingga di butuhkan Animasi 2D?	Karena kurangnya minat menabung pada anak akan berdampak pada tidak terbiasanya pola hidup hemat sejak dini. untuk menyadarkan anak bahwa pentingnya menabung sejak dini,

		tidak hanya cukup memberi nasihat saja.
<i>Why</i> {kenapa}?	Kenapa harus membuat media animasi 2D?	Media visual animasi lebih mudah menarik perhatian dan mempermudah penyampaian pesan kepada anak-anak Sekolah dasar.
<i>Who</i> {Siapa}?	Siapa yang menjadi target <i>audiens</i> ?	Anak-anak, khususnya dari anak sekolah dasar, mereka adalah kelompok yang perlu di beri edukasi mengenai pentingnya menabung sejak usia sekolah dasar.
<i>When</i> {Kapan}?	Kapan permasalahan terjadi?	Banyak anak-anak yang tidak memiliki minat menabung, dan tidak tahu pentingnya menabung. Ini berhubungan langsung dengan masalah masa depan seperti kurangnya pengetahuan tentang mengelola keuangan di SDN 2 Candimas. Yang mana di SD ini masih banyak yang belum tahu tentang pentingnya manfaat menabung.
<i>Where</i> {Dimana}?	Di laksanakan nya penelitian?	Dilaksanakan di lingkungan sekolah dasar, serta dapat ditayangkan di platform online seperti YouTube atau media pembelajaran interaktif.
<i>How</i> {Bagaimana}?	Bagaimana pemecahan masalahnya?	Merancang sebuah Animasi yang mengedukasi pentingnya menabung sejak usia sekolah dasar.

2.5 Kesimpulan Analisis Data 5W + 1H

Berdasarkan analisis data di atas, masalah yang teridentifikasi yaitu minimnya pengetahuan tentang manfaat menabung dan pentingnya menabung sejak usia sekolah dasar. Tabungan mempunyai tujuan dan manfaat di masa depan, terutama risiko yang harus dihadapi dan mengingat pentingnya keterampilan ini, maka pemilihan media yang digunakan oleh pendidik harus tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru menyampaikan gagasan, tetapi juga merangsang minat dan motivasi siswa untuk memahami gagasan yang disampaikan.

2.6 Solusi Perancangan

Berdasarkan Analisa yang sudah dilakukan penulis, Solusi yang diusulkan adalah perancangan media yang berbentuk Animasi 2D sebagai media edukasi dan pemecah masalah khususnya di SDN 2 Candimas Lampung Selatan. Penulis akan memulai merancang materi promosi, seperti, Stiker, totebag, dan celengan yang mendukung pesan tentang kurangnya minat menabung anak sekolah dasar. Kampanye ini juga akan diperluas melalui platform media sosial, khususnya Instagram untuk mencapai audiens yang lebih luas.