

## **BAB III**

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

#### **3.1 Strategi Perancangan**

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

Khalayak adalah suatu subjek sasaran komunikasi yang di butuhkan untuk mencapai objek utama yang akan dituju. Sasaran adalah target Untuk mencapai secara spesifik dan terukur. Khalayak sasaran dibutuhkan sebagai sumber informasi yang mengarah ke objek utama. Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah:

###### **1. Demografis**

Adapun target utama berdasarkan demografinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Tabel Demografis

Aspek Demografis	
Target sasaran	Anak-anak
Usia	9-12 Tahun
Jenis kelamin	Laki-laki dan Perempuan
Segmentasi	Menengah

###### **2. Geografis**

Wilayah geografis yang menjadi khalayak sasaran utama perancangan ini adalah:

Tabel 3. 2 Tabel Geografis

Aspek Geografis	
Provinsi	Lampung
Kabupaten	Lampung Selatan
Kecamatan	Natar
Kelurahan	Candimas

### 3. Psikografis

Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu terhadap media animasi, yang cendrung menyukai visual yang menarik dan tidak membosankan dan memiliki karakter yang menyenangkan, serta membutuhkan pemahaman tentang pentingnya menabung sejak usia dini yang dapat membuat masa depan anak lebih terjamin.

#### 3.1.2 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan animasi sebagai media edukasi ini adalah untuk mengedukasi anak-anak yang kurang memahami manfaat menabung. Selain anak-anak SDN 2 Candimas yang menjadi sasaran utama, animasi ini juga dapat di pelajari oleh orang umum yang tertarik untuk memahami bagaimana konsep menabung. Konsep media visual ini adalah media edukasi untuk meningkatkan minat menabung anak usia sekolah dasar.

#### 3.1.3 Strategi Kreatif

##### 1. Isi Pesan

Pesan utama yang di sampaikan kepada khalayak sasaran adalah pentingnya memahami literasi keuangan dan menabung sejak usia dini, khususnya untuk anak usia 9-12 tahun. Menabung dapat mengajarkan bahwa kebiasaan menyisihkan uang bisa memberikan hasil yang besar. Pesan ini akan di sampaikan secara sederhana, menarik dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

##### 2. Bentuk Pesan

Pesan akan di sampaikan secara visual dan interaktif melalui visual animasi 2d yang menarik dan kreatif. Secara visual, desain ilustrasi yang ceria dan menggemaskan akan di gunakan untuk menggambarkan visual animasi yang dapat meningkatkan daya tarik minat menabung anak sekolah dasar agar tidak membosankan. Karakter-karakter dalam cerita animasi ini akan di gambarkan dalam

bentuk yang lucu dan mudah di kenali oleh anak-anak, menngunakan gaya kartun “chibi” yang sesuai dengan anak sekolah dasar. Setiap karakter memiliki kepripadian yang dapat membuat anak-anak tertarik untuk menangkap pesan yang di sampaikan.

Pesan dialog dalam cerita yang di sampaikan akan di sesuaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah di mengerti oleh anak usia sekolah dasar, dan dengan pengajaran yang menyenangkan. Karakter tokoh utama dalam animasi akan menggunakan kalimat yang mengajak anak-anak untuk dapat memahami literasi keuangan yaitu menabung sejak usia dini, dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pentingnya menabung sejak usia dini.

### **3.2 Konsep Visual**

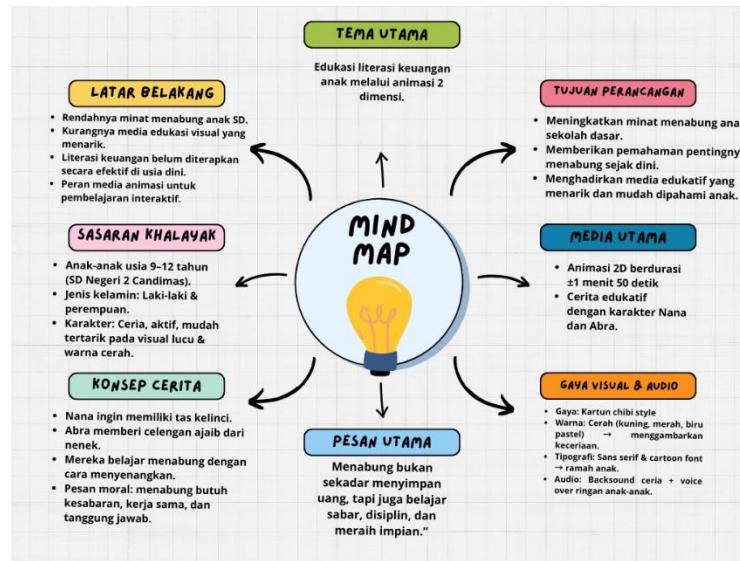
#### **3.2.1 Konsep Program**

##### **1. Tema Perancangan**

Perancangan Animasi 2D ini bertema Peningkatan Literasi Keuangan Anak Sekolah Dasar melalui Media Animasi Edukatif yang Menarik dan Interaktif . Anak-anak pada usia sekolah dasar berada dalam tahap kognitif konkret, sehingga media pembelajaran harus visual, menarik, dan mudah dipahami. Dalam hal ini, animasi menjadi pilihan media yang tepat.

##### **2. Mind Mapping**

Mind Mapping merupakan metode yang menggabungkan berbagai keterampilan otak dan prinsip pembelajaran. Dengan menyatukan beragam kemampuan kognitif, teknik ini mampu mendorong peningkatan kreativitas, daya ingat, serta kerja sama (YULIANTI, 2021). Selain itu, mind mapping membantu individu dalam memvisualisasikan tujuan, merancang perubahan kebiasaan, memantau perkembangan, dan memperkuat proses pembelajaran. Teknik ini juga berperan dalam memperjelas serta meningkatkan kualitas berpikir.



Gambar 3. 1 Mind Mapping

(Sumber: penulis, 2024)

### 3. Moodboard

Moodboard adalah sekumpulan elemen visual yang menampilkan nuansa, palet warna, karakter, serta gaya desain dari animasi yang dibuat. Keberadaan moodboard berperan sebagai pedoman visual agar setiap unsur dalam proses perancangan memiliki keselarasan konsep, tampilan yang menarik, dan sesuai dengan tema edukasi anak.



Gambar 3. 2 Mood Board

(sumber: penulis, 2025)

#### 4. Judul Animasi

Perancangan animasi 2D yang penulis buat yaitu berjudul “*Menabung Bersama Nana Dan Abra; Rahasia Menuju Impian* ” Pemilihan judul ini untuk menggambarkan keajaiban kecil yang bisa muncul dari kebiasaan sederhana menabung, dan dapat pengalaman baru tentang pentingnya kedisiplinan, kesabaran, dan manfaat menabung untuk mencapai Impian Bersama Nana dan Abra.

#### 5. Durasi Program

Perancangan animasi 2D ini berduarasi 1 menit 50 detik di sesuaikan dengan menyesuaikan konten singkat namun mudah di pahami pesan dan penyampaiannya. Durasi ini cukup untuk menyampaikan pesan edukasi secara singkat dan menarik, memberikan informasi penting tanpa membuat anak-anak merasa bosan atau kehilangan fokus sehingga meningkatkan jangkauan dan pengaruh dari video animasi edukasi yang diusung.

#### 6. Strategi Penyajian Pesan

Pendekatan emosional dan elemen kehidupan sehari-hari anak digunakan untuk membangun kedekatan dengan penonton anak sekolah dasar. Gaya visual animasi dibuat cerah, ekspresif, dan penuh imajinasi agar dapat menarik perhatian serta menjaga konsentrasi anak selama menonton. Alur cerita disampaikan dengan nuansa positif dan inspiratif melalui tokoh utama yang mudah dikenali dan dekat dengan keseharian anak-anak, didampingi oleh karakter lain yang memberikan contoh baik. Konsep menabung diselipkan secara halus dalam cerita melalui konflik yang ringan dan penyelesaian yang mudah dipahami, sehingga terasa alami dan tidak menggurui.

#### 7. Narasi

##### 1. Pembukaan dunia kecil penuh Impian

Nana, gadis kecil yang ceria suka membeli boneka dan mainan, Abra, yang lebih tenang, suka menabung dan membeli

mainan . Mereka tertawa dan bermain di halaman taman. Saat itu, nana melihat seorang anak lain memakai tas kelinci berbulu lembut dan lucu. Mata Nana langsung berbinar. Ia berkata dengan polos, "Aku ingin punya tas seperti itu!" Tapi aku tidak memiliki uang untuk membelinya

## 2. Celengan Ajaib Dari Nenek

Sesampainya dirumah. Abra mencari celengan yang pernah di beri oleh nenek. Nenek pernah menyerahkan sebuah celengan berbentuk babi kepada Abra, sambil berbisik misterius, "Celengan ini istimewa. Kalau kamu menabung dengan sungguh-sungguh dan sabar, celengan ini akan mengabulkan satu impianmu."

" aku punya celengan untuk kamu! Celengan ini istimewa. Kalau kamu menabung dengan sungguh-sungguh dan sabar, celengan ini akan mengabulkan satu impianmu." Ucap abra

## 3. Misi Menabung Dimulai

"Dengan aku membuang botol bekas minum ke dalam kotak sampah, aku bisa mendapatkan koin , dan koin itu bisa aku masukan ke dalam celangan" nana

Nana memutuskan untuk menabung bersama demi menggapai impiannya. Nana ingin tas kelinci,. Nana mulai mencari cara mendapatkan uang saku dan menyisihkannya untuk di tabung.

Setiap koin yang mereka masukkan ke dalam celengan, terdengar suara "ting!" kecil yang ajaib.

## 4. Keajaiban Celengan

Setelah berhari-hari menabung, celengan tiba-tiba bersinar di malam hari. celengan membuka matanya dan berbicara, "Kalian sudah menunjukkan kesabaran dan kerja keras. Kini waktunya impian kalian terwujud!"

## 5. Penutup – Impian yang Tak Hanya Tentang Benda

Nana tersenyum Bahagia, karna bisa membeli tas impiannya. Mereka sadar, bukan cuma impiannya yang berharga—tapi juga proses menabung, kerja sama, dan belajar bersabar bersama.

### **3.2.2 Sinopsis**

Nana, seorang gadis ceria dan penuh semangat, memiliki mimpi besar untuk bisa mendapatkan apa yang ia impikan. Abra, seorang kakak dari Nana yang juga mempunyai jiwa disiplin, sabar, dan dia gemar membeli mainan . Saat Nana sedang bermain Bersama Abra, Nana melihat tas kelinci yang di pakai orang lain, Nana sangat ingin memilikinya tapi ia tidak memiliki uang saku yang cukup untuk membelinya. Suatu hari, Abra menemukan celengan babi yang diberikan oleh neneknya. Neneknya berkata, "Jika kamu rajin menabung di sini, celengan ini akan mengabulkan satu impianmu!" Lalu saat itu juga Abra memberi tahu Nana, bahwa dia menemukan celengan tersebut.

Awalnya, Nana merasa menabung itu membosankan, tetapi setelah mendengar cerita dari Abra yang menabung untuk membeli sepeda, Nana mulai menyisihkan uang jajannya setiap hari. Melalui perjalanan itu, Nana belajar bahwa menabung membutuhkan kesabaran, tapi hasilnya luar biasa. Ketika celengannya penuh, Nana pun membeli tas kelinci yang ia idamkan dan memulai perjalanan menuju cita-citanya.

### **3.2.3 Deskripsi karakter**

- a. Nana adalah gadis kecil yang ceria dan penuh semangat, Nana mempunyai impian namun ia banyak sekali kendala yang membuat ia bersedih karna tidak bisa membeli apa yang dia inginkan, tetapi ia tidak akan pantang menyerah untuk mendapatkan apa yang ia impikan.
- b. Abra adalah seorang kakak yang baik untuk Nana , ia mempunyai sifat pemberani, sabar, dan juga tidak pantang menyerah



Gambar 3. 3 Karakter Nana dan Abra

(Sumber: Penulis, 2024)

### 3.2.4 Gaya visual

Gaya visual yang di buat dalam perancangan Animasi 2 dimensi ini Adalah dengan menggunakan model gaya kartun yang menggunakan tone warna kontras. Karakter yang di gambarkan seperti kartun *chibi style*.



Gambar 3. 4 Referensi

( Sumber: Pintrest, 2024)

### 3.2.5 Tipografi

Tipografi yang di gunakan untuk perancangan Animasi 2D ini adalah jenis *font Sans serif* dan *Cartoon*. Pemilihan font *Sans Serif* ini karena Karakter Font *Cartoon* sesuai dengan segmentasi pembacanya, yaitu *Friendly*, dan enak dibaca sementara sans serif sendiri terkenal karena tipe *bold font* tersebut yang sesuai digunakan untuk menarik perhatian dan mencolok. Kedua font ini sesuai untuk target audiens yaitu anak-anak.

### 3.2.6 Tone Warna

Warna yang di gunakan oleh Perancangan Animasi 2d ini di sesuaikan dengan *target audiens*. yaitu anak-anak usia sekolah dasar. Pemilihan warna untuk perancangan animasi ini dikarenakan sifat ceria, hangat & segar sesuai dengan psikologis anak-anak. Anak usia 6 hingga 12 tahun cenderung mempunyai tingkat konsentrasi yg rendah oleh karna itu penggunaan kuning & merah artinya buat memancing perhatian mereka, sehingga membuat Animasi 2D menjadi lebih menarik untuk dilihat.



Gambar 3. 5 Colour Pallet  
(Sumber : Penulis, 2024)