

Perancangan Media Komunikasi Visual Tentang Perilaku Pacaran Sehat bagi Remaja Indonesia

Fenny Baktiar¹, Maria Nala Damajanti², Jacky Cahyadi³

^{1 2 3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

¹Email: fenny.baktiar@gmail.com

²Email: mayadki@petra.ac.id

Abstrak

Kualitas pacaran remaja Indonesia mengkhawatirkan, dimana cenderung mengarah pada perilaku seksual yang berlebihan. Perilaku seksual yang berlebih dapat mengarah pada hubungan seksual, dimana apabila terjadi pada remaja dapat menimbulkan banyak dampak negatif seperti gangguan psikologi, kehamilan, aborsi, penularan penyakit kelamin dan lain sebagainya. Perancangan media interaktif beserta media pendukungnya ini dibuat sebagai upaya pemberian informasi mengenai pacaran sehat bagi remaja Indonesia dengan penggunaan media digital yang akrab dengan keseharian remaja serta penggunaan ilustrasi-ilustrasi yang menarik.

Kata kunci: Pacaran sehat, Media Interaktif.

Abstract

Title: *Interactive Multimedia Design of Visual Communication Media about Healthy Dating for Teens in Indonesia*

Indonesian teen's way of dating was quiet alarming, which tends to lead to excessive sexual behavior. This sexual behaviors may lead to sexual intercourse, which if occurs in adolescents can cause many negative effects such as psychological disorders, pregnancy, abortion, venereal disease transmission, and so forth. Therefore, this exciting interactive media and their media supporters was designed as an attempt to provide further information about healthy dating for Indonesian youth with a digital media and illustration approach that is suitable for teens.

Keywords: *Healthy Dating, Interactive Media.*

Pendahuluan

Permasalahan remaja sering menjadi perhatian, salah satunya dikarenakan tingginya jumlah kasus yang berkaitan dengan permasalahan seksualitas remaja. Hal tersebut dapat dilihat melalui beberapa survei maupun penelitian yang telah dilakukan, yaitu : Survei yang dipublikasikan oleh KOMNAS-PA (Komisi Perlindungan Anak) tentang peningkatan kasus seks bebas di kalangan remaja, dimana hasil menunjukkan prosentase yang tinggi yaitu 62,7 persen remaja SMP mengaku pernah melakukan hubungan seks pranikah (dalam "Masyarakat Makin Permisif pada Seks Pranikah", par.6). Tidak hanya itu, Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional, Sudibyo Alimoeso, mengatakan

bahwa remaja dengan rentang umur 17 sampai 24 tahun, sebanyak 20,9 persen telah mengalami kehamilan sebelum menikah (Anggriawan, par. 2). Dimana hal tersebut ikut menjadi salah satu penyumbang jumlah AKI (Angka Kematian Ibu) dan AKB (Angka Kematian Bayi) yang diakui telah mengalami peningkatan. Hal itu dikarenakan kehamilan usia dini bersifat sangat beresiko baik bagi ibu maupun sang bayi dilihat dari kondisi kandungan yang belum sempurna maupun pengetahuan akan kehamilan dari seorang remaja (dalam "Peningkatan Angka Kematian Ibu Dipengaruhi Hamil Pranikah", par.1-5). Selain itu, Hardiyanto, deputi Bidang Advokasi Penggerakan dan Informasi BKKBN, mengatakan bahwa kasus aborsi yang dilakukan remaja karena alasan kehamilan yang tidak diinginkan cenderung mengalami peningkatan rata-rata sebanyak

15 persen dan ikut mempengaruhi peningkatan AKB negeri (dalam “Bahaya, Kasus Aborsi Di Kalangan Remaja Kian Meningkat”, par.4). Selain itu adanya seks bebas serta kehamilan remaja ikut mempengaruhi jumlah pernikahan dini di Indonesia. Dimana umumnya, dikatakan oleh Fasli Jalal sebagai ketua BKKBN, dilakukan oleh mereka yang berusia 16-19 tahun. Angka pernikahan dini memberikan resiko yang lebih besar terhadap gangguan pada kehamilan, atau sebaliknya usia dini dapat menyebabkan masa subur perempuan menjadi lebih panjang dan mengacu pada permasalahan laju pertumbuhan penduduk (dalam “BKKBN Imbau Remaja Tunda Usia Pernikahan”). Dari fakta serta dampak negatif yang telah disebutkan dapat dilihat pentingnya mengadakan penanganan terhadap kasus seksualitas remaja. Salah satu badan resmi yang mengamati tentang kasus tersebut adalah BKKBN.

BKKBN (Badan Kependudukan Keluarga dan Keluarga Berencana Nasional) merupakan lembaga pemerintah, bertugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang keluarga berencana dan keluarga sejahtera. Dalam situs resminya yang di akses pada tanggal 5 Februari 2014 dituliskan bahwa masalah paling krusial yang berkaitan dengan seksualitas remaja adalah masih banyaknya kasus kehamilan yang disebabkan karena kurang hati-hatinya remaja selama menjalani masa berpacaran. Pacaran sendiri menurut Benokraitis (1996) merupakan proses pertemuan antara dua individu dalam konteks sosial dan bertujuan untuk menjajaki kemungkinan kesesuaian sebagai pasangan hidup (dalam “Pengertian Pacaran”, par.2). Dari pengertian tersebut jelaslah sudah bahwa tujuan sebenarnya dari pacaran adalah melihat kesesuaian pasangan untuk kemudian dilanjutkan pada tahap pernikahan dan berkeluarga. Namun demikian BKKBN menyatakan bahwa gaya berpacaran remaja saat ini telah berada di luar batas kewajaran, yaitu mengarah pada perilaku seksual yang berlebihan. Perilaku seksual yang dimaksud meliputi bergandengan tangan, berpelukan, berciuman, sampai berhubungan seks. Pernyataan tersebut didukung dari survei kesehatan reproduksi remaja 2012 oleh BKKBN dimana data yang diperoleh menunjukkan perilaku berpacaran remaja yang belum menikah, antara lain sebanyak 29,5 persen remaja pria dan 6,2 persen remaja wanita pernah meraba atau merangsang pasangannya; sebanyak 48,1 persen remaja laki-laki dan 29,3 persen remaja wanita pernah berciuman bibir; sebanyak 79,6 persen remaja pria dan 71,6 persen remaja wanita pernah berpegangan tangan dengan pasangannya (dalam “BKKBN : Perilaku Pacaran Remaja Mengkhawatirkan” par.6). Dikatakan pula oleh Drs.Mardiya, Ka Sub Bid Advokasi Konseling dan Pembinaan Kelembagaan KB dan Kesehatan Reproduksi pada BPMPDPKB, bahwa perilaku seksual bersifat seperti bola salju yang menggelinding dari atas bukit artinya bahwa meskipun diawali

dengan perbuatan kecil, sekali dilakukan akan semakin jauh dan susah untuk dihentikan (“Bkkbn”, par.5). Oleh karena itu, usaha untuk menjauhkan remaja dari perilaku seksual pada saat berpacaran penting untuk dilakukan karena selain dapat menimbulkan dampak negatif, perilaku tersebut bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di Indonesia baik norma agama, kesusilaan, maupun kesopanan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menanamkan perilaku sehat pada masa berpacaran seperti anjuran yang diberikan Drs.Mardiya dalam artikel “Perlu, Sosialisasi Pacaran Sehat” pada website BKKBN pada bulan November 2013. Pacaran sehat dapat dipahami sebagai suatu proses berpacaran dimana keadaan fisik, mental dan sosial dua remaja yang berpacaran dalam keadaan baik. Dalam arti terhindarnya kedua belah pihak dari resiko Triad Kesehatan Reproduksi Remaja (KRR) yang diantaranya meliputi Seksualitas, Napza dan HIV-AIDS (Mardiya, par. 3).

Hal tersebut yang menjadi landasan dalam perancangan karya tugas akhir berjudul “Perancangan Media Komunikasi Visual Tentang Perilaku Pacaran Sehat bagi Remaja Indonesia”. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi pada remaja akan pola perilaku pacaran sehat sebagai tindakan preventif terhadap permasalahan seks pranikah di kalangan remaja Indonesia. Karya perancangan ini akan mengambil konsep cerita interaktif dimana remaja dapat memilih sendiri jalan cerita sesuai dengan pilihan yang dilakukan. Dengan pendekatan ini secara tidak langsung remaja akan mendapatkan gambaran akan dampak negatif yang ditimbulkan maupun aspek-aspek positif yang dapat diperoleh apabila melakukan pilihan yang benar. Dalam buku yang berjudul *How and When to Tell Your Kids About Sex* yang ditulis oleh Stanton L. dan Brenna Jones (2004) dikatakan bahwa pengajaran melalui cerita akan berjalan baik dikarenakan manusia memiliki memori tersendiri untuk kisah maupun pengalaman sehingga pengajaran dalam bentuk cerita akan mudah diserap dan diingat.

Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Data-data yang dibutuhkan diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara, maupun studi pustaka. Data-data tersebut berupa data primer dan data sekunder. Dimana data primer yang dibutuhkan terdiri dari data tentang psikologi remaja, *behaviour* remaja, pendidikan seks, perilaku pacaran sehat, dan selera visual remaja saat ini. Sedangkan data sekunder yang dibutuhkan adalah data tentang kasus seks bebas yang ada pada remaja, serta pendapat remaja maupun para ahli terhadap permasalahan tersebut.

Target Audience

Perancangan ini ditujukan bagi remaja laki-laki maupun perempuan yang berada pada masa remaja awal dan pertengahan (usia 12-18 tahun). Dengan status belum menikah. Tingkat pendidikan SMP dan SMA, dan dari kelas ekonomi menengah atas maupun bawah. Bertempat tinggal di Indonesia, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, dan Yogyakarta. Secara Psikografis, remaja *target audience* tertarik dengan hal-hal yang baru, belum matang secara kognitif dalam artian belum memikirkan masa depan dan menganggap masa sekarang (masa muda) adalah hal terpenting, suka mencari kesenangan dan biasanya berada dalam suatu kelompok pertemanan. Selain itu, memiliki karakteristik yang aktif, modern, terbuka, ceria, dan bangga atau merasa diri telah dewasa. Kurang fondasi agama dalam artian hanya digunakan sebagai identitas saja, selain itu juga memiliki hubungan keluarga yang kurang harmonis (orang tua maupun anak memiliki aktivitas sendiri-sendiri dan jarang bersama ataupun berkomunikasi). Dengan *behavioristik* seperti menyukai aktivitas secara berkelompok; dan mudah terpengaruh teman; menyukai tempat-tempat hiburan seperti bioskop, café, mall, dan lain sebagainya; akrab dengan teknologi, seperti internet, *handphone*, *tablet*, dan sebagainya; *up to date* seperti mengikuti acara-acara di televisi, musik terkini, perkembangan fashion, dan sebagainya, perilaku, gaya bicara, serta dandanan terpengaruh budaya luar yang cenderung bebas dan terbuka

Pembahasan

Multimedia Interaktif

Pada jaman yang canggih dan modern ini, penggunaan multimedia sangatlah penting. Bahkan dikatakan oleh Binanto (1) multimedia telah menjadi suatu keterampilan dasar yang mengubah hakikat membaca. Dengan penggunaan multimedia, membaca menjadi lebih dinamis dan hidup. Multimedia menurut Vaughan (2004) adalah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (dalam Binanto 2). Hal serupa dinyatakan oleh beberapa ahli lainnya, yaitu di antaranya adalah Wahono (2007) yang mendefinisikan multimedia sebagai perpaduan Antara teks, grafik, suara, animasi, dan video untuk menyampaikan suatu pesan kepada public (dalam Binanto 2).

Media Digital

Sejalan dengan berkembangnya teknologi komunikasi saat ini menyebabkan media digital menjadi media yang sangat diminati hampir di tiap kalangan, terutama di kalangan remaja. Karena kemudahan serta kecepatan dalam menyebarkan informasi, menyebabkan remaja lebih memilih menggunakan media digital dalam memperoleh informasi dibanding

melalui media cetak. Dalam fungsinya sebagai media informasi ini, media digital tidak terlepas dari peran *new media*. *NewMedia* sendiri dapat diartikan sebagai media yang tercipta dari adanya interaksi antara pengguna, komputer dan internet. Sebagai contoh adalah media sosial (facebook, twitter, instagram), game online, youtube, dan lain sebagainya. Sedangkan media digital sendiri dapat diartikan sebagai media elektronik yang dalam sistem kerjanya menggunakan kode-kode digital. Komputer, *smartphone*, dan *tablet* adalah perangkat media digital yang sering digunakan saat ini.

Kampanye Sosial

Menurut Rogers dan Storey (1987) kampanye adalah serangkaian tindakan dengan perencanaan tertentu dan bertujuan untuk menciptakan efek pada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (dalam Venus 7). Menurut Pfau dan Parrot (1993) kampanye adalah suatu proses yang dirancang secara sadar, bertahap, dan berkelanjutan yang dilaksanakan pada rentang waktu tertentu dengan tujuan mempengaruhi khalayak sasaran yang telah ditetapkan (dalam Venus 8). Berdasarkan definisi yang telah diungkapkan oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kampanye adalah serangkaian tindakan yang dilaksanakan secara terencana dengan tujuan untuk mempengaruhi khalayak sasaran sesuai dengan target yang telah direncanakan.

Kampanye sendiri oleh *California Wordsworth Publishing*, berdasarkan tujuan dan latar belakang diadakannya kampanye, dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

- a. Kampanye Produk (*Product Oriented Campaign*)
Kampanye jenis ini berorientasi pada produk, umumnya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan secara ekonomi.
- b. Kampanye Pencalonan Kandidat (*Candidate Oriented Campaign*)
Kampanye jenis ini berorientasi pada seorang kandidat yang bertujuan meraih suatu posisi di bidang politik.
- c. Kampanye Ideologi atau misi sosial (*Ideologically Campaign* atau *Cause Oriented Campaign*)
Kampanye jenis ini berorientasi pada tujuan-tujuan yang bersifat khusus terkait dengan perubahan sosial. kampanye jenis ini bertujuan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui perubahan sikap atau perilaku masyarakat terkait (Larson 296).

Sesuai dengan pembagian jenis kampanye oleh *California Wordsworth Publishing* seperti yang telah disebutkan di atas, maka kampanye sosial termasuk dalam jenis kampanye ideologi atau misi sosial. Dimana menurut R. Wayne Pace, Brent D. Peterson dan M. Dallas tujuan diadakannya kampanye sosial adalah :

- a. *To secure understanding*, yaitu untuk memastikan bahwa adanya proses pengertian dan pemahaman selama proses komunikasi.
- b. *To establish acceptance*, yaitu untuk membentuk penerimaan yang baik dari suatu informasi.
- c. *To motive action*, yaitu untuk memotivasi timbulnya suatu tindakan.
- d. *The goals which the communicator sought to achieve*, yaitu bagaimana mencapai tujuan yang telah direncanakan oleh komunikator dari proses komunikasi tersebut (dalam Venus 36)

Seksualitas Remaja

Remaja adalah masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Masa remaja ini terbagi ke dalam tiga kelompok, yaitu masa remaja awal (12 – 15 tahun), masa remaja pertengahan (15 – 18 tahun), dan masa remaja akhir (18 – 24 tahun). Dalam masa peralihan ini terjadi banyak perubahan baik fisik maupun kognitif yang menyebabkan remaja memiliki emosi yang labil, mulai mengalami ketertarikan terhadap lawan jenis, egosentrisme, dan lain sebagainya yang kemudian dapat memunculkan berbagai permasalahan.

Diantara masalah-masalah yang muncul pada usia remaja, masalah seksual merupakan masalah yang amat serius. Dikatakan oleh BKKBN bahwa permasalahan seksual remaja yang krusial adalah masalah kehamilan yang disebabkan karena kurang hati-hatian saat masa pacaran. Dimana perilaku pacaran remaja saat ini cenderung mengarah pada perilaku seksual. Menurut wirawan (137) perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenis maupun dengan sesama jenis. Objek seksual bisa berupa orang lain ataupun orang dalam khayalan atau bahkan diri sendiri. Tahapan perilaku seksual menurut Nurfaizah (2007) adalah bersentuhan (*touching*), yang meliputi perbuatan dengan sentuhan fisik seperti berpegangan tangan dan berpelukan, berciuman (*kissing*) yaitu meliputi ciuman pendek sampai dengan ciuman dengan menggunakan lidah (*deep kissing*), bercumbu (*petting*) yaitu menyentuh bagian sensitif pasangan yang kemudian dapat mengarah pada perkembangan rangsangan seksual, sedangkan tahap terakhir adalah hubungan seksual (*sexual intercourse*) (dalam Saputra 19). Banyak faktor yang dapat menyebabkan timbulnya perilaku seksual berlebih saat usia remaja. Menurut wirawan (148) faktor penyebab perilaku seksual di kalangan remaja adalah :

- a. Perubahan-perubahan hormonal yang meningkatkan hasrat seksual (*libido seksualitas*) remaja. Peningkatan hasrat seksual ini membutuhkan penyaluran dalam bentuk tingkah laku seksual tertentu.
- b. Adanya kecenderungan dari remaja untuk melanggar aturan-aturan baik agama, hukum, ataupun moral di masyarakat
- c. Adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media massa dan teknologi

- canggih. Remaja yang sedang dalam periode ingin tahu dan ingin mencoba, akan meniru apa yang dilihat atau didengarnya dari media massa, khususnya karena mereka pada umumnya belum pernah mengetahui masalah seksual secara lengkap dari orang tuanya.
- d. Orang tua karena merasa pembicaraan tabu, justru cenderung membuat jarak dengan anak dalam masalah bertemakan seks. Sehingga remaja cenderung mencari informasi tentang seks dari sumber lain yang justru memberikan informasi yang salah.
- e. Adanya kecenderungan pergaulan yang makin bebas antara pria dan wanita dalam masyarakat.

selain dari alasan yang telah disebutkan oleh Wirawan tersebut, ada alasan lain yang diungkapkan oleh ahli psikologi Les dan Leslie Parrot (2001). Dimana faktor pendorong lain yang menyebabkan timbulnya perilaku seksual berlebih dikalangan remaja adalah kurangnya pemahaman akan “aku” dalam diri remaja yang menyebabkan remaja bingung akan dirinya dan merasa kurang utuh sehingga mudah terjebak dalam tindakan yang salah.

Hubungan seksual pra nikah dapat menimbulkan banyak dampak negatif yaitu diantaranya adalah gangguan psikologi, penyebaran penyakit kelamin, kehamilan, aborsi, dan pernikahan dini.

- a. Menimbulkan dampak Psikologis
Secara psikologis ia akan merasa takut perbuatannya tersebut diketahui, takut akan hamil, takut mengecewakan orang tua dan perasaan akan hilangnya harga diri yang kemudian dapat berpotensi terhadap tindakan prostitusi karena merasa dirinya sudah kotor dan tidak berharga, selain dapat juga dikarenakan efek samping dari hubungan seks yang dapat menimbulkan ketagihan.
- b. Penyebaran Penyakit Kelamin
Hubungan seks diluar nikah apabila dilakukan secara berganti-ganti pasangan dapat menyebabkan mudah tertular penyakit kelamin, dimana salah satunya adalah HIV-AIDS
- c. Hamil di luar nikah
Hubungan seks satu kali saja dapat mengakibatkan kehamilan apabila dilakukan pada masa subur dan tanpa perlindungan. Faktanya, menurut Wirawan (146) hubungan seks yang dilakukan remaja umumnya terjadi secara aksidental atau tanpa perencanaan sehingga umumnya tidak menggunakan perlindungan. Kehamilan yang tidak diinginkan ini mengakibatkan beban mental bagi remaja putri terutama apabila pasangannya tidak mau bertanggung jawab. Selanjutnya akan berdampak pada terhambatnya pendidikan remaja serta masa depannya. Untuk itu umumnya remaja yang mengalami KTD akan memilih melakukan tindakan aborsi.
- d. Aborsi

Mengukur kandungan adalah sebuah tindakan medis yang melanggar hukum. Selain itu, tindakan aborsi juga dapat memicu dampak negatif lainnya yang umumnya berdampak bagi kesehatan remaja putri, seperti pendarahan yang dapat menimbulkan gangguan neurologis/ syaraf dan bahkan kematian, infeksi alat reproduksi, dan lain-lain. Faktanya, jumlah aborsi di Indonesia diperkirakan berjumlah 2,3 juta pertahunnya dan 30% nya dilakukan oleh remaja (“*kompas.com*”, par.1).

e. Pernikahan usia dini

Salah satu dampak yang dapat ditimbulkan secara tidak langsung adalah pernikahan usia dini. Pernikahan usia dini sendiri dapat menimbulkan beberapa dampak negatif seperti terputusnya pendidikan sampai pada terganggunya kesehatan reproduksi wanita (rentan terjadinya pendarahan, infeksi kandungan, kanker mulut rahim, dll). Selain itu pernikahan usia dini dianggap oleh para ahli belum siap secara mental serta kurangnya pengetahuan akan pernikahan. Sehingga akan mempengaruhi kehidupan berkeluarganya nanti.

Untuk itu perlu dilakukannya sosialisasi tentang pacaran sehat bagi remaja sehingga remaja dapat lebih faham akan aktivitas yang boleh dan tak boleh dilakukan saat berpacaran.

Pacaran Sehat

DeGenova dan Rice (112) mendefinisikan pacaran sebagai suatu hubungan dimana dua orang bertemu dan melakukan serangkaian aktivitas bersama agar dapat saling mengenal satu sama lain. Benokraitis (1996) mengungkapkan bahwa pacaran merupakan suatu proses dimana seseorang bertemu dengan seseorang lainnya dalam konteks sosial yang bertujuan untuk menjajaki kemungkinan sesuai atau tidaknya orang tersebut untuk dijadikan pasangan hidup. Sedangkan Saxton (1978) mendefinisikan pacaran sebagai suatu peristiwa yang telah direncanakan dan meliputi berbagai aktivitas bersama antara dua orang yang umumnya remaja dan berlainan jenis kelamin. Dari definisi para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa masa pacaran adalah masa dua orang saling mengenal antar satu sama lain untuk mempersiapkan diri menuju pernikahan.

Pacaran sehat menurut Mardiya (2012) adalah suatu hubungan yang terhindar dari resiko triad kesehatan reproduksi remaja meliputi seksualitas, napza, dan HIV aids. Selain itu juga dapat diartikan sebagai hubungan berpacaran dimana kondisi kedua belah pihak sehat baik secara fisik, social, maupun mental. Dikatakan pula oleh Mardiya bahwa ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menjalani pacaran sehat, yaitu adanya kasih, terhindar dari tindakan kekerasan, terbinanya kehidupan social di luar pacaran, saling menghargai perasaan satu sama lain, tidak menghabiskan waktu berdua saja terutama di

tempat sepi, melakukan kegiatan positif bersama, menghindari barang-barang yang berkonten pornografi, pengendalian diri, serta menghindari hubungan seks. Selain hal-hal tersebut, ada dua prinsip yang harus dipegang teguh yaitu pacaran tidaklah mengikat dan jangan sekali-kali melakukan hubungan seks saat pacaran. Pacaran tidak mengikat, dalam arti bahwa hubungan sosial dengan pihak lain tetap harus terjaga, seperti hubungan pertemanan dan keluarga haruslah tetap dibina dengan baik. Hal itu agar selain mencegah terjadinya ketergantungan terhadap pasangan, juga agar remaja tidak merasa asing berada di lingkungannya sendiri. Prinsip selanjutnya, yaitu larangan untuk melakukan hubungan seksual saat pacaran merupakan prinsip yang harus benar-benar diperhatikan dan dijalankan dikarenakan dampak-dampak negatif yang dapat ditimbulkan seperti yang telah di sebutkan sebelumnya. (“BkkbN”, par.8).

Perancangan

Perancangan Media Komunikasi Visual tentang Perilaku Pacaran Sehat bagi remaja Indonesia ini bertujuan untuk merancang sebuah media yang menarik untuk memberikan informasi akan perilaku pacaran sehat bagi remaja di Indonesia. Dengan perancangan media menggunakan pendekatan ilustrasi, cerita interaktif, serta media digital yang akrab bagi remaja.

Judul Perancangan

Perancangan ini menggunakan judul ”*Flower and The Bee*” yang dalam bahasa Indonesia adalah bunga dan lebah yang digunakan simbolisasi untuk perempuan dan laki-laki dalam konteks seksual dalam perancangan ini. Untuk mengimbangi judul tersebut, digunakan slogan yang berbunyi ”*You’re The Actor of Your Own Love Story*”. Slogan ini menggambarkan garis besar konsep perancangan yang menggunakan pendekatan cerita interaktif, sekaligus menyadarkan remaja untuk lebih bijak dalam mengambil pilihan maupun tindakan saat berpacaran.

Media yang Digunakan

Media yang digunakan dalam perancangan adalah media sosial, *interactive media apps*, *website*, dan *merchandise*. Pemilihan media tersebut didasari dari *insight* remaja sebagai *target audience* yang sangat akrab dengan media digital maupun jejaring sosial.

1. Media Sosial

Media sosial yang digunakan adalah *fanpage facebook* bertujuan sebagai media promosi untuk memunculkan awareness serta pengenalan program perancangan. Fanpage ini berisi informasi tentang pacaran sehat beserta artikel-artikel yang berkaitan yang diunggah dengan menggunakan ilustrasi yang menarik.

2. Interactive Media

Media interaktif ini merupakan media utama. Berupa buku cerita dengan konsep "Choose your Own Adventure" dimana dalam cerita pembaca dihadapkan pada beberapa pilihan yang dapat menentukan akhir cerita. Terdapat total 10 akhir cerita dalam media ini, dimana pilihan yang benar akan mendatangkan akhir cerita yang bahagia, sedangkan pilihan yang salah akan memunculkan akhir cerita yang buruk yang sesuai dengan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari pacaran tidak sehat. Media ini dibuat untuk android 4.0 atau lebih yang dapat diunduh di *facebook* maupun *website* Flower and The Bee.

3. Website

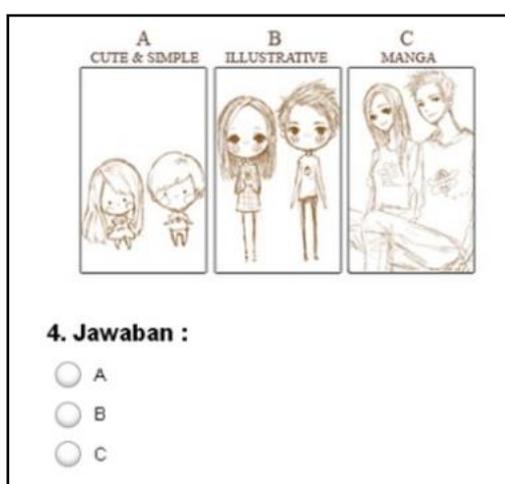
Merupakan media pendukung dari perancangan. Berisi cerita interaktif, latar belakang permasalahan, *contact person*, serta semua *tempalate* media yang digunakan maupun media interaktif utama yang dapat di unduh secara bebas.

4. Merchandise

Berfungsi sebagai media pengingat. Terdiri atas *paper bag*, booklet, notes, kartu komitmen, gantungan kunci, dan pigura kertas.

Gaya Layout

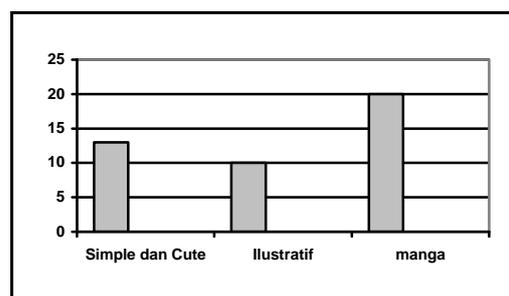
Proses *layout* semua media, baik media utama maupun media pendukung akan didominasi dengan warna putih, merah muda, kuning, dan biru langit. *Layout simple* agar *legability* atau keterbacaan *text* jelas. Selain itu, akan menggunakan banyak ilustrasi dimana *style* gambar yang digunakan adalah *style* gambar *manga* dengan *tone* warna pastel. Pemilihan *style* gambar serta *tone* warna berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan sebelumnya pada 43 orang *target audience*. Berikut adalah pertanyaan dalam survey serta hasil yang diperoleh :



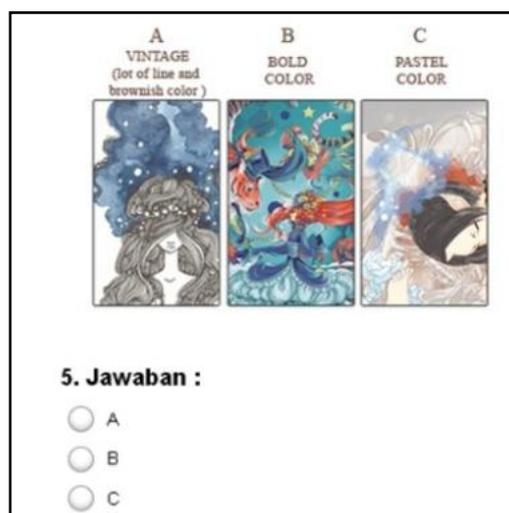
Gambar 1. Pertanyaan tipe gambar yang disukai dalam survey yang dilakukan

Nampak dalam gambar di atas terdapat tiga pilihan ilustrasi yaitu *cute&simple*, *ilustratif*, dan *style manga*. Dimana hasil yang diperoleh menunjukkan 13 orang memilih tipe *gambar cute&simple*, 10 orang memilih

tipe gambar *ilustratif*, dan 20 orang memilih *style manga*.

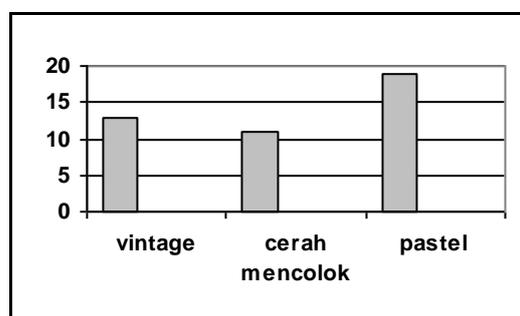


Gambar 2. Hasil survey style gambar



Gambar 3. Pertanyaan tipe warna yang disukai dalam survey yang dilakukan

Pada gambar di atas nampak tiga pilihan warna yaitu warna *vintage*, *bold*, dan *patel*. Dimana hasil yang diperoleh menunjukkan 13 orang memilih tipe warna *vintage*, 10 orang memilih warna *bold*, dan 19 orang memilih warna *pastel*.



Gambar 4. Hasil survey jenis warna

Pengarahannya Visual

Visual didominasi dengan ilustrasi karakter *Flower and The Bee*, yaitu *flower* atau bunga mewakili remaja perempuan dan *bee* atau lebah mewakili remaja laki-laki. Pemilihan bunga dan lebah didasari

dari sifat alami dari lebah yang mudah tertarik pada bunga untuk dihisap madunya, sedangkan bunga sering digunakan untuk menggambarkan seorang perempuan. Namun demikian karakter masih berwujud dan bertingkah laku seperti manusia, hanya saja dengan modifikasi tertentu di beberapa bagian untuk menunjukkan sisi bunga dan lebah.



Gambar 5. Karakter utama Flower an The Bee

Biodata karakter :

- Flower, merupakan remaja perempuan berusia 17 tahun dengan tinggi badan 158 cm dan berat 48 kg. Simbolisasi bunga berada pada bagian kepala juga pada baju. Jenis bunga yang dipilih adalah bunga anggrek putih yang merupakan salah satu bunga nasional Indonesia sehingga cocok untuk menggambarkan flower yang mewakili remaja Indonesia. Selain itu, anggrek putih memiliki arti *innocence* dan *beauty* yang cocok dengan tema perancangan.
- Bee merupakan remaja laki-laki berusia 17 tahun dengan tinggi 170 cm dan berat 57 kg. Simbolisasi lebah nampak pada jaket yang dikenakan yaitu berwarna kuning dan hitam juga dari gambar lebah pada baju yang dikenakan. Namun demikian dapat dilihat bahwa lebah tersebut berada dalam sangkar yang merupakan symbol pengendalian diri dalam perancangan ini.

Tipografi

Typeface yang dipilih adalah *sans serif* dengan pertimbangan bahwa remaja kurang menyukai kesan yang kaku dan formal. Untuk itu akan digunakan jenis *typeface* “*Claire hand*” sebagai *typeface* untuk judul, dan “*Quicksand*” untuk penulisan *bodycopy*nya.

Claire Hand:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , () ? !

Pemilihan *typeface* dikarenakan karakteristiknya yang menyerupai tulisan tangan sehingga lebih *attractive* dan dekat bagi remaja.

Quicksand :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V
W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y
z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , () ? !

Pemilihan *typeface* dikarenakan keterbacaannya yang tinggi

Final Artwork



Gambar 6. Menu Utama Interactive Media



Gambar 7. Contoh layout isi Interactive Media



Gambar 8. Contoh layout isi Interactive Media saat pembaca dihadapkan pada pilihan



Gambar 9. Contoh layout akhir cerita pada Interactive Media



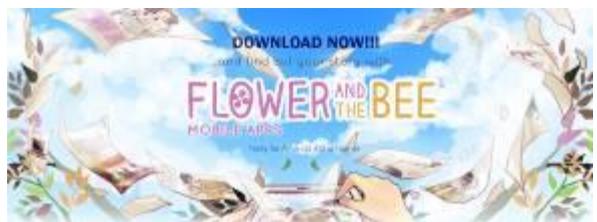
Gambar 10. Interactive Media Apps pada android



Gambar 11. Contoh layout ilustrasi pada facebook



Gambar 12. Banner facebook awal



Gambar 13. Banner facebook saat peluncuran media interaktif



Gambar 14. Tampilan Facebook



Gambar 15. Tampilan Website



Gambar 16. Merchandise



Gambar 17. Booklet Halaman 1-2



Gambar 18. Booklet halaman 3-4



Gambar 19. Halaman poster interactive media apps pada booklet



Gambar 20. Media Penjelas cover depan



Gambar 21. Media Penjelas saat dibuka



Gambar 22. Kartu Komitmen bagian depan



Gambar 23. Kartu Komitmen bagian belakang



Gambar 24. Gantungan kunci



Gambar 25. Kemasan gantungan kunci



Gambar 26. Notes



Gambar 27. Halaman Pembatas Notes



Gambar 28. Halaman Isi Notes



Gambar 29. Frame foto kertas

Kesimpulan

Permasalahan seksualitas di kalangan remaja yaitu seks bebas, dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan. Salah satu penyebabnya adalah kurang hati-hatian saat berpacaran, dimana menunjukkan adanya perilaku seksual berlebih yang mengarah pada hubungan seks. Seks pranikah dapat menimbulkan banyak dampak negatif, mulai dari hamil di luar nikah, aborsi, pernikahan dini, penyakit kelamin, dan sebagainya. Melihat besarnya dampak yang ditimbulkan maka diperlukan adanya upaya pencegahan, yaitu dengan mengenalkan pacaran sehat pada remaja.

Melihat keseharian *target audience* yang sering berhadapan dengan media digital terutama *social media* dan *gadget*, maka perancangan media komunikasi visual yang dibuat dengan basis media *digital* dan bersifat *fun* ini sangat sesuai bagi remaja. Selain itu perancangan ini menggunakan pendekatan cerita interaktif sehingga lebih menarik dan tidak terkesan melarang atau mengatur.

Respon yang didapat melalui media sosial maupun uji coba menunjukkan respon yang positif. Terbukti dari banyaknya komentar-komentar yang menyetujui serta menunjukkan ketertarikan pada akun *fanpage* Flower and The Bee maupun minat yang ditunjukkan remaja saat uji coba *interactive media* dilaksanakan. Para *target audience* mengungkapkan bahwa perancangan telah dibuat dengan gambar dan konsep yang menarik. Selain itu, diungkapkan juga bahwa topik permasalahan yang di bahas sangat bermanfaat dan diperlukan bagi remaja saat ini. Meskipun demikian diakui bahwa permasalahan ini bukanlah permasalahan yang mudah dan dapat diselesaikan hanya dengan pembuatan perancangan ini, untuk itu peran serta dari keluarga maupun masyarakat lainnya sangat dibutuhkan.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur yang sebesar-besarnya ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaannya hingga dapat terselesaikannya laporan tugas akhir ini. Adanya dukungan dan bimbingan sangat membantu dalam terselesaikannya perancangan tugas akhir ini. Oleh karena itu ucapan terima kasih diucapkan kepada :

1. Bapak Aris tarchus Pranayama Kuntjara, B.A., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
2. Ibu Maria Nala Damajanti, S.Sn., M.Hum. selaku pembimbing pertama yang memberikan bimbingan dan arahan selama proses pengerjaan perancangan dan penulisan laporan tugas akhir.
3. Bapak Jacky Cahyadi, S.Sn. selaku pembimbing kedua yang memberikan arahan-arahan dan bimbingan dalam perancangan dan penulisan laporan tugas akhir ini.
4. Ibu Nur Khotimah selaku perwakilan dari BKKBN yang telah menyediakan waktu untuk sesi wawancara dan pemberian informasi.
5. Seluruh keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik secara mental maupun finansial dalam perancangan tugas akhir.
6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan penuh dalam penyelesaian perancangan laporan tugas akhir

Akhir kata, diharapkan agar Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan saudara-saudara semua. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan sekalian.

Daftar Pustaka

Altstiel, Tom dan Grow, Jean. (2006) Washington DC : Sage Publication

Anggriawan, Fiddy. (2013, April 09). Tekan Angka Kehamilan, BKKBN Pakai Jurus Genre. Pesan disampaikan dalam <http://news.okezone.com/read/2013/04/09/337/788585/tekan-angka-kehamilan-bkkbn-pakai-jurus-genre>

Binanto, Iwan. (2010). Yogyakarta : CV. Andi.

Cangara, Hafied (2009). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009. Print.

Dimiyati, Vien. (2013, November 07). BKKBN : Perilaku Pacaran Remaja Mengkhawatirkan. Pesan disampaikan dalam http://www.jurnas.com/news/113449/BKKBN_Perilaku_Pacaran_Remaja_Mengkhawatirkan/1/Sosial_Budaya/Kesehatan

Kus Anna, Lusia. (2012, Februari 21). Masyarakat Makin Permisif pada Seks Pranikah.. Pesan disampaikan dalam <http://health.kompas.com/read/2012/02/21/07151230/Masyarakat.Makin.Permisif.pada.Seks.Pranikah>

Larno. (2013, November 29). Peningkatan Kematian Ibu Dipengaruhi Hamil Pranikah. Pesan disampaikan dalam <http://www.antaraneews.com/berita/407366/peningkatan-kematian-ibu-dipengaruhi-hamil-pranikah>

Maulana, Sodikin. (2012, September 17). Bahaya, Kasus Aborsi Di Kalangan Remaja Kian Meningkat. Pesan disampaikan dalam <http://www.islampos.com/bahaya-kasus-aborsi-di-kalangan-remaja-kian-meningkat-16852/?ModPagespeed=noscript>

Mardiya. (2012, Februari 05). BKKBN : Perlu, Sosialisasi Pacaran Sehat. Pesan disampaikan dalam <http://yogya.bkkbn.go.id/Lists/Artikel/DispForm.aspx?ID=266>

Maarof, Aizaini (2004). Malaysia : Universiti Teknologi Malaysia.

Pakpahan, Efendi. (Februari 2013). Jenis-jenis Kampanye <http://belajarilmukomputerdaninternet.blogspot.com/2013/07/jenis-jenis-kampanye.html>

Parrot, Les, dan Leslie Parrot (2001). Batam: Gospel Press.

Psychologimania. Pengertian Pacaran. Pesan disampaikan dalam <http://www.psychologymania.com/2013/01/pengertian-n-pacaran.html>

Rio. (2013, Desember 07). BKKBN Imbau Remaja Tunda Usia Pernikahan. Pesan disampaikan dalam http://beritajakarta.com/2008/id/berita_detail.asp?idwil=1&nNewsId=57353

Stanton, Jones, dan Jones Brenna. (2004). Surabaya: Momentum.

Stanton, Jones, dan Jones Brenna (2004). Surabaya: Momentum

Venus, Antara. (2004). Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.