

Konsep dan Pengembangan Awal Video Animasi Edukasi Pelindungan Data Pribadi

Aden Wildan Baihaqi, Diana Aqidatun Nisa, Restu Ismoyo Aji

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran
Jawa Timur

Email: 21052010093@student.upnjatim.ac.id; diananisa.dkv@upnjatim.ac.id;
restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id.

Diterima:
24 April 2025

Diterima Setelah Revisi:
25 April 2025

Dipublikasikan:
25 April 2025

Abstrak

Di era digital, kebocoran data pribadi menjadi ancaman serius, terutama bagi remaja aktif di media sosial. Tingginya penggunaan internet di kalangan remaja usia 19–24 tahun, disertai rendahnya pemahaman akan pelindungan data, meningkatkan risiko kebocoran data yang merugikan. Untuk itu, dikembangkan media edukasi berupa video animasi yang menarik dan mudah dipahami guna meningkatkan kesadaran privasi digital. Pengembangan meliputi penulisan naskah berbasis analogi sederhana, pembuatan storyboard, serta desain karakter dan lingkungan yang relatable dengan audiens. Data dari wawancara pakar dan kuesioner dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif, menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menyederhanakan konsep kompleks menjadi informasi yang menarik. Hasil ini menjadi fondasi untuk media edukasi efektif dalam menyampaikan pesan tentang pentingnya pelindungan data pribadi bagi generasi muda.

Kata Kunci: proses kreatif, video animasi, pelindungan data pribadi, analogi sederhana, edukasi.

Abstract

In the digital era, personal data breaches pose a serious threat, especially to teenagers active on social media. The high internet usage among individuals aged 19–24, combined with limited understanding of data protection, increases the risk of harmful data breaches. To address this, an educational medium in the form of an animated video was developed to raise awareness of digital privacy in an engaging and accessible manner. The development process involved scriptwriting based on simple analogies, storyboard creation, and the design of relatable characters and environments. Data collected through expert interviews and audience questionnaires were analyzed qualitatively and quantitatively, demonstrating that this approach successfully simplified complex concepts into engaging information. These findings provide a solid foundation for creating an effective educational medium to convey the importance of personal data protection to younger generations.

Keywords: creative process, animated video, personal data protection, simple analogy, education.

1 PENDAHULUAN

Kebocoran data pribadi menjadi ancaman serius di era digital yang terus berkembang. Pada Januari 2024, Surfshark melaporkan bahwa kebocoran data digital global mencapai 299,8 juta akun pada tahun 2023 (Surfshark, 2024). Amerika Serikat mencatat angka tertinggi dengan 96,7 juta akun, diikuti oleh Rusia dengan 78,4 juta akun. Meskipun Amerika Serikat mendapatkan skor sempurna dalam Global Security Indeks (GCI) tahun 2022, ancaman kebocoran data tetap tinggi, dengan peningkatan jumlah kasus mencapai 102 juta akun pada kuartal pertama tahun 2024 (Biztech

Academy, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa bahkan negara maju dengan tingkat keamanan data yang tinggi tetap rentan terhadap ancaman kebocoran.

Indonesia tidak luput dari ancaman serupa. Pada kuartal ketiga 2022, Indonesia berada di peringkat ketiga dunia dengan 13 juta akun yang terdampak kebocoran data (Surfshark, 2024). Laporan Databoks pada Juli 2024 menunjukkan bahwa total 94 juta akun di Indonesia mengalami kebocoran data selama periode 2020–2024 (Ahdiat, 2024). Salah satu insiden besar adalah serangan *ransomware* terhadap Pusat Data Nasional pada Juni 2024 yang melibatkan kelompok peretas Lockbit 3.0, semakin menegaskan urgensi perlindungan data digital di Indonesia (Indonesia, 2024). Data ini mengindikasikan bahwa kebocoran tidak hanya menjadi persoalan global tetapi juga ancaman signifikan bagi sistem keamanan digital nasional.

Selain ancaman di tingkat nasional, masyarakat, khususnya generasi muda, juga menghadapi risiko yang tinggi. Survei dari KOMINFO dan Katadata Insight Center (2022) menunjukkan bahwa remaja usia 19–24 tahun merupakan kelompok dengan akses internet tertinggi. Sebanyak 41% dari mereka menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari, namun pemahaman mereka tentang perlindungan data pribadi masih sangat rendah (Kominfo RI, 2021). Tingkat literasi yang minim ini meningkatkan risiko kebocoran data, menjadikan edukasi yang tepat sasaran semakin penting untuk dilakukan.

Media visual, khususnya animasi, telah terbukti menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Animasi memungkinkan penyajian informasi kompleks melalui visual dan narasi yang relevan, yang dapat menarik perhatian remaja (Pratama, Widyasari, & Nisa, 2022). Gaya ilustrasi sederhana dan pendekatan kreatif juga mampu menciptakan hubungan emosional dengan audiens, menjadikan pesan edukasi lebih efektif dan berkesan (Nugraha & Nisa, 2023). Dengan memanfaatkan animasi sebagai media edukasi, risiko kebocoran data pribadi di kalangan remaja diharapkan dapat ditekan.

Jurnal ini membahas proses kreatif dalam perancangan video animasi sebagai media edukasi perlindungan data pribadi. Fokus pembahasan mencakup tahap-tahap penting seperti judul video, penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, desain karakter, dan gaya visual aset. Proses ini dirancang untuk menjawab kebutuhan edukasi remaja usia 19–24 tahun yang masih memiliki tingkat pemahaman rendah tentang keamanan data. Dengan pendekatan ini, diharapkan video animasi yang dirancang dapat menjadi sarana edukasi yang menarik dan relevan, membantu meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga privasi dan keamanan data pribadi di era digital.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Data Pribadi

Menurut UU Nomor 27 Tahun 2022 Pasal 1 Ayat 1, data pribadi adalah informasi tentang individu yang dapat diidentifikasi secara langsung atau tidak langsung, baik melalui sistem elektronik maupun non-elektronik. Pelindungan data pribadi mencakup upaya untuk melindungi data dalam proses pengolahan guna menjamin hak subjek data. Data pribadi terbagi menjadi dua kategori, yaitu data pribadi spesifik yang mencakup data kesehatan, biometri, genetika, catatan kejahatan, data anak, dan keuangan pribadi, serta data pribadi umum seperti nama lengkap, jenis kelamin, kewarganegaraan, agama, status perkawinan, dan informasi lain yang dapat mengidentifikasi individu jika dikombinasikan.

2.2 Pengertian Animasi

Animasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah rangkaian gambar yang digerakkan secara mekanik atau elektronik untuk menghasilkan kesan bergerak pada layar. Bua (2022) menambahkan bahwa animasi merupakan bentuk simulasi visual yang menggambarkan pergerakan atau perpindahan objek untuk menarik perhatian penontonnya. Sementara itu, Soenyoto (2017) menjelaskan bahwa animasi tidak hanya tentang menggerakkan objek, tetapi juga menghidupkannya sehingga tampak bernyawa dan mampu berekspresi layaknya aktor atau aktris

dalam sebuah pertunjukan. Ketiga pandangan ini menunjukkan bahwa animasi tidak sekadar teknik visual, tetapi juga seni bercerita yang melibatkan elemen mekanis, ekspresi emosional, dan interaksi untuk menciptakan hubungan yang kuat dengan penonton.

2.3 Prinsip Animasi

Menurut Soenyoto (2017), animasi didasarkan pada sejumlah prinsip yang menciptakan dinamika dan realisme dalam gerakan. *Stretch & squash* memberikan distorsi bentuk untuk menambah kesan dinamis, sementara *anticipation* menghadirkan gerakan persiapan sebelum aksi utama. *Staging* digunakan untuk mengatur komposisi visual yang jelas, didukung oleh *slow in & slow out* yang memastikan transisi gerakan halus, serta *arc* yang menciptakan jalur lengkung alami pada gerakan. Prinsip *timing & spacing* mengatur kecepatan dan jarak antar gambar untuk kesan dinamis, sedangkan *follow through* dan *overlapping* menambah realisme dengan gerakan susulan. *Secondary action* menghadirkan gerakan tambahan yang memperkaya karakter, sementara *exaggerate* memberikan efek visual yang menarik. Konsistensi bentuk dijaga melalui *solid drawing*, dan *appeal* memastikan karakter memiliki daya tarik visual yang memikat.

2.4 Fungsi Animasi

Animasi lebih dari sekedar hiburan, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan gagasan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Ardiansyah (2014) menyatakan bahwa animasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk propaganda. Soenyoto (2017) menambahkan bahwa animasi tidak hanya tentang menggerakkan objek, tetapi menghidupkan objek tersebut sehingga terkesan hidup dan bernyawa. Putra (2019) menjelaskan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan proses yang sulit divisualisasikan dalam bentuk nyata, menyederhanakan proses yang kompleks, dan menyampaikan ide atau informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami.

2.5 Naskah (Script)

Skenario adalah karya sastra yang bersifat audiovisual dan mengadaptasi cerita menjadi bahasa gambar. Soenyoto (2017) mengemukakan bahwa skenario lebih fokus pada cara cerita disajikan melalui gambar, bukan hanya sekedar narasi. Setiap halaman skenario biasanya berdurasi 60 detik, dan penulisannya harus menggunakan jenis huruf tertentu (Courier 12pt). Penulisan skenario biasanya menggunakan software khusus seperti Final Draft atau Movie Outline.

2.6 Storyboard

Storyboard adalah representasi visual dari skenario yang digunakan selama tahap pra-produksi untuk merencanakan dan mengorganisir materi produksi. Menurut Soenyoto (2017), storyboard berisi rangkaian gambar yang menggambarkan pokok-pokok adegan secara kasar, termasuk sudut pandang, nuansa, dan sketsa yang mencerminkan situasi dalam cerita. Selain itu, storyboard juga mencakup dialog dan perkiraan durasi adegan yang membantu tim produksi dalam merencanakan pengambilan gambar secara efektif.

3 METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Kegiatan

Rancangan kegiatan penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kegiatan utama meliputi wawancara mendalam dengan ahli dan target audiens, serta penyebaran kuesioner kepada remaja usia 19-24 tahun. Data yang diperoleh akan digunakan untuk menyusun strategi edukasi melalui video animasi tentang perlindungan data pribadi.

3.2 Ruang Lingkup atau Objek Penelitian

Objek penelitian adalah remaja berusia 19-24 tahun yang aktif menggunakan internet. Ruang lingkup mencakup pemahaman mereka tentang data pribadi, risiko kebocoran data, dan langkah pencegahan. Penelitian juga melibatkan ahli di bidang data digital, animasi, dan komunikasi.

3.3 Bahan dan Alat Utama

Bahan utama yang digunakan adalah data primer berupa hasil wawancara dan kuesioner, serta data sekunder dari literatur terkait. Alat utama mencakup perangkat lunak untuk analisis data seperti Microsoft Excel serta platform penyebaran kuesioner *online*.

3.4 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan secara daring untuk menjangkau target audiens di wilayah Jawa Timur. Wawancara dilaksanakan melalui aplikasi video konferensi Discord dan Google Meet, sedangkan kuesioner disebarakan menggunakan platform Google Forms.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terdiri dari:

- Wawancara mendalam dengan narasumber ahli di bidang data digital, animasi, dan komunikasi, serta target audiens remaja usia 19-24 tahun.
- Kuesioner daring yang disebarakan kepada remaja usia 19-24 tahun untuk mengukur tingkat pengetahuan dan kesadaran mereka tentang perlindungan data pribadi.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam jurnal ini menggunakan metode campuran (mix method) yang menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif. Analisis kuantitatif diterapkan pada data kuesioner untuk mengidentifikasi tren dan pola umum, sedangkan analisis kualitatif mendalami wawasan dari wawancara. Data kualitatif memberikan konteks dan interpretasi terhadap temuan kuantitatif, sehingga kedua jenis data saling melengkapi dalam merancang media edukasi yang relevan dan efektif sesuai kebutuhan dan perilaku target audiens.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan berbagai narasumber menyoroti rendahnya literasi digital sebagai penyebab utama risiko kebocoran data pribadi. Arta Kusuma Hernanda, S.T., M.T., seorang ahli data digital, menekankan pentingnya enkripsi yang baik, pengawasan terpusat, dan peningkatan literasi digital untuk melindungi data masyarakat. Pak Raden Makaryo Nugrahadi dari KOMINFO Jawa Timur menambahkan bahwa perlindungan data harus sesuai regulasi hukum, dengan mitigasi berupa edukasi dan pelaporan ke pihak berwenang.

Louis Presiden Sanjaya, S.Ds., ilustrator dan animator 2D, menyarankan penggunaan visual menarik seperti flat design, warna pastel, dan karakter relatable dalam video berdurasi 2–3 menit untuk meningkatkan keterikatan emosional audiens. Furqondhio Wibowo, penulis naskah, menekankan pentingnya struktur naskah yang mencakup hook, explanation, dan conclusion, dengan gaya bahasa natural serta analogi sederhana untuk menjelaskan konsep kompleks.

Wawancara dengan target audiens juga memberikan wawasan penting. Annisa Nurul Hamidah, seorang mahasiswa, mengungkapkan bahwa meskipun sering menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari, pemahaman tentang data pribadi masih rendah. Ahmad Dandy Danuastra, seorang

pekerja, menekankan bahwa animasi dengan cerita relevan lebih efektif dibandingkan infografis. Kedua audiens sepakat bahwa video animasi dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka tentang perlindungan data pribadi.

Berdasarkan hasil wawancara, strategi komunikasi untuk video animasi harus berfokus pada penggunaan gaya bahasa natural yang menyerupai percakapan sehari-hari serta menyertakan analogi sederhana untuk menjelaskan konsep perlindungan data pribadi yang kompleks. Struktur naskah yang efektif meliputi hook yang menarik perhatian dalam 10–15 detik pertama, penjelasan yang jelas, dan penutup dengan Call to Action (CTA) yang mendorong audiens untuk menjaga data pribadi dan berbagi pesan edukasi. Konten perlu dirancang relevan dengan kehidupan sehari-hari audiens, mencerminkan pengalaman nyata mereka agar dapat membangun koneksi emosional.

Dari sisi visual, animasi harus menggunakan gaya flat design yang sederhana namun menarik, dengan warna pastel yang disukai oleh remaja. Karakter yang relatable dan dapat mencerminkan target audiens menjadi elemen kunci untuk meningkatkan keterikatan emosional. Durasi video disarankan antara 2–3 menit untuk menjaga perhatian audiens. Visual harus mendukung narasi dengan gerakan dinamis dan ilustrasi yang mempermudah pemahaman informasi, menjadikan video ini efektif sebagai media edukasi perlindungan data pribadi.

4.2 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kesadaran remaja usia 19-24 tahun mengenai perlindungan data pribadi masih tergolong rendah. Mayoritas responden belum memahami konsep data pribadi, jenis-jenisnya, dan langkah-langkah pencegahan kebocoran data.

Tabel 1. Tingkat Kesadaran Remaja terhadap Pelindungan Data Pribadi

Kategori	Jumlah Responden (%)	Deskripsi
Menggunakan internet lebih dari 5 jam per hari	95%	Mayoritas remaja memiliki aktivitas digital tinggi.
Belum memahami data pribadi secara penuh	72%	Pengetahuan umum tentang data pribadi masih rendah.
Tidak mengetahui jenis data pribadi	92%	Kurangnya wawasan tentang data umum dan spesifik.
Belum sadar pentingnya perlindungan data	78%	Minim kesadaran untuk melindungi informasi pribadi.
Tidak tahu langkah jika terjadi kebocoran data	56%	Kesulitan merespons situasi terkait kebocoran data.

4.3 Hasil Sintesa Data

Masih rendahnya literasi digital masyarakat menjadi penyebab utama risiko kebocoran data pribadi. Data kuesioner menunjukkan bahwa 72% responden belum memahami konsep data pribadi secara penuh, sementara 92% tidak mengetahui jenis-jenis data pribadi yang harus dilindungi. Hal ini didukung oleh wawancara dengan Annisa Nurul Hamidah, seorang mahasiswa, yang mengungkapkan bahwa meskipun sering menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari, pemahaman tentang data pribadi masih minim.

Para narasumber menyoroti berbagai solusi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Arta Kusuma Hernanda, S.T., M.T., ahli data digital, menekankan pentingnya literasi digital dan penggunaan enkripsi yang baik sebagai upaya melindungi data masyarakat. Pendapat ini selaras

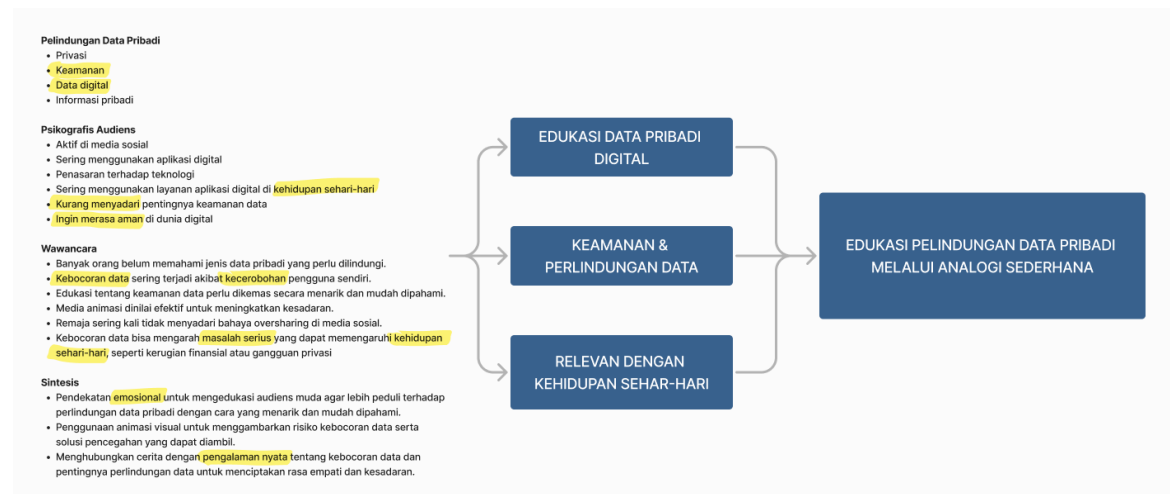
dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 78% responden belum menyadari pentingnya perlindungan data pribadi.

Strategi komunikasi yang efektif juga menjadi sorotan. Ahmad Dandy Danuastara, seorang pekerja, menegaskan bahwa animasi dengan cerita yang relevan lebih efektif dibandingkan infografis untuk meningkatkan pemahaman audiens. Pendapat ini diperkuat oleh rekomendasi Louis Presiden Sanjaya, S.Ds., yang menyarankan penggunaan gaya visual seperti flat design, warna pastel, dan karakter relatable untuk meningkatkan keterikatan emosional.

Untuk meningkatkan kesadaran, struktur naskah video edukasi harus mencakup hook yang menarik perhatian dalam 10–15 detik pertama, penjelasan yang jelas, dan penutup dengan Call to Action (CTA). Pendekatan ini didukung oleh wawasan dari Furqondhio Wibowo, yang merekomendasikan gaya bahasa natural serta analogi sederhana untuk menjelaskan konsep yang kompleks, sehingga audiens dapat memahami dan menginternalisasi pesan dengan lebih mudah.

4.4 Hasil Kreatif

4.4.1 Konsep Video



Gambar 1. Keyword
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Keyword “Edukasi Pelindungan Data Pribadi melalui Analogi Sederhana” menggambarkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk melindungi data pribadi melalui pendekatan yang ringan, ramah, dan relatable. Secara denotatif, keyword ini merujuk pada edukasi sebagai proses pengembangan potensi diri, perlindungan data pribadi sesuai UU No. 27 Tahun 2022, analogi sebagai cara menyamakan konsep kompleks dengan hal sederhana, dan sederhana sebagai cara yang tidak rumit. Secara konotatif, keyword ini mencerminkan upaya menyampaikan materi yang teknis dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga tidak mengintimidasi audiens muda dan awam terhadap isu perlindungan data.

4.4.2 Konsep Verbal

Konsep verbal video animasi ini dirancang untuk memberikan edukasi tentang perlindungan data pribadi melalui pendekatan informatif, menarik, dan relatable. Materi mencakup definisi data pribadi, risiko kebocoran, langkah pencegahan, dan respons saat kebocoran terjadi, disampaikan dengan gaya bahasa santai dan analogi sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Strategi komunikasi dimulai dengan menarik perhatian audiens melalui visual yang dinamis dan cerita relatable, dilanjutkan dengan edukasi berbasis narasi yang engaging. Bagian akhir menampilkan Call to Action (CTA) untuk menjaga data pribadi dan menyebarkan edukasi. Video

pendek vertikal juga dirancang untuk meningkatkan jangkauan dan keterlibatan audiens di platform media sosial seperti Reels, TikTok, dan YouTube Shorts.

1) Judul Video

Judul yang dipilih, "Apa Jadinya Kalau Data Pribadimu Tersebar?", dirancang untuk bersifat provokatif sekaligus menarik perhatian audiens sejak awal. Dengan menggunakan bentuk pertanyaan, judul ini secara langsung menyoroti isu kebocoran data pribadi, yang menjadi tema utama video. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong audiens membayangkan dampak negatif yang mungkin terjadi jika data pribadi mereka tersebar. Selain itu, judul ini mendukung pendekatan edukatif yang digunakan dalam video, dengan gaya penyampaian melalui analogi sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2) Struktur Naskah

Bagian	Penjelasan	Teknik yang cocok
🪝 Hook	Ibarat mancing ikan, kita butuh "umpan" yang seru untuk mengait audiens di 5 detik pertama.	📌 Relevancy 🚫 Mainstream Assumption 🗣️ Jokes
? Answer With But	Segera jawab misterinya. Jawab secara singkat dan lugas biar audiens langsung paham. Jangan lupa ikuti dengan "Tapi" di ujung paragraf untuk ngejelasin misteri yang tersisa.	👇 Unexpected ➕ Analogy 🗣️ Expert Says
🗣️ Explanation	Di sini kita bisa eksplor lebih jauh penjelasan dari jawaban tadi. Bisa juga bahas hal-hal seru lain yang masih berkaitan sama topiknya.	👇 Unexpected ➕ Analogy 📺 Real-Life Example
🗣️ Conclusion	Terakhir, simpulkan apa aja yang udah dibahas. Kasih kesan terakhir yang baik di ujung naskah.	🗣️ Jokes 🧠 Reflection ? Open Question

Gambar 2. Struktur Naskah (Sumber: Dokumen Pribadi)

Struktur “Simple Explanation” digunakan untuk menyederhanakan topik yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami. Struktur ini memiliki cakupan yang luas dan merupakan salah satu struktur dasar yang sering digunakan dalam video edukasi, seperti pada kanal Kok Bisa. Struktur ini disesuaikan agar lebih ringkas untuk mendukung kebutuhan penyampaian informasi secara cepat dan efisien.

3) Naskah

Tabel 2. Naskah

Struktur	Naskah
Hook	Coba bayangin, sosmed kamu tiba-tiba ga bisa dibuka. Banyak yang bilang kalo kamu nge-dm orang-orang buat minjem uang. Terus orang di sekitarmu jadi ga percaya sama kamu. Akun-akunmu yang lain juga ikut ga bisa dibuka. Dan yang paling parah uang di rekeningmu ludes begitu aja, tanpa kamu tau apa penyebabnya. Ternyata semua itu berawal dari foto

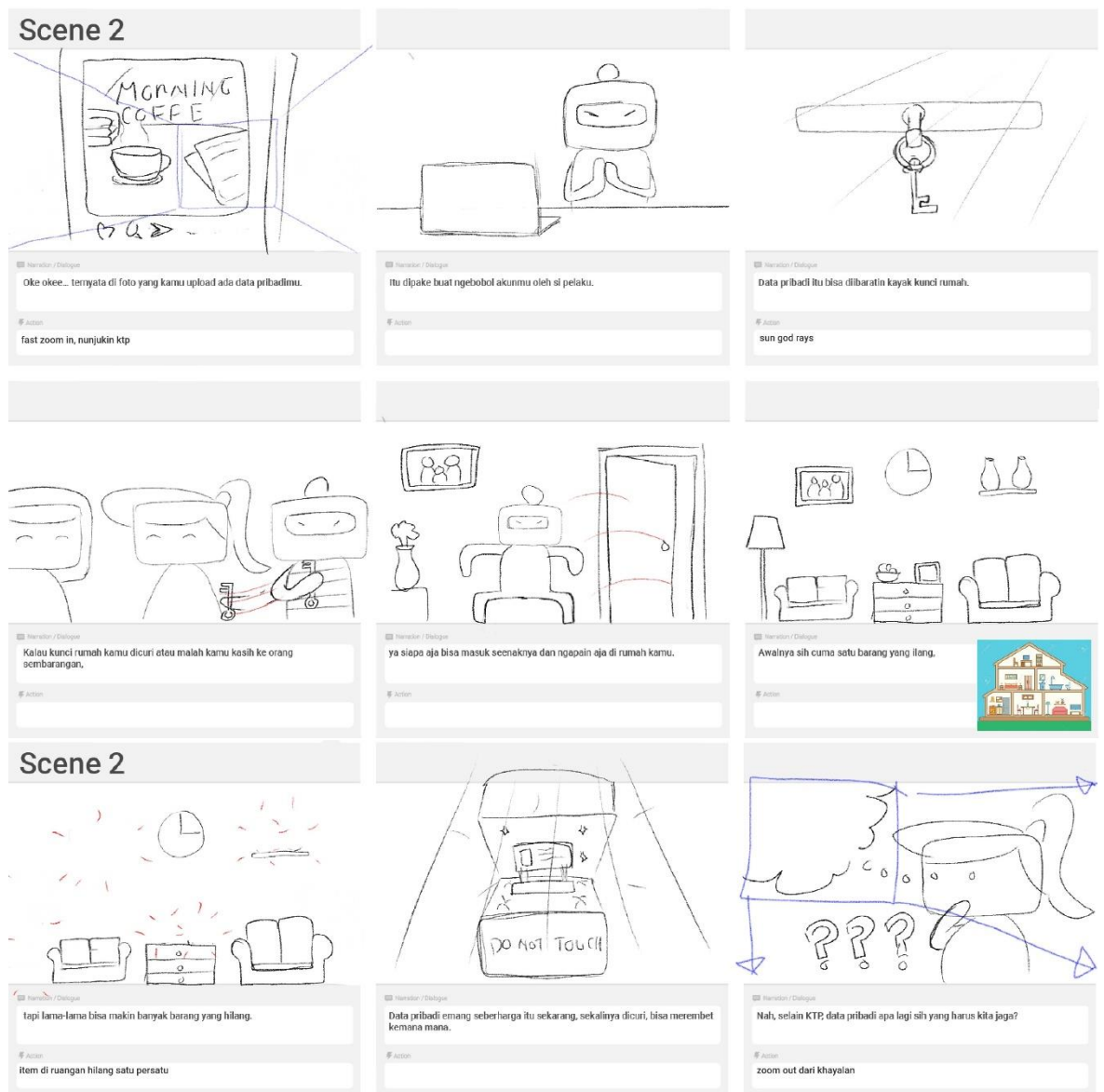
	yang kamu upload di media sosial. Hmm... tapi kenapa cuma gara-gara foto aja bisa bikin hidup kamu berantakan?
Answer with but	Oke okee... ternyata di foto yang kamu upload ada data pribadimu. Itu dipake buat ngebobol akunmu oleh si pelaku. Data pribadi itu bisa diibaratin kayak kunci rumah. Kalau kunci rumah kamu dicuri atau malah kamu kasih ke orang sembarangan, ya siapa aja bisa masuk seenaknya dan ngapain aja di rumah kamu. Awalnya sih cuma satu barang yang hilang, tapi lama-lama bisa makin banyak barang yang hilang. Data pribadi emang seberharga itu sekarang, sekalnya dicuri, bisa merembet kemana mana. Nah, selain KTP, data pribadi apa lagi sih yang harus kita jaga?
Explanation 1	Gampangnya gini, data pribadi itu adalah segala informasi yang bisa dipakai buat mengenali diri kita. Kalo informasi itu bisa bikin orang lain langsung tau siapa kita, berarti itu data pribadi. Ada dua jenis data pribadi, yaitu data pribadi umum yang digunain buat mengidentifikasi seseorang. Sama data pribadi spesifik yang risikonya tinggi banget kalo sampe bocor. Tapi ga semua data pribadi itu rahasia loh. Cuma, tetap aja, kita harus berhati-hati soal penyebarannya.
Real Life Example	Sekali aja lalai sama data pribadi kita, efeknya bisa gede banget loh. Misalnya, kayak kasus yang dialami salah satu korban ini. Awalnya dia dapet telepon dari pelaku yang nyamar jadi *Customer Service*. Si pelaku bilang kalo korban terpilih sebagai pemenang giveaway. Terus korban diminta ngisi data-data di link palsu yang mirip banget sama situs resminya. Dan tiba-tiba aja korban dapet tagihan dari transaksi fiktif di e-commerce. Pihak terkait udah konfirmasi, kalo mereka ga pernah meminta data sensitif kayak PIN dan OTP dari pengguna.
Explanation 2	Terus, gimana sih biar data pribadi kita ga bocor? Kamu bisa mulai dengan waspada sama link phising, telepon atau pesan yang nawarin hadiah, biasanya itu modus penipuan. kalo ada formulir yang minta data aneh-aneh, tanyain dulu tujuannya ke pihak terkait. Jangan lupa hati-hati sama apa yang kamu share di media sosial, pastiin ga ada data atau dokumen pribadimu. Atur privasi sosmed kamu biar ga semua orang bisa lihat informasi pribadimu. Supaya lebih aman, gunakan kombinasi kata sandi yang kuat terus aktifkan autentikasi dua faktor. Intinya, selalu hati-hati dan peduli sama data pribadi kamu!
Explanation 3	Nah, kalo data pribadi kita terlanjur bocor gimana? Tenang, jangan panik dulu! Pertama, langsung amankan akunmu dengan ganti kata sandi dan laporain ke help center secepatnya. Kalau yang bocor itu akun bank atau dompet digital, minta diblokir sementara ke pihak terkait supaya ga disalahgunakan. Jangan lupa kasih tau orang terdekat supaya waspada kalo ada yang nyamar jadi kamu. Kalau udah mulai merugikan kamu, laporin aja ke pihak berwenang. Terakhir, cek ulang data atau akun yang bocor, biar kejadian kayak gini ga terulang!
Conclusions	Mulai sekarang, yuk lebih hati-hati lagi, jaga baik-baik data pribadi kamu. Jangan lupa juga saling ngingetin orang-orang di sekitar kita, biar makin banyak yang sadar pentingnya melindungi data pribadi. Bersama-sama kita bisa cegah hal buruk terjadi, karena keamanan data itu tanggung jawab kita semua.

4.4.3 Konsep Visual

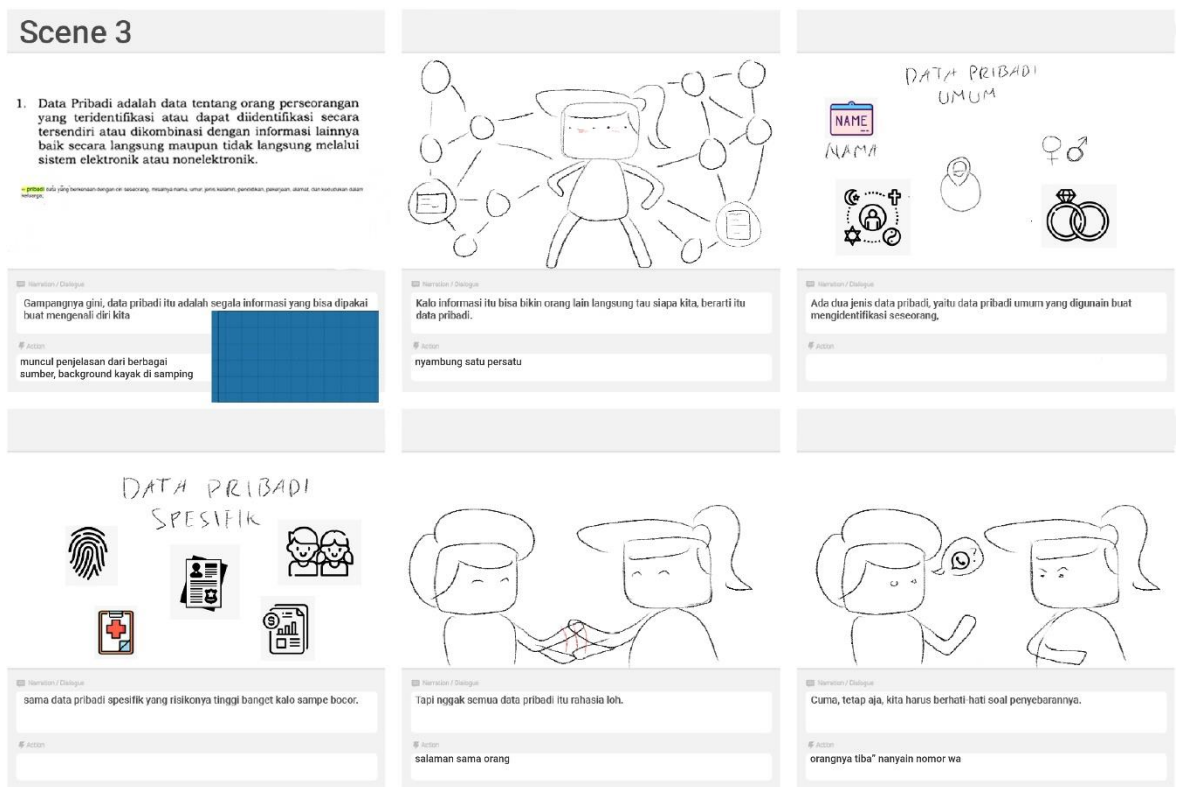
1) Storyboard



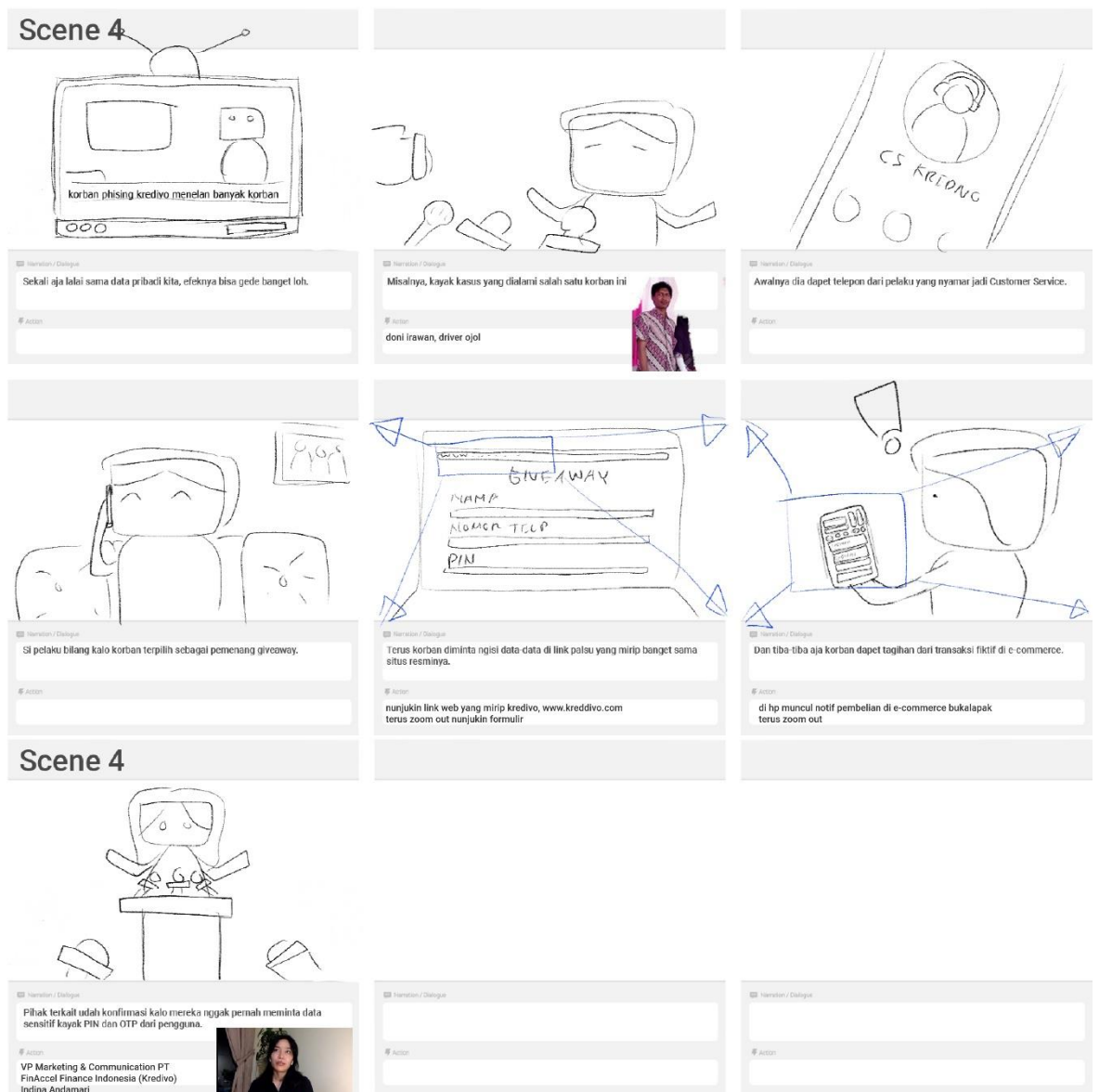
Gambar 3. Storyboard Scene 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



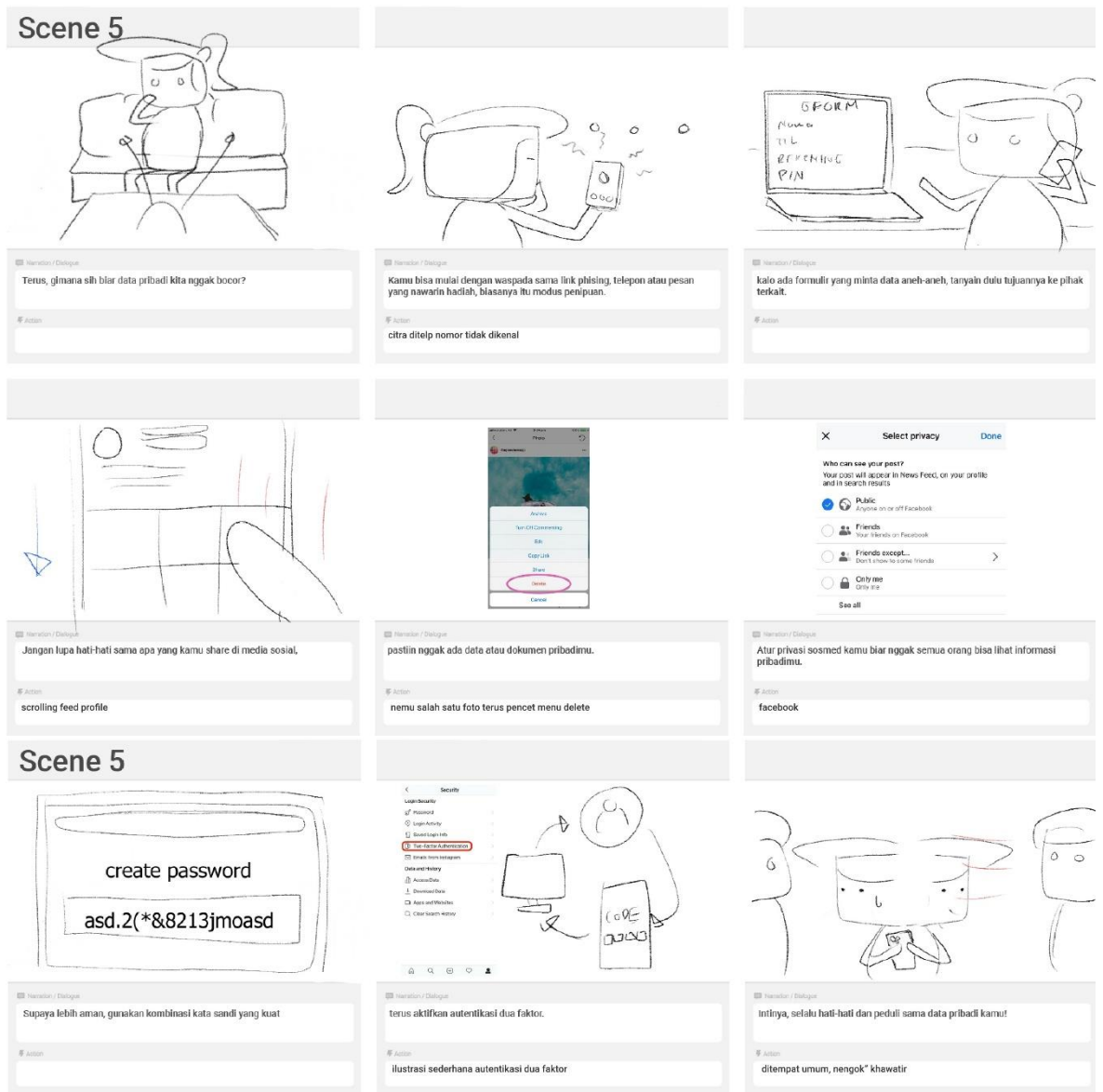
Gambar 4. Storyboard Scene 2
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



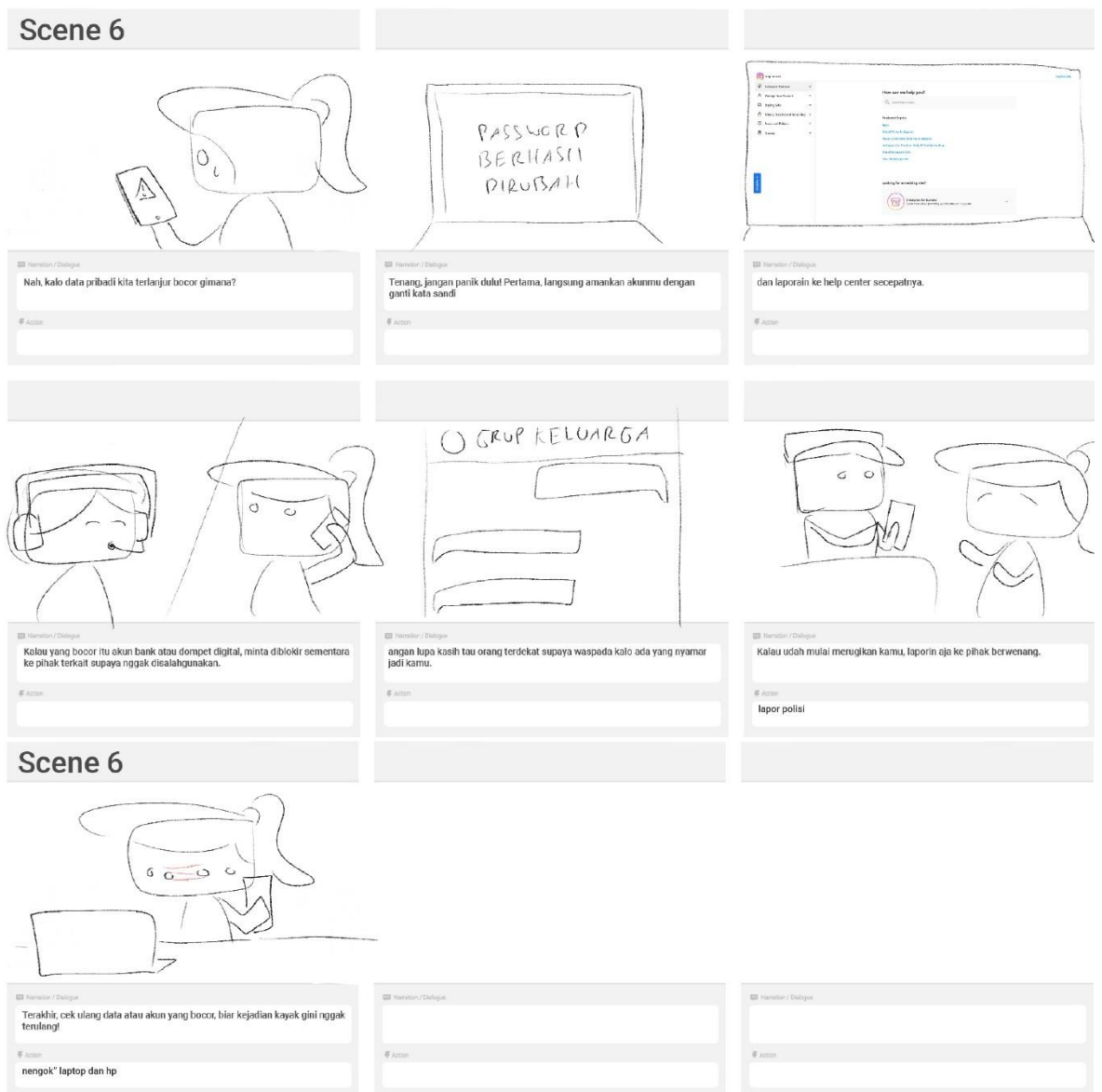
Gambar 5. Storyboard Scene 3
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Storyboard Scene 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Storyboard Scene 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8. Storyboard Scene 6 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Storyboard Scene 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

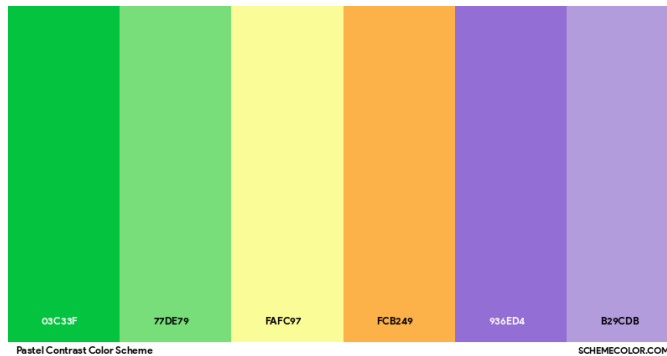
2) Tipografi



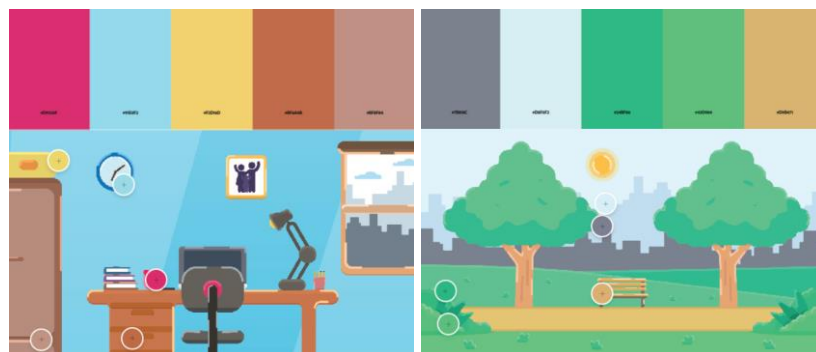
Gambar 10. Tipografi
(Sumber: <https://rsms.me/inter>)

Inter. Font memiliki tampilan yang bersih, modern, dan mudah dibaca, terutama pada layar digital. Bentuk hurufnya yang sederhana dan proporsional memungkinkan informasi tersampaikan dengan lebih jelas dan efisien, sehingga sangat mendukung tujuan edukatif dari video animasi ini.

3) Warna



Gambar 11. Color Palette
(Sumber: <https://www.schemecolor.com>)

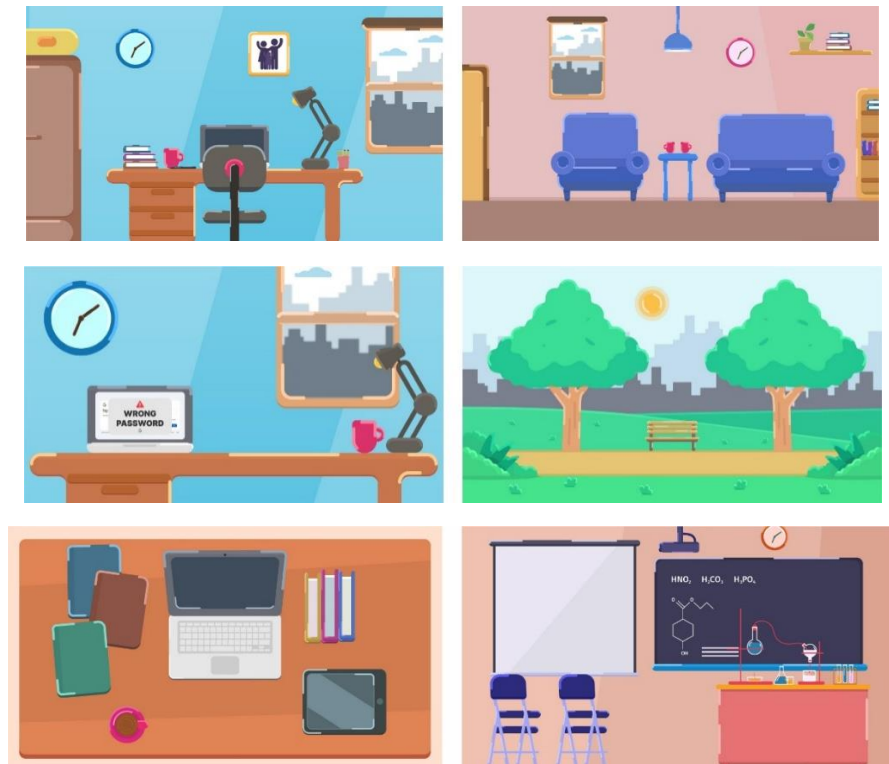


Gambar 12. Implementasi Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah pastel contrast, perpaduan antara kelembutan warna pastel dengan kecerahan dan kontras yang mencolok. Pilihan ini menciptakan kesan ramah dan informatif tanpa kehilangan daya tarik visual, mendukung penyampaian pesan edukatif secara efektif. Untuk informasi positif seperti penjelasan, solusi, dan pencegahan, digunakan warna kontras hangat seperti biru, hijau, dan kuning, sementara situasi berbahaya seperti kebocoran data divisualisasikan dengan warna dingin dan gelap seperti ungu dan merah. Perpaduan warna ini memperjelas perbedaan kondisi, sehingga pesan lebih mudah dipahami.

4) Aset Ilustrasi



Gambar 13. Aset Ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gaya ilustrasi dalam video animasi ini dirancang untuk menyampaikan informasi edukatif secara sederhana, mudah dipahami, dan tetap menarik bagi audiens. Konsep ilustrasi mengacu pada referensi dari beberapa konten animasi di internet yang memiliki target audiens serupa, seperti Micyn, Kok Bisa?, Kurzgesagt, dan Neuron.

5) Desain Judul



Gambar 14. Sketsa Alternatif Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15. Desain Alternatif Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 16. Final Desain Judul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6) Karakter

• **Citra**

Nama : Citra (diambil dari kebiasaannya yang aktif di media sosial dan berfokus pada membangun citra di platform tersebut).

Usia : 21

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi

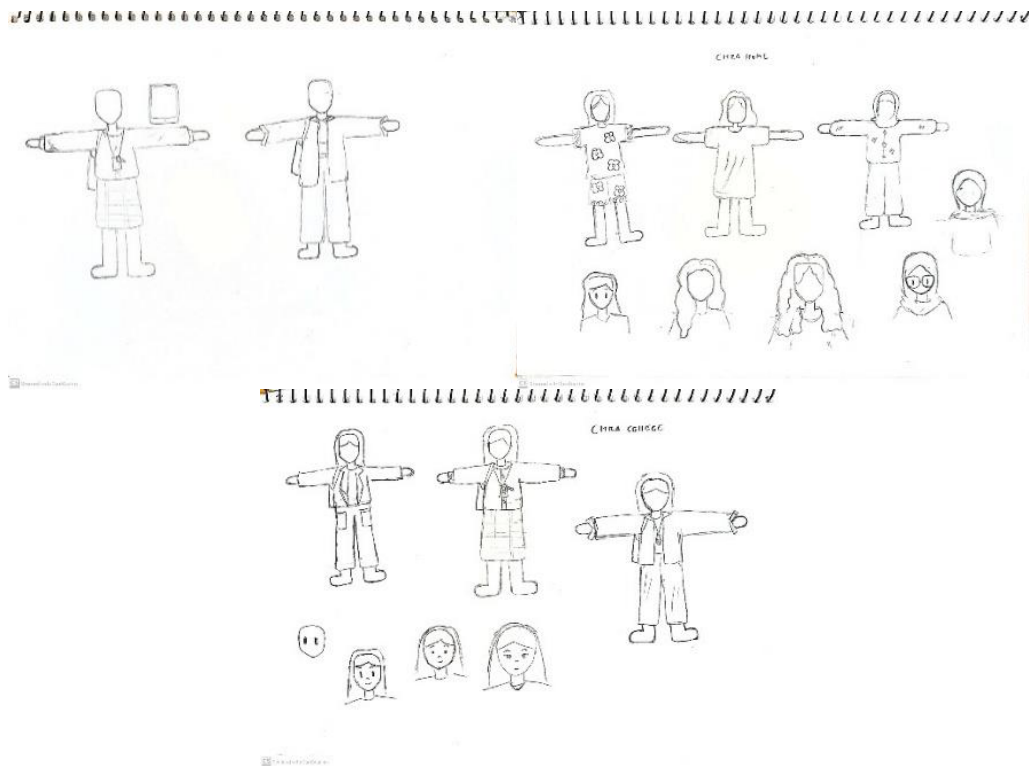
Karakteristik : Belum memahami pentingnya Pelindungan data pribadi, pengguna aktif internet, khususnya media sosial, kegiatan perkuliahnya sangat bergantung pada gadget dan koneksi internet, cenderung ceroboh dan mudah panik dalam situasi tertentu.



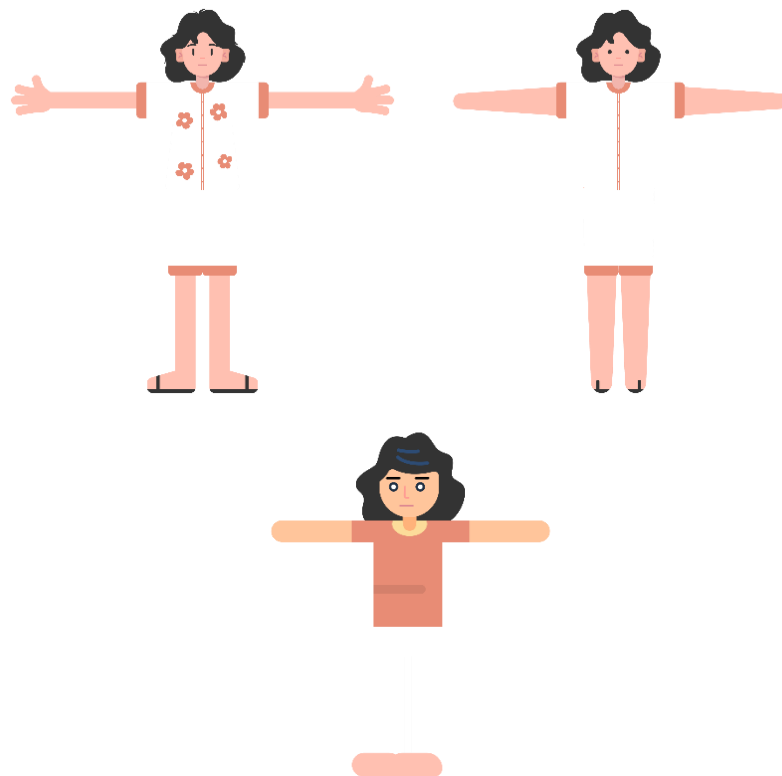
Gambar 17. Referensi Citra Indoor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



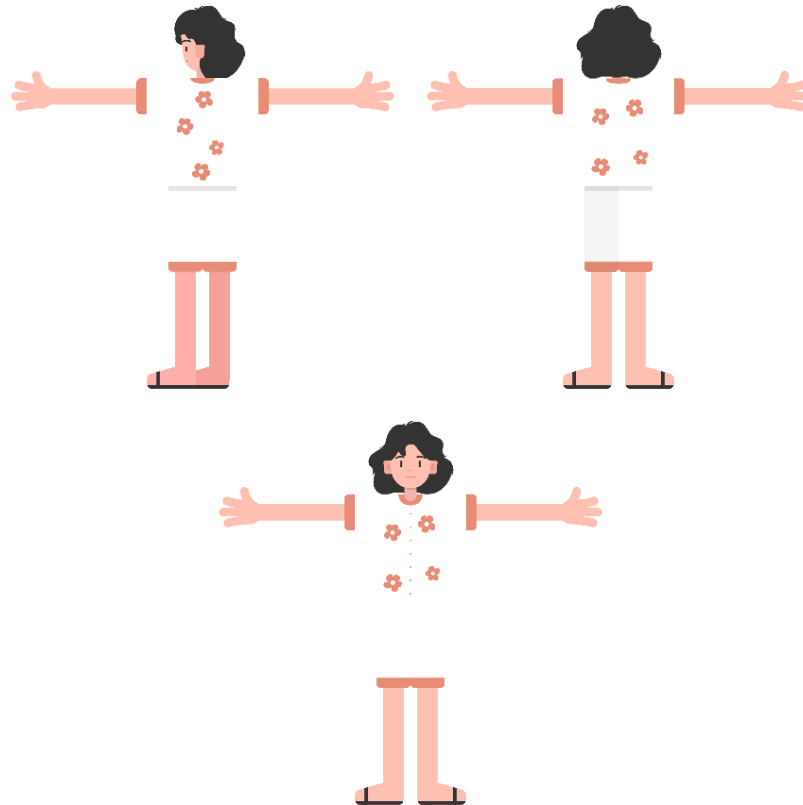
Gambar 18. Referensi Citra Outdoor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 19. Sketsa Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20. Alternatif Desain Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 21. Desain Final Citra Indoor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22. Desain Final Citra Outdoor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

• **Doni Irawan**

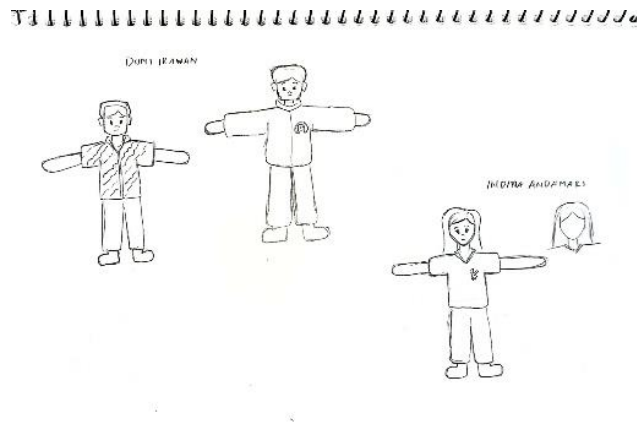
Nama : Doni Irawan

Pekerjaan : Driver Ojek Online

Sebagai salah satu korban dalam kasus pencurian data pribadi melalui *link phishing* Kredivo.



Gambar 23. Referensi Karakter Doni Irawan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 24. Sketsa Karakter Doni Irawan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 25. Desain Final Karakter Doni Irawan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

• **Indina Asri Andamari**

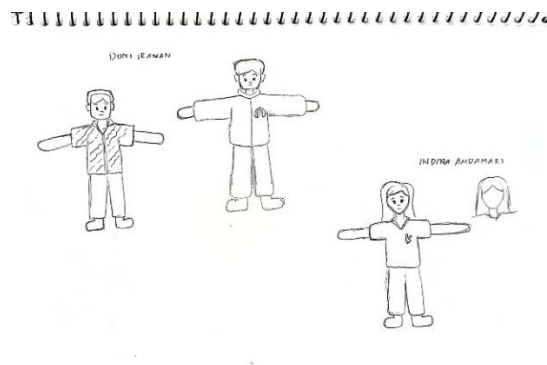
Nama : Indina Andamari

Pekerjaan : Vice President (VP) Marketing dan Communication

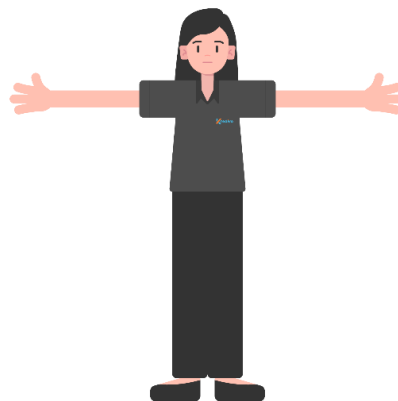
Sebagai salah satu narasumber terkait kasus pencurian data pribadi melalui *link phishing* Kredivo.



Gambar 26. Referensi Karakter Indina Asri Andamari
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 27. Sketsa Karakter Indina Asri Andamari
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

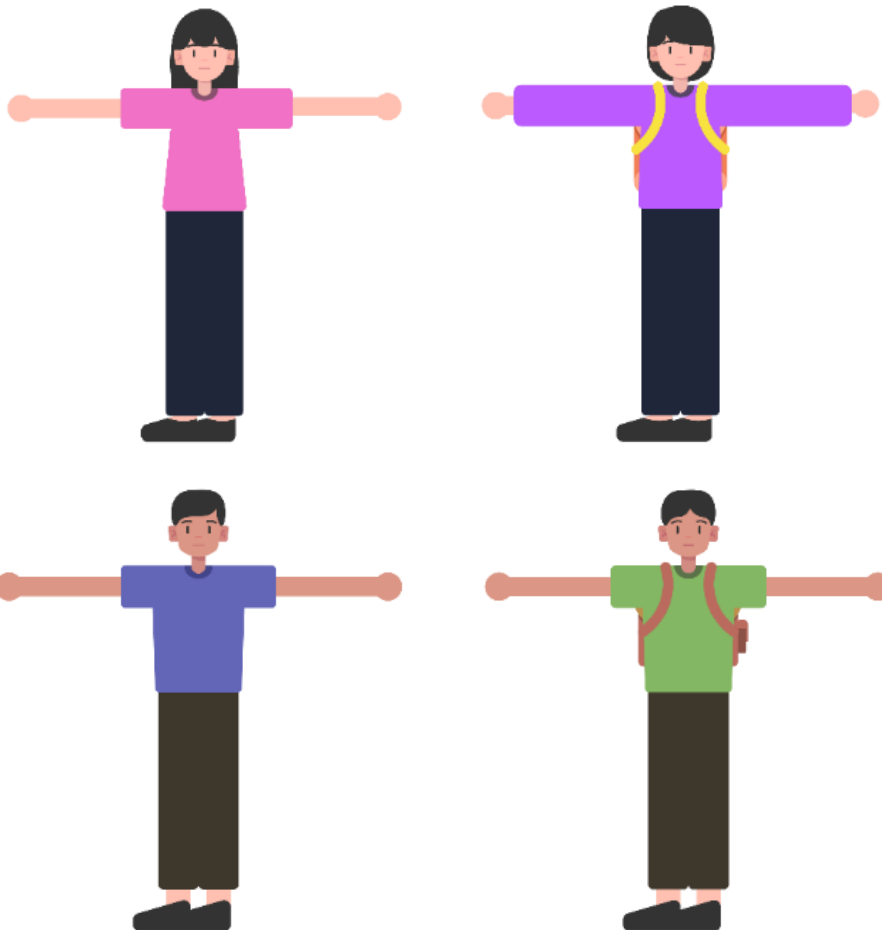


Gambar 28. Desain Final Karakter Indina Asri Andamari
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

• Karakter Latar Belakang



Gambar 29. Karakter Maling
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 30. Karakter Latar Belakang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5 SIMPULAN

Proses kreatif dalam perancangan media edukasi video animasi tentang perlindungan data pribadi berhasil menghasilkan elemen-elemen yang saling mendukung, termasuk naskah, storyboard, serta desain karakter dan lingkungan. Dengan menggunakan pendekatan berbasis analogi sederhana, naskah berhasil menyampaikan pesan edukasi secara ringan dan mudah dipahami oleh remaja usia 19–24 tahun. Storyboard dan elemen visual lainnya telah dirancang untuk memperkuat alur cerita yang engaging, yang diharapkan dapat menciptakan keterhubungan emosional dengan audiens dan memudahkan pemahaman topik yang kompleks.

Berdasarkan evaluasi awal terhadap respons audiens, yang diperoleh melalui survei dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa video animasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang pentingnya perlindungan data pribadi, meskipun masih diperlukan uji coba lebih lanjut untuk memastikan efektivitasnya secara lebih menyeluruh. Dalam evaluasi awal, sebagian besar audiens menunjukkan minat tinggi terhadap pendekatan visual yang digunakan, meskipun beberapa aspek, seperti durasi video, perlu diperhatikan untuk meningkatkan daya tarik lebih lanjut.

Untuk penelitian lebih lanjut, uji coba yang lebih mendalam dapat dilakukan dengan melibatkan audiens dalam kelompok fokus yang lebih besar, serta menggunakan metrik pengukuran yang lebih kuantitatif, seperti pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap audiens. Selain itu, pengembangan media pendukung lainnya, seperti infografis atau video pendek yang dapat dipromosikan di media sosial, perlu dipertimbangkan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan keterlibatan audiens dalam jangka panjang.

Dengan pendekatan yang lebih terfokus pada evaluasi dan data, pengembangan lebih lanjut dari proyek ini dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan video animasi sebagai alat edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2024). Indonesia Masuk 10 Negara dengan Kebocoran Data Terbesar. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/-/statistik/cc5473708a4f8dc/indonesia-masuk-10-negara-dengan-kebocoran-data-terbesar>
- Ardiansyah. (2014). Film Animasi Sebagai Medium Dokumentasi Kekayaan Alam, Intelektual, Budaya, Dan Dinamika Sosial Politik. *Humaniora*, 3(2), 668–677.
- Biztech Academy. (2024). Analisis Kekuatan Cyber Security Negara-Negara Maju, Amerika Serikat dan Tiongkok Bersaing. Diambil dari <https://biztechacademy.id/analisis-kekuatan-cyber-security-negara-negara-maju-amerika-serikat-dan-tiongkok-bersaing/#:~:text=Amerika Serikat berhasil meraih skor,utama dalam keamanan cyber dunia.>
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Indonesia, C. (2024). Fakta-fakta Kebocoran Data PDNS, Dalang hingga Jumlah Tebusan. Diambil dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240624122531-185-1113359/fakta-fakta-kebocoran-data-pdns-dalang-hingga-jumlah-tebusan>
- Komenkominfo. (2022). Status Literasi Digital di Indonesia. *Kominfo*, (November), 205–207. Diambil dari <https://www.c2es.org/content/renewable-energy/>
- Kominfo RI. (2021). Persepsi Masyarakat atas Pelindungan Data Pribadi. *Kementerian Komunikasi dan Informatika*, 1–75. Diambil dari <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2021/12/Persepsi-Masyarakat-terhadap-Pelindungan-Data-Pribadi.pdf>
- Nugraha, A. S. S., & Nisa, D. A. (2023). Perancangan Komik Strip Digital Islami sebagai Media Edukasi dalam Pendidikan Adab pada Remaja. *Student Research Journal*, 1(6), 220–228.
- Pratama, R. M., Widyasari, W., & Nisa, D. A. (2022). Pencegahan Penipuan dalam Transaksi Jual-Beli Game Online dengan Media Animasi. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 46.

- <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.32861>
Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 259–265. Diambil dari <https://cashbac.com>
Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.
Surfshark. (2024). Global data breach statistics: 2023 recap. Diambil dari <https://surfshark.com/research/study/data-breach-recap-2023>