

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MENGHADAPI MASALAH KESEHATAN  
MENTAL UNTUK REMAJA 18-22 TAHUN DENGAN MENGENALI DIRI SENDIRI**



Oleh:

**Andika Putra Fajar**

NPM. 190520100047

Pembimbing 1:

**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds**

NIP. 19880505 201903 1018

Pembimbing 2:

**Sri Wulandari, S.Sn., M.A**

NPT. 20219930419173

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**2023/2024**

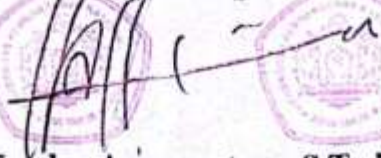
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN KAMPANYE**  
**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MENGHADAPI MASALAH KESEHATAN**  
**MENTAL UNTUK REMAJA 18-22 TAHUN DENGAN MENGENALI DIRI SENDIRI**

**Disusun Oleh:**  
**ANDIKA PUTRA FAJAR**

**19052010047**

**Telah dipertabankan di depan Tim Peaguji**  
**Pada Tanggal: 7 Januari 2024**

**Pembimbing 1**



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Pembimbing 2**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20219930419173**

**Penguji 1**



**Masbuna, ST., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

**Penguji 2**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

**NIP. 198804282018032001**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T.**

**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
PERANCANGAN KAMPANYE  
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MENGHADAPI MASALAH KESEHATAN  
MENTAL UNTUK REMAJA 18-22 TAHUN DENGAN MENGENALI DIRI SENDIRI**

**Disusun Oleh:  
ANDIKA PUTRA FAJAR  
19052010047**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada Tanggal: 7 Januari 2024**

**Pembimbing 1**



**Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Pembimbing 2**



**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20219930419173**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

Perancangan Video Animasi 2d Menghadapi Masalah Kesehatan Mental Untuk Remaja 18-22 Tahun Dengan Mengenal Diri Sendiri melalui media yang berbasis Video yang ditujukan khususnya remaja awal, bergerak dengan latar belakang remaja akawalhir yang mengalami masa transisi cenderung kurang mengenali dirinya, dan juga kurangnya kepekaan dalam menjaga masalah kesehatan pada remaja awal. Akhirnya diperlukan suatu video singkat edukasi mengenai cara menjaga kesehatan mental dengan mengenali diri sendiri

Sehingga diperoleh judul video “Ketenangan Dalam Mengenal Diri Sendiri” dengan konsep verbal dan visual yang diterapkan pada media utama yaitu Videoa Animasi 2D dan media pendukung berupa *sticker*, kaos, dan poster.

***Kata Kunci:*** Kesehatan Mental, Mengenal Diri Sendiri, Video Animasi, Remaja

## ABSTRACT

*Designing a 2D Animation Video for Dealing with Mental Health Problems for Adolescents 18-22 Years by Getting to Know Yourself through Video-based media aimed especially at early teens, moving against the background of early teens who are experiencing a transition period who tend to lack self-recognition, and also lack sensitivity in caring for health problems in early adolescence. Finally, a short educational video is needed on how to maintain mental health by knowing yourself*

*So we got the video title "Peace in Knowing Yourself" with verbal and visual concepts applied to the main media, namely 2D Animation Video and supporting media in the form of stickers, t-shirts and posters.*

**Keywords:** *Mental Health, Knowing Yourself, Animation Video, Teenagers*

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini, dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, daya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang telah berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Andika Putra Fajar

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat, hidayat, dan karunianya sehingga laporan “Perancangan Kampanye Perancangan Video Animasi 2d Menghadapi Masalah Kesehatan Mental Untuk Remaja 18-22 Tahun Dengan Mengenali Diri Sendiri” dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini merupakan sebuah edukasi mengenai Kesehatan mental, pada remaja

Terimakasih penulis berikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan turut berkontribusi dalam proses Panjang ini sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada.

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Orang Tua penulis yang sepenuh hati membesarkan, mendidik dan memberi dukungan serta nafkah lahir dan batin.
3. Kepada Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam perancangan tugas akhir ini.
4. Kepada Ny. Sri Wulandari, S.Sn., M.A sebagai dosen pembimbing kedua yang telah membantu memberikan evaluasi dalam penulisan.
5. Kepada seluruh jajaran dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai tenaga didik berkompeten yang telah memberikan ilmu nan berharga.
6. Kepada teman-teman DAMNKEV angkatan 2019 DKV UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai teman dalam seperjuangan dan memberikan suport satu sama lain.
7. Kepada Prasasti Citra Putri Prima yang telah banyak membantu, menemani, dan selalu memberi support selama pengerjaan perancangan ini.
8. Kepada Seluruh Narasumber yang telah membantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam pelaporan perancangan ini.

Akhir kata saya menyadari bahwa laporan saya masih jauh dari kata sempurna, namun setidaknya perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam mendukung kesehatan mental remaja,

Surabaya, 7 Januari 2024

Andika Putra Fajar

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Perancangan .....	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.6.1 Bagi Target Audiens .....	6
1.6.2 Bagi Penulis .....	6
1.7 Metode Perancangan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING</b> .....	<b>8</b>
2.1 Definisi Animasi.....	8
2.2 Peran Animasi dalam Pembelajaran .....	8
2.3 Jenis Animasi.....	8
2.4 Prinsip Animasi .....	10
2.5 Animasi 2D.....	17
2.6 <i>Storyboard</i> .....	18
2.7 Desain Komunikasi Visual .....	18
2.8 Warna.....	19
2.9 Pengertian Kesehatan Mental .....	20
2.10 Sejarah Perkembangan Kesehatan Mental.....	21
2.11 Kontinum Kesehatan Mental .....	22
2.12 Kesehatan Mental pada Anak dan Remaja .....	24
2.13 Indikasi Awal yang Mengarah pada Gangguan Kesehatan Mental.....	27
2.14 Upaya Pemberian Dukungan Kesehatan Mental .....	29
2.15 Hasil Penelitian Terdahulu .....	30



2.16	Study Komparator.....	32
2.17	Study Kompetitor.....	33
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN.....</b>		<b>35</b>
3.1	Definisi Operasional Judul .....	35
3.2	Motivasi Psikologi Remaja.....	35
3.3	Remaja .....	35
3.4	Target Perancangan .....	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5.1	Data Primer .....	36
3.5.2	Data Sekunder .....	37
3.6	Teknik Sampling.....	37
3.6.1	Populasi.....	37
3.6.2	Sampel.....	38
3.7	Tahapan Perancangan .....	38
3.8	Teknik Analisis Data .....	40
3.9	Alur Berpikir.....	41
<b>BAB IV ANALISIS DATA.....</b>		<b>42</b>
4.1	Analisa 5W+1H .....	42
4.2	Analisa Wawancara .....	44
4.3	Analisa Kuisisioner .....	51
4.4	Analisis <i>Costumer Insight</i> .....	51
4.5	Sintesis Data .....	52
4.6	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i> .....	52
<b>BAB V KONSEP DESAIN.....</b>		<b>53</b>
5.1	Perumusan Konsep .....	53
5.2	Definisi <i>Keyword</i> .....	53
5.3	Konsep Verbal (Komunikasi) .....	54
5.3.1	Judul Video .....	54
5.3.2	Gaya Bahasa.....	55
5.4	Konsep Visual.....	55
5.4.1	Gaya Gambar .....	55
5.4.2	Warna .....	56
5.4.3	Tipografi.....	56
5.4.4	<i>Layout</i> .....	57

5.5	Konsep Media.....	57
5.5.1	Media Utama.....	57
5.5.2	Media Pendukung .....	58
<b>BAB VI IMPLEMEMTASI MEDIA .....</b>		<b>59</b>
6.1	Media Utama .....	59
6.2	Media Pendamping .....	60
6.2.1	Stiker .....	60
6.2.2	Poster.....	60
6.2.3	Kaos .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>65</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Prevalensi kesehatan mental pada Penduduk Umur $\geq 15$ Tahun.....	2
<b>Gambar 1.2</b>	Pie Chart Kesehatan Mental Remaja .....	2
<b>Gambar 1.3</b>	Pie Chart Ketertarikan Remaja terhadap Edukasi Kesehatan mental .....	3
<b>Gambar 2.1</b>	Proses pembuatan animasi tradisional .....	9
<b>Gambar 2.2</b>	Proses pembuatan animasi <i>stop-motion</i> .....	9
<b>Gambar 2.3</b>	Proses pembuatan animasi computer .....	10
<b>Gambar 2.4</b>	Ilustrasi contoh timing pada prinsip animasi .....	11
<b>Gambar 2.5</b>	Ilustrasi contoh <i>slow in</i> dan <i>slow out</i> pada prinsip animasi .....	11
<b>Gambar 2.6</b>	Ilustrasi contoh <i>arcs</i> pada prinsip animasi.....	12
<b>Gambar 2.7</b>	Ilustrasi contoh <i>follow through</i> dan <i>overlapping action</i> pada prinsip animasi.....	12
<b>Gambar 2.8</b>	Ilustrasi contoh secondary action pada prinsip animasi.....	13
<b>Gambar 2.9</b>	Ilustrasi contoh squash and stretch pada prinsip animasi .....	13
<b>Gambar 2.10</b>	Ilustrasi contoh <i>exaggeration</i> pada prinsip animasi.....	14
<b>Gambar 2.11</b>	Ilustrasi contoh <i>straight ahead action and pose to pose</i> pada prinsip animasi.....	15
<b>Gambar 2.12</b>	Ilustrasi contoh <i>anticipation</i> pada prinsip animasi .....	16
<b>Gambar 2.13</b>	Ilustrasi contoh <i>staging</i> pada prinsip animasi.....	16
<b>Gambar 2.14</b>	Ilustrasi contoh <i>solid drawing</i> pada prinsip animasi.....	17
<b>Gambar 2.15</b>	Ilustrasi contoh <i>appeal</i> pada prinsip animasi.....	17
<b>Gambar 2.16</b>	Warna Panas dan Dingin.....	19
<b>Gambar 2.17</b>	Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental Remaja .....	32
<b>Gambar 2.18</b>	Fomophobia .....	33
<b>Gambar 4. 1</b>	Bukti Wawancara Melalui Whatsapp .....	44
<b>Gambar 4. 2</b>	Bukti Wawancara Melalui Whatsapp .....	47
<b>Gambar 4. 3</b>	Bukti Wawancara Melalui Instagram .....	49
<b>Gambar 5.1</b>	Acuan Gambar .....	55
<b>Gambar 5.2</b>	Palet Warna.....	56
<b>Gambar 5.3</b>	Font KidDos.....	56
<b>Gambar 5.4</b>	Penggunaan layout serta storyboard milik Oriol Vida sebagai acuan .....	57
<b>Gambar 6.1</b>	Scene 1,2,3 & 4.....	59
<b>Gambar 6.2</b>	Scene 5,6,7 & 8.....	59
<b>Gambar 6.3</b>	Media Pendamping Stiker.....	60
<b>Gambar 6.4</b>	Media Pendamping Poster .....	60
<b>Gambar 6.5</b>	Media Pendamping Poster .....	61

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Hasil Penelitian Terdahulu .....	31
<b>Tabel 2.2</b> Analisis isi animasi ‘Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental Remaja’ .....	32
<b>Tabel 2.3</b> Analisis isi animasi ‘Fomophobia’ .....	33
<b>Tabel 4.1</b> Wawancara Dengan Psikolog Widyastuti, S.Psi., M.Psi.....	44
<b>Tabel 4.2</b> Wawancara Dengan M. Yogha Ardyan, S.Psi.....	48
<b>Tabel 4.3</b> Wawancara Dengan Ilustrator dan Animator M Hafids Noya P, S.Ds .....	50