

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D ‘WISH’ TENTANG TOXIC**  
**RELATIONSHIP PADA KALANGAN MUDA USIA 17 – 24 TAHUN**



Oleh:

**Laras Maheswari**

**20052010051**

Dosen Pembimbing 1:

**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn**

Dosen Pembimbing 2 :

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


**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NEGERI UPN “VETERAN” JAWA TIMUR**  
**TA. 2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D 'WISH' TENTANG TOXIC RELATIONSHIP**  
**PADA KALANGAN MUDA USIA 17 – 24 TAHUN**


**Disusun oleh:**  
**Laras Maheswari**  
**20052010051**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**  
**Pada tanggal : 16 Mei 2024**

**Pembimbing I**

  
**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**  
**NPT. 212 19941124 261**

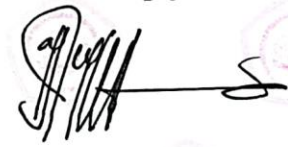
**Pembimbing II**

  
**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**  
**NPT. 202 19930419 173**

**Penguji I**

  
**Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19900202 202203 1008**

**Penguji II**

  
**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19880428 201803 2001**

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 VIDEO ANIMASI 2D 'WISH' TENTANG TOXIC RELATIONSHIP  
PADA KALANGAN MUDA USIA 17 – 24 TAHUN**

**Disusun oleh:**

**Laras Maheswari**

**20052010051**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**

**Pada tanggal : 16 Mei 2024**

**Pembimbing I**



**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**

**NPT. 212 19941124 261**

**Pembimbing II**



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

**NPT. 202 19930419 173**

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

**Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual**



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

**NIPPPK.198405122021212004**

## ABSTRAK

Berpacaran adalah hubungan antara dua orang yang berlawanan jenis dan saling tertarik satu sama lain yang didasarkan pada perasaan tertentu didasari dengan masa pendekatan antara dua orang yang berlawan jenis untuk pengenalan pribadi baik kelebihan dan kekurangan satu sama lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berpacaran bertujuan untuk saling membangun, saling mengenal, saling mendukung, saling menyayangi, saling melindungi dan saling menghormati. Tetapi kenyataannya tidak semua orang dapat merasakan hal tersebut, tidak sedikit juga yang pernah mengalami kasus kekerasan dalam suatu hubungan karena beberapa alasan tertentu. Hal ini justru akan menimbulkan ketidaknyamanan salah satu pihak bahkan sampai mengalami kekerasan baik secara fisik maupun psikologis. Tindakan penguasaan dan kontrol ini sering disebut *toxic relationship*.

*Toxic relationship* adalah hubungan dimana terdapat perilaku yang dinilai buruk dari salah satu pasangan dalam hubungan yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan psikologis dari seseorang. Banyak faktor dalam mendasari terjadinya hubungan yang *toxic*. Dalam beberapa kasus, terdapat pasangan yang masih sangat sulit mengidentifikasi bahwa mereka berada dalam hubungan yang *toxic*, hal ini karena mereka menganggap itulah bukti cinta, tanpa sadar bahwa yang terjadi dan apa yang dialaminya merupakan bentuk kekerasan dalam pacaran. , masih banyak orang yang mengalami ciri – ciri hubungan yang *toxic*, contohnya seperti terkurasnya mental dan fisik, tindakan pasangan yang posesive dan masih banyak yang lain, selain itu, masih ada responden yang justru tidak mampu untuk keluar dari hubungan yang *toxic* dan cenderung ragu memilih langkah untuk menghindari hal yang merusak diri sendiri ini. Mereka ragu untuk mempercayai adanya suatu harapan sehingga keadaan menjadi lebih baik. Hal inilah yang menjadi fokus utama sekaligus motivasi penulis untuk membuat sebuah projek bertajuk "*WISH*" dengan menggunakan media berupa video animasi 2D.

Kata Kunci : Animasi 2D, Hubungan Beracun, Berpacaran

## **ABSTRACT**

*Dating is a relationship between two people of the opposite gender who are mutually attracted to each other which is based on certain feelings based on a period of approach between two people of the opposite gender to get to know each other's personal strengths and weaknesses. So it can be concluded that dating aims to build each other up, get to know each other, support each other, love each other, protect each other and respect each other. But in reality, not everyone can feel this way, quite a few have experienced cases of violence in a relationship for certain reasons. This will actually cause discomfort for one of the parties, even to the point of experiencing violence, both physical and psychological. This act of domination and control is often called a toxic relationship*

*A toxic relationship is a relationship where there is behavior that is considered bad from one of the partners in the relationship which can affect a person's physical and psychological health. There are many factors underlying the occurrence of a toxic relationship. In some cases, there are couples who still find it very difficult to identify that they are in a toxic relationship, this is because they think that is proof of love, without realizing that what is happening and what they are experiencing is a form of dating violence. However, there are still many people who experience the characteristics of a toxic relationship, for example mental and physical exhaustion, possessive partner actions and many others. Apart from that, there are still respondents who are unable to get out of a toxic relationship and tend to hesitate in choosing steps to avoid this self-destructive thing. They hesitate to believe that there is hope that things will get better. This is the main focus and motivation for the author to create a project entitled "WISH" using media in the form of 2D animated videos.*

*Keyword : 2D Animation, Toxic Relationship, Dating*

### PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Animasi 2D ‘Wish’ Tentang *Toxic Relationship* Pada Kalangan Muda Usia 17 – 24 Tahun” adalah hasil karya asli saya. Tugas Akhir tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi, kecuali yang tertulis pada kutipan laporan ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Tugas Akhir terdapat unsur – unsur plagiarisme, maka saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar yang saya peroleh ( Sarjana ) dibatalkan dan menerima sanksi yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku (UU N0.22 Tahun 2002, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 28 Mei 2024



Laras Maheswari

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Animasi 2D ‘*Wish*’ tentang *Toxic Relationship* pada kalangan muda usia 17 – 24 tahun” dengan baik. Video ini membahas mengenai *toxic relationship* pada kalangan muda dan bertujuan untuk memberi tahu adanya harapan agar tidak terjebak dalam hubungan toxic tersebut.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, serta pihak lain, yaitu :

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada Orang tua saya yang selalu memberi saya dukungan dan doa
3. Kepada Bu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn selaku pembimbing utama
4. Kepada Charien dan Yudha sebagai narasumber utama yang bersedia membantu dalam penambahan data Tugas Akhir saya
5. Kepada Igi yang selalu membantu, menemani dan memberi dukungan kepada saya
6. Kepada Karin, Athena, Tita yang selalu memberi dorongan semangat kepada saya
7. Kepada Farah, Bunga, Adel, Shakira, Abida yang selalu bersedia membantu saya memberikan arahan ketika mengerjakan Tugas Akhir
8. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama proses perkuliahan berlangsung sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik
9. Kepada diri saya sendiri yang sudah bertahan dan bekerja keras hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini

Melalui laporan ini penulis berharap semoga perancangan video animasi 2D ini bermanfaat bagi para pembaca. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkan kritik dan saran sebagai bahan dari evaluasi untuk penulis. Atas perhatian dan kerjasamanya penulis mengucapkan terimakasih.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<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>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	4
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....</b>	<b>7</b>
2.1 Definisi Operasional Judul.....	7
2.1.1 Video.....	7
2.1.2 Animasi.....	7
2.1.3 Video Animasi.....	7
2.1.4 Toxic Relationship.....	7
2.1.5 Kalangan Muda.....	8
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Definisi Toxic Relationship.....	8



2.2.2	Macam – macam Toxic Relationship.....	8
2.2.3	Desain Komunikasi Visual.....	9
2.2.4	Tipografi.....	10
2.2.5	Warna.....	11
2.2.6	Prinsip Animasi.....	14
2.2.7	Macam – macam animasi.....	19
2.2.8	Layout.....	24
2.3	Studi Eksisting.....	25
2.3.1	Studi Kompetitor.....	25
2.3.2	Studi Komparator.....	28
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN.....</b>		<b>31</b>
3.1	Metode Perancangan.....	31
3.2	Objek Perancangan.....	33
3.3	Teknik pengumpulan data.....	33
3.3.1	Data Primer.....	33
3.3.2	Data Sekunder.....	35
3.4	Teknik Sampling.....	36
3.4.1	populasi (target segmen).....	36
3.4.2	Target Audiens.....	37
3.5	Teknik Analisis Data.....	37
3.5.1	Analisis data Wawancara.....	37
3.5.2	Analisis Data Kuesioner.....	43
3.5.3	Analisis Consumer insight.....	80
3.5.4	Analisis Consumer Journey.....	80
3.5.6	Sintesa data.....	52
3.5.7	Unique Selling Proportion.....	54
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI.....</b>		<b>56</b>

4.1 Keyword.....	56
4.1.2 Definisi Keyword.....	57
4.1.2.1 What to Say.....	57
4.1.2.2 How to Say.....	57
4.2 Konsep Verbal.....	58
4.2.1 Judul Animasi.....	58
4.2.2 Gaya Bahasa.....	58
4.2.3 Storyboard.....	58
4.2.4 Sinopsis.....	63
4.2.5 Storyline.....	63
4.3 Konsep Visual.....	68
4.3.1 Karakter.....	69
4.3.2 Warna.....	69
4.3.3 Tipografi.....	70
4.4 Konsep Media.....	70
4.4.1 Media Utama.....	70
4.4.2 Media Pendukung.....	70
4.5 Proses Perancangan Desain.....	72
4.5.1 Rough Desain.....	73
4.5.2 Komprehensif Desain.....	73
4.5.3 Validasi Desain.....	75
4.5.4 Judul.....	76
4.5.5 Alternatif.....	76
4.6 Implementasi Desain.....	77
4.6.1 Media Utama.....	77
4.6.2 Media Pendukung.....	78
4.7 Rancangan Anggaran Proyek.....	80

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Warna Primer.....	11
Gambar 2.2 Warna Sekunder.....	12
Gambar 2.3 Warna Tersier.....	13
Gambar 2.4 Warna Netral.....	13
Gambar 2.5 12 Prinsip Dasar Animasi.....	14
Gambar 2.6 Contoh animasi 2D.....	19
Gambar 2.7 Contoh animasi 3D.....	20
Gambar 2.8 Animasi Stop Motion.....	20
Gambar 2.9 Animasi Jepang .....	21
Gambar 2.10 Animasi cel.....	22
Gambar 2.9 Animasi frame.....	23
Gambar 2.11 Animasi Tanah liat.....	23
Gambar 2.12 Animasi GIF.....	24
Gambar 3.1 Wawancara.....	39
Gambar 3.2 Wawancara.....	41
Gambar 3.3 Wawancara Animator.....	42
Gambar 3.4 Wawancara Animator.....	43
Gambar 3.5 Kuesioner.....	44
Gambar 3.6 Kuesioner.....	45
Gambar 3.7 Kuesioner .....	46
Gambar 3.8 Kuesioner.....	47
Gambar 3.9 Kuesioner.....	48
Gambar 3.10 Kuesioner.....	49
Gambar 3.11 Kuesioner .....	50
Gambar 3.12 Customer Journey.....	51
Gambar 4.1 Keyword.....	56
Gambar 4.2 Karakter.....	69
Gambar 4.3 Warna.....	69
Gambar 4.4 Tipografi.....	70
Gambar 4.5 Referensi Gantungan Kunci.....	71

Gambar 4.6 Referensi Stiker.....	71
Gambar 4.7 Referensi Totebag.....	72
Gambar 4.8 Referensi Botol Minuman.....	72
Gambar 4.9 Rough Desain Perempuan.....	73
Gambar 4.10 Rough Desain Laki – laki.....	74
Gambar 4.11 Komprehensif Desain Perempuan.....	74
Gambar 4.12 Komprehensif desain Laki – laki.....	75
Gambar 4.13 Hasil Kuesioner.....	75
Gambar 4.14 Hasil kuesioner.....	75
Gambar 4.15 Validasi Desain Karakter.....	76
Gambar 4.16 Alternatif Desain judul.....	76
Gambar 4.17 Ttitle Screen.....	77
Gambar 4.18 Cuplikan Animasi.....	77
Gambar 4.19 Instagram.....	78
Gambar 4.20 Stiker.....	78
Gambar 4.21 Totebag.....	79
Gambar 4.22 Botol Minuman.....	79
Gambar 4.23 Gantungan Kunci.....	79
Gambar 4.24 Anggaran Proyek.....	80

## DAFTAR TABEL

2.1 Analisis Media Studi Kompetitor.....	27
2.2 Analisis Media Studi Komparator.....	30
3.1 Customer Journey.....	52
4.1 Storyboard.....	58
4.2 Storyline.....	63
4.3 Anggaran Proyek.....	80