

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENANGANAN DINI GANGGUAN MENTAL *ATTENTION*
***DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD)* PADA ANAK**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Oleh :

MUHAMMAD RAIHAN IQBAL
21052010011

Dosen Pembimbing 1 :
Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing 2 :
Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024/2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENANGANAN DINI GANGGUAN MENTAL ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD) PADA ANAK

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Oleh

MUHAMMAD RAIHAN IQBAL
21052010011

Dosen Pembimbing 1 :

Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing 2 :

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENANGANAN DINI GANGGUAN MENTAL ATTENTION DEFICIT
HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD) PADA ANAK

Disusun Oleh :

MUHAMMAD RAIHAN IQBAL

21052010011

Telah dipertahankan di depan tim penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Widiasari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19910728 202203 1004

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENANGANAN DINI GANGGUAN MENTAL ATTENTION DEFICIT
HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD) PADA ANAK

Disusun Oleh
MUHAMMAD RAIHAN IQBAL
21052010011

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Widyanari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19910728 202203 1004

Penguji I

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

NPT. 202 19930419 173

Penguji II

Alleena S. C. R. El Chiddian, S.T., M.Ds

NIPPPK: 19870119 202421 2024

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Indu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Raihan Iqbal
NPM : 21052010011
Program : Sarjana(S1)/Magister (S2) / Doktor (S3)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Muhammad Raihan Iqbal
21052010011

ABSTRAK

Gangguan mental seperti Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada anak sering kali tidak terdeteksi sejak dini karena kurangnya pengetahuan dan kesadaran orang tua maupun masyarakat. Padahal, pemahaman sejak awal sangat penting agar anak mendapatkan penanganan yang tepat guna mendukung tumbuh kembangnya. Di tengah tantangan tersebut, media edukasi visual hadir sebagai sarana efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami, terutama bagi masyarakat umum yang bukan berasal dari latar belakang medis.

Tugas akhir ini merancang sebuah media edukasi berupa video motion graphic yang bertujuan memberikan informasi dasar mengenai ADHD pada anak. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan metode desain multimedia, yang meliputi studi literatur, pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner, penyusunan naskah dan storyboard, hingga pembuatan animasi dua dimensi. Desain visual, narasi, ilustrasi, dan elemen grafis dipadukan agar konten edukatif ini mudah diterima dan diminati target audiens, yakni orang tua muda dan tenaga pendidik.

Video motion graphic yang dihasilkan berdurasi sekitar 3–5 menit dan menyajikan penjelasan mengenai definisi ADHD, gejala umum yang muncul pada anak, serta beberapa pendekatan awal dalam mendampingi anak dengan kondisi tersebut secara non-medis. Pemilihan media ini didasarkan pada kebutuhan akan informasi visual yang ringkas, mudah diakses, dan mampu menjangkau khalayak lebih luas melalui platform digital.

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat muncul kesadaran dan pemahaman yang lebih baik dari masyarakat terhadap ADHD pada anak, serta mendorong terbentuknya ekosistem edukasi visual yang inklusif dan relevan dengan kebutuhan masa kini.

Kata kunci : motion graphic, ADHD, edukasi, gangguan mental anak, desain komunikasi visual.

ABSTRACT

Mental disorders such as Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in children often go unnoticed at an early stage due to a lack of awareness and understanding among parents and the general public. Early comprehension is crucial to ensure that children receive appropriate support for their growth and development. In this context, visual educational media can play an important role in delivering informative content in an engaging and accessible format, especially for non-medical audiences.

This final project presents the design of an educational medium in the form of a motion graphic video intended to provide foundational knowledge about ADHD in children. The development process followed multimedia design methods, including literature review, data collection through observation and questionnaires, scriptwriting, storyboard creation, and two-dimensional animation production. Elements such as narration, illustration, graphic style, and motion are combined to ensure the educational message is effectively conveyed to the target audience s, young parents and educators.

The resulting video is approximately 3–5 minutes in duration, explaining the definition of ADHD, its common symptoms in children, and some early non-medical approaches to addressing the condition. The choice of motion graphic as a medium stems from the need for compact, visually appealing, and digitally shareable educational content.

This project aspires to contribute to raising public awareness and understanding of ADHD in children, while also encouraging the creation of more inclusive and relevant visual educational tools for today's information landscape.

Keywords: motion graphic, ADHD, education, children's mental disorder, visual communication design

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Penanganan Dini Gangguan Mental Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) pada Anak.”** Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ibnu Sholichin, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
2. Ibu Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Widyasari, S.T., M.T., dosen pembimbing utama tugas akhir, yang dengan sabar meluangkan waktu membimbing serta memberikan masukan berharga hingga laporan ini selesai dengan baik.
4. Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing pendamping, yang dengan tulus turut memberikan pandangan, masukan, dan dukungan yang memperkaya proses perancangan tugas akhir ini.
5. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., dan Ibu Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds., selaku dosen penguji satu dan dua, yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan konstruktif yang sangat berharga dalam penyempurnaan tugas akhir ini.
6. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang dengan tulus memberikan doa, semangat, dan cinta tanpa syarat di setiap langkah perjuangan penulis. Dukungan moral dan spiritual yang senantiasa diberikan menjadi kekuatan utama yang menyertai penulis dalam menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga hasil dari karya ini dapat menjadi bentuk kecil dari rasa terima kasih, serta menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi keluarga yang selalu percaya dan mendukung tanpa henti.
7. Sebaya Squad Sidoarjo selaku stakeholder, terutama kepada Ibu Azlena Vira Safitri, S.Psi., selaku psikolog yang telah bersedia menjadi narasumber sekaligus melakukan

verifikasi data dalam penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, ilmu, dan pandangan yang sangat membantu memperkuat dasar perancangan.

8. Para orang tua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk diwawancarai, serta berbagi pengalaman dan perspektif yang sangat berharga sebagai data pendukung dalam penelitian ini.
9. Louis Presiden selaku ahli motion graphic yang telah memberikan masukan serta wawasan teknis dan kreatif yang memperkaya proses perancangan media tugas akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan “Kapal 21” yang tak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas tawa, candaan, dan dukungan yang jadi bahan bakar semangat di tengah tekanan. Kalian adalah bagian penting dari perjalanan ini yang tak akan pernah terlupakan.
11. Seseorang yang sangat istimewa dalam hidup penulis, Zhafira Fane Putri Setiarso, yang telah hadir, Memberikan semangat dan dukungan di setiap langkah perjalanan ini. Dalam suka maupun duka, kehadirannya selalu menjadi sumber kekuatan dan kebahagiaan. Seperti kutipan dalam film *Jerry Maguire*, “You complete me.” Ia telah menjadi bagian penting yang melengkapi proses ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Surabaya, 20 Mei 2025

Muhammad Raihan Iqbal

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat penelitian	8
1.6 Kerangka Perancangan	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	10
2.1 Definisi Operasional Judul	10
2.1.1 <i>Motion graphic</i>	10
2.1.2 Media Edukasi	10
2.1.3 Penanganan.....	11
2.1.4 Gangguan Mental	11
2.1.5 <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)</i>	12
2.1.6 Anak	12
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Pengertian Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD).....	13
2.2.2 Jenis-Jenis Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)	14
2.2.3 Pentingnya diagnosis dini ADHD	14
2.2.4 Dampak ADHD pada Anak.....	15
2.2.5 Upaya penanganan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)	15
2.2.6 Kesalahpahaman tentang ADHD dilingkungan masyarakat	17
2.2.7 Peran Orang Tua dan Lingkungan dalam Penanganan ADHD	17
2.2.8 Multimedia	18

2.2.9 Audio	18
2.2.10 <i>Motion graphic</i>	20
2.2.11 Jenis-jenis <i>motion graphic</i>	21
2.2.12 Prinsip-Prinsip <i>Motion graphic</i>	26
2.2.13 Pengembangan Multimedia	28
2.2.15 Storyboard	29
2.2.16 Ilustrasi	30
2.2.17 Warna.....	31
2.2.18 Tipografi	38
2.2.19 Sebaya Squad.....	40
2.3 Studi Eksisting.....	42
2.3.1 Studi Komparator	44
2.3.2 Studi Kompetitor	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
3.1 Metode Perancangan.....	49
3.1.1 Metode penelitian	49
3.1.2 Data primer dan sekunder.....	49
3.2 Objek perancangan	49
3.3 teknik Sampling.....	50
3.3.1 Populasi	50
3.3.2 Sampel	50
3.4 Teknik pengumpulan data	51
3.4.1 Data Primer.....	51
3.4.2 Data Sekunder	61
3.4.3 Analisis Fishbond	63
3.4.4 Analisis 5W+H	65
3.4.5 Analisis Consumer Insight	69
3.4.6 Analisis Consumer Journey	70

3.4.7 Point of Contact.....	73
3.5 Sintesa Data	73
3.5.1 Unique Selling Proporsition (USP)	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Perumusan Konsep (Keyword).....	76
4.1.1 Definisi <i>Keywoard</i>	77
4.1.2 What To Say	77
4.1.3 How To Say	77
4.1.4 Makna Denotatif	77
4.1.5 Makna Konotatif.....	78
4.2 Konsep verbal	79
4.2.1 Judul Video.....	79
4.2.2 Bahasa Komunikasi	79
4.2.3 Konten	79
4.2.4 Sinopsis Video.....	80
4.2.5 Storyline	80
4.3 Konsep Visual	87
4.3.1 Gaya gambar.....	87
4.3.2 Style Karakter	88
4.3.3 Warna.....	90
4.3.4 Tipografi	90
4.4 Konsep Media.....	91
4.4.1 Media Utama	91
4.4.2 Media Pendukung.....	92
4.5 Proses Perancangan Desain	94
4.5.1 Rough Desain (Sketsa Dasar).....	94
4.5.2 Komprehensif Desain	96
4.5.3 Validasi Desain.....	97

4.5.4 Desain Final (Final Artwork)	98
4.5.5 Rough Desain Judul.....	99
4.5.6 Validasi Judul	99
4.5.7 Final Desain Judul	100
4.6 Storyboard	100
4.7 Potongan Video	101
4.8 Tarif Desain	101
4.9 Biaya Produksi.....	101
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
Lampiran.....	107
Wawancara	107
Lembar asisensi	119
Storyboard	122
Kuesioner.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi <i>motion graphic ads</i>	21
Gambar 2.2 <i>Kinetic typography</i>	21
Gambar 2.3 Title text animation (Sumber : aldyndo.com (2022)).....	22
Gambar 2.4 logo <i>motion animation</i>	22
Gambar 2.5 <i>Lower Third</i>	23
Gambar 2.6 <i>Text Animation</i>	23
Gambar 2.7 Animasi <i>Eksplainer</i>	24
Gambar 2.8 <i>Motion Background Loop</i>	24
Gambar 2.9 <i>Motion graphic Illustration of character</i>	25
Gambar 2.10 UI Motion design.....	25
Gambar 2.11 Warna Primer.....	31
Gambar 2.12 Warna sekunders.....	32
Gambar 2.13 Warna Tersier	32
Gambar 2.14 Warna additive dan Warna subtractive	33
Gambar 2.15 warna analog.....	33
Gambar 2.16 warna analog.....	34
Gambar 2.17 warna panas dan warna dingin.....	34
Gambar 2.18 warna Light.....	35
Gambar 2.19 warna Dark.....	35
Gambar 2.20 Warna bright atau vivid	36
Gambar 2.21 Warna akromatik	36
Gambar 2.22 Warna akromatik	37
Gambar 2.23 Huruf serif.....	38
Gambar 2.24 Huruf san serif	39
Gambar 2.25 Huruf script.....	39
Gambar 2.26 (sumber : Dokumen Pribadi)	40
Gambar 2.27 (sumber : Dokumen Pribadi)	41
Gambar 2.28 Postingan media sosial mengenai ADHD Sebaya Squad	42
Gambar 2. 29 Video <i>motion graphic</i> “Apa Rasanya Kalau Punya ADHD?”	44
Gambar 2.30 Video <i>motion graphic</i> “Apa itu ADHD?”	46

Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Laurencia Ika Wahyuningrum	51
Gambar 3.2 Wawancara dengan Kak Azlena Vira Safitri.....	52
Gambar 3.3 Wawancara dengan guru SDN Medokan Semampir 1	53
Gambar 3.4 Wawancara dengan orang tua dengan anak ADHD (Ibu Dezy).....	54
Gambar 3.5 Wawancara dengan orang tua dengan anak ADHD (Ibu Riri)	56
Gambar 3.6 Wawancara dengan orang tua dengan anak ADHD (Ibu Chaula).....	57
Gambar 3.7 Wawancara dengan Ahli <i>motion graphic</i>	58
Gambar 3.8 Analisis Data Diagram Fishbone	63
Gambar 4.1 Perumusan konsep (Keyword).....	76
Gambar 4.2 Refrensi Style karakter (flat vector 2D).....	87
Gambar 4 3 Diagram Kuesioner jumlah presetase karakter untuk motion graphic.....	88
Gambar 4 4 Refrensi Warna	90
Gambar 4.5 Refrensi Font	91
Gambar 4.6 Karakter anak.....	94
Gambar 4.7 Karakter Ibu	95
Gambar 4.8 Karakter Ayah (Sumber : Dokumen pribadi)	95
Gambar 4.9 Karakter Psikolog	95
Gambar 4.10 Alternatif style karakter nomer 3.....	96
Gambar 4.11 Penyesuaian bentuk karakter	97
Gambar 4.12 Final karakter	98
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Judul.....	99
Gambar 4.14 Validasi judul ADHD pada anak	99
Gambar 4.15 Final Desain Judul	100
Gambar 4.16 Potongan Storyboard (Sumber : Dokumen Pribadi).....	100
Gambar 4.17 Potongan video	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan (sumber : Dokumen Pribadi)	9
Tabel 2.1 Analisa Apasih sebenarnya ADHD ?	42
Tabel 2.2 Analisa Animasi “Animasi Tentang virus Corona	44
Tabel 2.3 Analisa Animasi “Apa itu ADHD?”	47
Tabel 3.1 Analisis 5W +1H : What	65
Tabel 3.2 Comsumer Journey Ibu Mawar	70
Tabel 4.1 Storyboard	80