

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI *SELF ESTEEM* (HARGA DIRI) UNTUK MENCEGAH *FACTITIOUS DISORDER* PADA DEWASA AWAL USIA 19 - 24 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dan memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Abyan Dhia Pratama

21052010127

Dosen Pembimbing 1:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI *SELF ESTEEM* (HARGA DIRI) UNTUK MENCEGAH *FACTITIOUS DISORDER* PADA DEWASA AWAL USIA 19 - 24 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dan memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Abyan Dhia Pratama

21052010127

Dosen Pembimbing 1:

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2:

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI *SELF ESTEEM* (HARGA DIRI) UNTUK
MENCEGAH *FACTITIOUS DISORDER* PADA DEWASA AWAL USIA 19 - 24 TAHUN**

Disusun Oleh :

ABYAN DHIA PRATAMA

21052010127

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP.19900611 201803 2001

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Widwasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Penguji II



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

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI *SELF ESTEEM* (HARGA DIRI) UNTUK
MENCEGAH *FACTITIOUS DISORDER* PADA DEWASA AWAL USIA 19 - 24 TAHUN**

Disusun Oleh :

ABYAN DHIA PRATAMA

21052010127

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Pembimbing II

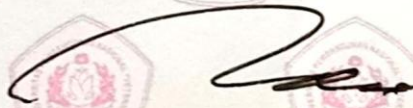


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abyan Dhia Pratama
NPM : 21052010127
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir 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 ditemulan indikasi plagiat pada Tugas Akhir 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



Abyan Dhia Pratama
21052010127

ABSTRAK

Kesehatan mental adalah kondisi ketika seseorang mampu berfungsi secara intelektual, emosional, dan psikis dalam menjalani aktivitas sehari - hari serta menjalin interaksi sosial secara optimal. Sebaliknya, gangguan mental merupakan kondisi terganggunya kesehatan mental yang memengaruhi suasana hati, cara berpikir, perilaku, dan hubungan sosial. Salah satu penyebab gangguan mental yang masih jarang disadari adalah rendahnya *self esteem* atau harga diri. Seseorang dengan *self esteem* yang rendah cenderung merasa kurang berharga, pesimis, minder, dan tidak produktif. Jika dibiarkan tanpa pertolongan, kondisi ini dapat terakumulasi menjadi gangguan mental. Salah satu gangguan yang patut diperhatikan adalah *factitious disorder* atau gangguan buatan, yaitu keadaan di mana seseorang berpura - pura sakit, baik fisik maupun psikologis, untuk mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang lain.

Perancangan ini menggunakan metode *mix method* atau kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diperoleh dari wawancara dengan narasumber seperti psikolog, animator, dan ilustrator, serta pengisian kuesioner. Sedangkan pendekatan kuantitatif berasal dari penyebaran kuesioner yang membahas topik *self esteem*, *factitious disorder*, dan animasi 2D.

Hasil data menunjukkan bahwa sebagian Gen Z usia 19 - 24 tahun belum mengetahui *self esteem*. Sosialisasi terkait *self esteem* masih minim. Sebanyak 77 dari 106 responden menjawab pernah berada di titik rendah, dan 11 lainnya masih dalam kondisi tersebut. Mayoritas responden juga sepakat bahwa *factitious disorder* merupakan gangguan mental yang berbahaya setelah melihat beberapa kasus yang dilampirkan. Oleh karena itu, responden setuju bahwa edukasi tentang *self esteem* dan *factitious disorder* perlu dibuat, terutama dalam bentuk media animasi 2D yang dinilai cocok bagi Gen Z. Hasil data ini dianalisis menggunakan teknik 5W+1H, *fishbone*, *consumer insight*, dan *consumer journey*. Hingga tercipta *keyword* “Cerita *Edutainment* Meningkatkan *Self esteem* yang Unik”, yang dikembangkan menjadi konsep verbal, visual, dan media, dengan animasi 2D sebagai media utama.

Melalui animasi berjudul “*Level Up Self esteem: Auto +10.000 Aura*” yang ditayangkan di Instagram dalam format series animasi Reels vertikal, diharapkan dapat menyampaikan pesan penting tentang *self esteem*, dampaknya bagi kesehatan mental, serta meningkatkan kepedulian terhadap orang di sekitar yang mungkin saja sedang membutuhkan pertolongan dan dukungan secara mental.

Kata Kunci: Harga Diri, Gangguan Buatan, *Edutainment*, Animasi 2D

ABSTRACT

Mental health is a condition where an individual can function intellectually, emotionally, and psychologically in daily activities and interact with others optimally. Meanwhile, mental disorders are conditions where mental health is disrupted. One lesser known cause of mental disorders is low self esteem. A person with low self esteem tends to feel inadequate, insecure, pessimistic, and unproductive. Without proper support, this condition can accumulate over time and lead to mental disorders. One of the mental disorders that requires more attention is factitious disorder, a condition in which someone pretends to be ill either physically or psychologically in order to gain attention and affection.

This design use mixed method approach (qualitative and quantitative). The qualitative method involves interviews with sources such as psychologists, animators, and illustrators, as well as questionnaires. Meanwhile the quantitative data is gathered from questionnaires covering topics of self esteem, factitious disorder, and 2D animation.

Based on the data obtained, it was found that many Gen Z individuals aged 19 - 24 still lack understanding of self esteem. Socialization regarding self esteem is also still minimal. A total of 77 out of 106 respondents stated that they had experienced a mental low point, and 11 respondents are still in that condition. Most also agreed that factitious disorder is a dangerous mental illness after seeing the presented case studies. Therefore, respondents supported the need for educational media, especially 2D animation as an effective tool for Gen Z. This data was analyzed using 5W+1H, fishbone, consumer insight, and consumer journey, resulting the keyword “Unique Edutainment Story to Improve Self esteem,” was formulated and developed into verbal, visual, and media concepts, with 2D animation as the primary output.

Through the animation “Level Up Self esteem: Auto +10,000 Aura”. published on Instagram in a vertical Reels series animation format, this project aims to deliver an important message about self esteem. The animation not only explains the literal meaning of self esteem but also its impact on mental health, while encouraging awareness and support for people around us who may be struggling mentally.

Keywords: *Self esteem, Factitious disorder, Edutainment, 2D Animation*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir dengan judul “Perancangan Animasi 2D Edukasi *Self esteem* sebagai Penyebab *Factitious disorder* pada Dewasa Awal Usia 19 - 24 Tahun” dapat diselesaikan dengan lancar. Perancangan ini dibuat untuk mengedukasi Gen Z, mengenai pentingnya menjaga *self esteem* atau harga diri untuk mencegah gangguan mental, salah satunya *factitious disorder* atau gangguan buatan.

Dalam kesempatan ini, terima kasih diucapkan untuk banyak pihak yang telah membantu proses pengerjaan laporan perancangan ini, terima kasih diucapkan kepada :

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta Nabi Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan moral dan finansial, mendoakan, dan juga membantu proses perancangan ini terutama dalam pameran.
3. Bu Diana Aqidatun Nisa, ST., M.Ds sebagai dosen pembimbing utama.
4. Pak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn sebagai dosen pembimbing pendamping.
5. Bu Vanda Yustiarani dan Reni Nurhayati sebagai narasumber psikolog yang telah memberikan banyak informasi serta masukan tentang topik kesehatan mental untuk diangkat dan dibuat dalam bentuk animasi.
6. Mas Hafiz Noya Prasetyo sebagai narasumber ilustrator dan animator yang telah memberikan banyak masukan dan saran konsep desain yang akan dibuat.
7. Mas Arco Pradipta sebagai konsultan ilustrator yang telah memberi kritik dan saran terkait desain karakter dan judul hingga mendapatkan hasil yang maksimal.
8. Fioliza, Adit, Chelsia, dan Rachel yang membantu dalam proses pengisian suara karakter - karakter yang ada dalam series animasi yang dibuat.

Semoga perancangan ini dapat bermanfaat di tengah kekurangan yang ada, segala bentuk saran dan kritik sangat diperlukan demi menyempurnakan perancangan di masa mendatang.

Surabaya, 29 Mei 2025

Penulis

Abyan Dhia Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	17
1.1. Latar Belakang Masalah	17
1.2. Identifikasi Masalah.....	23
1.3. Rumusan Masalah.....	23
1.4. Batasan Masalah	24
1.5. Tujuan Perancangan.....	24
1.6. Manfaat Hasil Perancangan	24
1.7. Kerangka Perancangan.....	25
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	26
2.1. Definisi Operasional Judul.....	26
2.1.1. Definisi Animasi 2D.....	26
2.1.2. Definisi <i>Self esteem</i> (Harga Diri)	27
2.1.3. Definisi <i>Factitious disorder</i>	27
2.1.4. Definisi Dewasa Awal Usia 19 - 24 Tahun.....	27
2.2. Landasan Teori	28
2.2.1. Landasan Teori <i>Factitious disorder</i>	28
2.2.2. Landasan Teori Dewasa Awal.....	29
2.2.3. Landasan Teori Animasi	30
2.2.4. Prinsip Desain dalam Animasi	31
2.2.5. Prinsip Dasar Animasi.....	34
2.2.6. Desain Karakter.....	41
2.2.7. Gaya Visual	42

2.2.8. Teknik Pengambilan Gambar	42
2.2.9. Warna	48
2.2.10. Tipografi.....	49
2.2.11. <i>Storyline</i>	52
2.2.12. <i>Scriptwriting</i>	52
2.2.13. <i>Storyboard</i>	53
2.2.14. Landasan Teori <i>Self esteem</i>	53
2.2.15. <i>Dubbing</i>	54
2.2.16. <i>Music dan Sound Effect</i>	54
2.2.17. <i>Edutainment</i>	54
2.2.18. Video Vertikal	55
2.3. Studi Eksisting	55
2.4. Studi Komparator.....	58
2.5. Studi Kompetitor.....	60
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	64
3.1. Metode Perancangan	64
3.1.1. Menentukan Permasalahan Desain.....	64
3.1.2. Hipotesa Sementara.....	64
3.1.3. Perumusan Masalah.....	64
3.1.4. Penentuan Tujuan dan Manfaat.....	65
3.1.5. Studi Literatur dan Eksisting.....	65
3.1.6. Pengumpulan Data	65
3.1.7. Analisis Data	65
3.1.8. Perancangan Konsep Desain	66
3.1.9. Alternatif Desain	66
3.1.10. Evaluasi Desain	66
3.1.11. Hasil Akhir	66
3.2. Objek Perancangan	66
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.3.1. Data Primer	67
3.3.2. Data Sekunder	69
3.3.3. Target Audiens	73
3.4. Teknik Analisis Data.....	74

3.4.1. Analisis 5W+1H.....	74
3.4.2. Analisis Data Kuesioner.....	84
3.4.3. Analisis <i>Fishbone</i>	92
3.4.4. Analisis Consumer Insight	93
3.4.5. Analisis Consumer Journey.....	93
3.5. Sintesis Data	95
3.5.1. Unique Selling Point (USP)	96
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	97
4.1. Perumusan Konsep	97
4.1.1. <i>Keyword</i>	97
4.1.2. Definisi <i>Keyword</i>	97
4.1.3. Konsep Verbal.....	99
4.1.4. Konsep Visual	116
4.1.5. Konsep Media	156
4.2. Proses Perancangan Desain	158
4.2.1. Rough Desain (Sketsa Kasar).....	158
4.2.2. Komprehensif Desain.....	162
4.2.3. Validasi Desain	168
4.2.4. Desain Final (Final Artwork)	170
4.3. Implementasi Desain.....	172
4.3.1. Media Utama	172
4.3.2. Media Pendukung.....	174
4.4. Rancangan Anggaran Proyek.....	178
BAB V PENUTUP.....	179
5.1. Kesimpulan	179
5.2. Saran	179
DAFTAR PUSTAKA.....	180
LAMPIRAN	184

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Survei Orang yang “Merasa” Mengalami Gangguan Kesehatan Mental	19
Gambar 1.2. Hasil Kuesioner Tentang <i>Self esteem</i>	20
Gambar 1.3. Hasil Kuesioner Tentang <i>Factitious disorder</i>	21
Gambar 1.4. Hasil Kuesioner Perlunya Edukasi <i>Self esteem</i> dan <i>Factitious disorder</i>	21
Gambar 1.5. Kerangka Perancangan	25
Gambar 2.1. Ilustrasi <i>Self esteem</i>	53
Gambar 2.2. Ilustrasi Bagaimana Pengidap <i>Factitious disorder</i> Menganggap Diri Sendiri	28
Gambar 2.3. Beberapa Contoh Jenis Animasi	30
Gambar 2.4. Keseimbangan	31
Gambar 2.5. Kontras	32
Gambar 2.6. Kontras	32
Gambar 2.7. Repetisi	33
Gambar 2.8. Variasi	33
Gambar 2.9. Ruang	34
Gambar 2.10. 12 Prinsip Dasar Animasi	34
Gambar 2.11. <i>Squash & Stretch</i>	35
Gambar 2.12. <i>Anticipation</i>	35
Gambar 2.13. <i>Staging</i>	36
Gambar 2.14. Straight Ahead Action & Pose to Pose	36
Gambar 2.15. <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	37
Gambar 2.16. <i>Slow In & Slow Out</i>	37
Gambar 2.17. <i>Arcs</i>	38
Gambar 2.18. <i>Secondary Action</i>	38
Gambar 2.19. <i>Timing</i>	39
Gambar 2.20. <i>Exaggeration</i>	39
Gambar 2.21. <i>Solid Drawing</i>	40
Gambar 2.22. <i>Appeal</i>	40
Gambar 2.23. Beberapa Contoh Desain Karakter	41
Gambar 2.24. Beberapa Contoh Gaya Visual	42
Gambar 2.25. <i>Extreme Close Up</i>	43
Gambar 2.26. <i>Big Close Up</i>	43
Gambar 2.27. <i>Close Up</i>	44

Gambar 2.28. <i>Medium Close Up</i>	44
Gambar 2.29. <i>Medium Shot</i>	44
Gambar 2.30. <i>Knee Shot</i>	45
Gambar 2.31. <i>Long Shot</i>	45
Gambar 2.32. <i>Extreme Long Shot</i>	46
Gambar 2.33. <i>Panning</i>	46
Gambar 2.34. <i>Tilting</i>	46
Gambar 2.35. <i>Dolly</i>	47
Gambar 2.36. <i>Follow</i>	47
Gambar 2.40. <i>Fading</i>	47
Gambar 2.38. Lingkaran Warna	48
Gambar 2.39. Warna Panas	48
Gambar 2.40. Warna Dingin	49
Gambar 2.41. Warna Netral	49
Gambar 2.42. Tipografi	49
Gambar 2.43. <i>Serif</i>	50
Gambar 2.44. <i>Sans Serif</i>	50
Gambar 2.45. <i>Acumin</i>	51
Gambar 2.45. <i>Shantell Sans</i>	51
Gambar 2.46. <i>Handwriting</i>	51
Gambar 2.47. <i>Boldy Missy</i>	52
Gambar 2.48. <i>Storyboard</i>	53
Gambar 2.66. Beberapa Adegan pada Animasi Berjudul “ <i>Healing with Journaling</i> ”	56
Gambar 2.50. Beberapa Adegan pada Animasi Berjudul “ <i>Apa itu Skizofrenia?</i> ”	58
Gambar 2.51. Beberapa Adegan pada Animasi Berjudul “ <i>Self esteem</i> ”	61
Gambar 3.1. Wawancara dengan Psikolog Bu Vanda Yustiarani	67
Gambar 3.2. Wawancara dengan Psikolog Bu Reni Nurhayati	68
Gambar 3.3. Wawancara Ahli Ilustrasi dan Animasi Mas Hafiz Noya Prasetyo	68
Gambar 3.4. Konsultasi Ahli Desain Mas Arco Pradipta	68
Gambar 3.5. Hasil dan Jumlah Responden pada Kuesioner	69
Gambar 3.6. Hasil Pencarian Animasi Membahas <i>Self esteem</i> dan <i>Factitious disorder</i>	72
Gambar 3.7. Adegan animasi 4 Small Habits To Improve <i>Self esteem</i>	79
Gambar 3.8. Contoh Acuan Gaya Visual	80

Gambar 3.9. Analisis <i>Fishbone</i>	92
Gambar 3.10. Analisis Kesaharian Target Audiens	93
Gambar 4.1. Alur Perumusan Keyword.....	97
Gambar 4.2. Gaya Visual <i>Comic Style</i>	116
Gambar 4.3. Warna <i>Soft</i>	119
Gambar 4.4. Warna <i>Vibrant</i>	119
Gambar 4.5. <i>Font Sans Serif Acumin</i>	120
Gambar 4.6. <i>Font Shantell Sans</i>	120
Gambar 4.7. Zee JKT48/Azizi Asadel.....	158
Gambar 4.8. Palico Monster Hunter Rise.....	159
Gambar 4.9. Hesti Purwadinata.....	159
Gambar 4.10. Chicco Kurniawan	160
Gambar 4.11. Moodboard.....	161
Gambar 4.12. Sketsa Desain Karakter	161
Gambar 4.13. Sketsa Judul	162
Gambar 4.14. Alternatif Desain Karakter Lyra.....	162
Gambar 4.15. Alternatif Desain Karakter Marco	163
Gambar 4.16. Alternatif Desain Karakter Bu Tari.....	163
Gambar 4.17. Alternatif Desain Karakter Tanpa Nama.....	164
Gambar 4.18. Alternatif Desain Judul	164
Gambar 4.19. Teknik <i>Frame by Frame</i>	165
Gambar 4.20. Teknik <i>Motion</i>	165
Gambar 4.21. Proses <i>Sketch & Coloring</i> di Clip Studio Paint	166
Gambar 4.22. Proses Frame by Frame di Clip Studio Paint.....	166
Gambar 4.23. Proses <i>Animating</i> di After Effect	167
Gambar 4.24. Proses Puppet Rig Motion di After Effect	167
Gambar 4.25. Proses Penambahan Subtitle & Audio di Capcut.....	168
Gambar 4.26. Validasi Desain Karakter	168
Gambar 4.27. Validasi Desain Judul.....	169
Gambar 4.28. Desain Karakter Terpilih.....	170
Gambar 4.29. Desain Judul Terpilih	170
Gambar 4.30. Beberapa Environment	171
Gambar 4.31. Opening Series Animasi	172

Gambar 4.32. Cuplikan Animasi Episode 1	172
Gambar 4.33. Cuplikan Animasi Episode 2	173
Gambar 4.34. Cuplikan Animasi Episode 3	173
Gambar 4.35. Cuplikan Animasi Episode 4	173
Gambar 4.36. Cuplikan Animasi Episode 5	174
Gambar 4.37. <i>Casing Handphone</i>	174
Gambar 4.38. <i>Lanyard</i>	175
Gambar 4.39. Gantungan Kunci	175
Gambar 4.40. Stiker WhatsApp	176
Gambar 4.41. <i>Reels Teaser</i> Animasi	177
Gambar 4.42. <i>Reels</i> Konten Bertanya Tentang <i>Self esteem</i> Ke Gen Z	177

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan Jenis <i>Factitious disorder</i> atau Gangguan Buatan.....	29
Tabel 2.2. Analisis Studi Eksisting	56
Tabel 2.3. Analisis Studi Komparator.....	59
Tabel 2.4. Analisis Studi Kompetitor.....	61
Tabel 3.1. Analisis Consumer Journey	93
Tabel 4.1. Storyline.....	100
Tabel 4.2. Storyboard.....	120
Tabel 4.3. Biaya Produksi Animasi	178
Tabel 4.3. Biaya Produksi Media Pendukung.....	178

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara	184
Lampiran 2. Kuesioner	194
Lampiran 3. Dokumentasi Pameran	196
Lampiran 4. Form Asistensi	196
Lampiran 5. Form Revisi.....	197