



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D *EXPLAINER* SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENTINGNYA TIDUR DAN KESEHATAN
MENTAL PADA USIA 18-25 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

AMELIA NURJANAH
42322010027

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D EXPLAINER SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENTINGNYA TIDUR DAN KESEHATAN
MENTAL PADA USIA 18-25 TAHUN**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
AMELIA NURJANAH
42322010027

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Nurjanah
Nomor Induk Mahasiswa : 42322010027
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 6 Juli 2026

Yang memberikan pernyataan,

 UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Amelia Nurjanah (42322010027)

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Amelia Nurjanah
NIM : 42322010027
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Video Animasi 2D Explainer Sebagai Media Edukasi Pentingnya Tidur dan Kesehatan Mental Pada Usia 18-25 Tahun”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 13%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Amelia Nurjanah
NIM : 42322010027
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Animasi 2D Explainer Sebagai
Media Edukasi Pentingnya Tidur dan Kesehatan
Mental Pada Usia 18-25 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 22 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



U N (Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom) S

NIDN: 318018803

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi

Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Video Animasi 2D Explainer Sebagai Media Edukasi Pentingnya Tidur Dan Kesehatan Mental Pada Usia 18-25 Tahun" dengan baik. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Universitas Mercu Buana, atas arahan serta informasi yang diberikan selama pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir.
4. Edwar Juanda, S.Ds., M.Ikom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran selama proses perancangan hingga penyusunan laporan tugas akhir.
5. Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd., dan Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya dan laporan tugas akhir.
6. Mami, Papi, dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir ini.
7. Anwar Maulana, S.T., selaku staf tata usaha Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan bantuan dan pelayanan selama masa perkuliahan.

8. Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana, khususnya Ibu Yenny, M.Psi., Psikolog, selaku narasumber dan mitra perancangan dalam penyusunan materi edukasi pada karya ini.
9. Ibu Novena Ulita, S.Pd., M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan inspirasi kepada penulis untuk terus berkembang selama masa perkuliahan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang menjadi bekal dalam perjalanan akademik hingga penyelesaian tugas akhir ini.
10. Kekasih penulis, Nöu, serta sahabat penulis, Buji, atas segala dukungan, doa, perhatian, waktu, semangat, dan kebersamaan yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Sahabat-sahabat penulis, yaitu Aul, Nata, Mahen, Selina, Raysa, Fredi, dan Sipa, serta seluruh teman seperjuangan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, rekan-rekan di Fakultas Desain dan Seni Kreatif, teman-teman DPM FDSK Periode 2024/2025, serta anggota Mercu Buana English Club, yang telah memberikan dukungan, motivasi, canda tawa, serta berbagi pengalaman selama proses perkuliahan.
12. Kucing kesayangan penulis, Tita dan Milow sebagai *emotional support*, melepas stres, memberikan ketenangan, hiburan, dan kebahagiaan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa selama proses penyusunan tugas akhir ini. Besar harapan penulis laporan ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 5 Juli 2026



Amelia Nurjanah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Nurjanah
NIM : 42322010027
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Animasi 2D Explainer Sebagai Media Edukasi Pentingnya Tidur Dan Kesehatan Mental Pada Usia 18-25 Tahun

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 6 Agustus 2026
Yang menyatakan,



Amelia Nurjanah
42322010027

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D *EXPLAINER* EDUKASI PENTINGNYA TIDUR DAN KESEHATAN MENTAL PADA USIA 18-25 TAHUN

AMELIA NURJANAH

42322010027

ABSTRAK

Kebiasaan begadang pada usia 18-25 tahun semakin umum terjadi akibat tuntutan akademik dan penggunaan media sosial, padahal kurangnya tidur dapat berdampak pada kesehatan mental. Namun, media edukasi mengenai pentingnya tidur masih didominasi oleh penyajian yang bersifat statis sehingga kurang mampu menarik perhatian dan membangun kedekatan dengan audiens. Perancangan ini bertujuan menghasilkan video animasi 2D *explainer* sebagai media edukasi mengenai pentingnya tidur dan kaitannya dengan kesehatan mental bagi audiens usia 18-25 tahun melalui strategi komunikasi visual yang relevan dengan karakteristik target. Metode yang digunakan adalah design thinking yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, kuesioner, wawancara dengan psikolog, serta evaluasi karya menggunakan umpan balik dari 193 responden. Hasil perancangan berupa video animasi 2D *explainer* yang didukung oleh dua video seri serta berbagai media pendukung. Penyajian visual menggunakan gaya ilustrasi *stylized flat design*, pendekatan *storytelling*, serta karakter yang merepresentasikan kebiasaan begadang mahasiswa agar pesan terasa lebih dekat dengan kehidupan audiens. Hasil uji coba menunjukkan bahwa karya dinilai menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan pemahaman mengenai hubungan antara kualitas tidur dan kesehatan mental. Dengan demikian, video *explainer* yang dirancang dinilai efektif sebagai media edukasi yang sesuai dengan karakteristik audiens usia 18-25 tahun.

Kata Kunci: Video *Explainer*, Animasi 2D, Edukasi, Tidur, Kesehatan Mental

DESIGNING A 2D ANIMATED EXPLAINER VIDEO ON THE IMPORTANCE OF SLEEP AND MENTAL HEALTH FOR AGES 18-25

AMELIA NURJANAH

42322010027

ABSTRACT

Staying up late among 18-25 year-olds is becoming increasingly common due to academic demands and social media use, even tho lack of sleep can impact mental health. However, educational media about the importance of sleep is still dominated by static presentations, which are less able to attract attention and build a connection with the audience. This design aims to produce a 2D explainer animation video as an educational medium about the importance of sleep and its connection to mental health for an audience aged 18-25 thru visual communication strategies that are relevant to the target characteristics. The method used is design thinking, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data collection was conducted thru literature study, observation, questionnaires, interviews with psychologists, and work evaluation using feedback from 193 respondents. The design results in the form of a 2D explainer animation video supported by two series videos and various supporting media. The visual presentation uses a stylized flat design illustration style, a storytelling approach, and characters that represent the all-nighter habits of students to make the message feel closer to the audience's life. The test results show that the work is considered engaging, easy to understand, and capable of enhancing the understanding of the relationship between sleep quality and mental health. Thus, the designed explainer video is considered effective as an educational medium suitable for the characteristics of the 18-25 age group audience.

Keywords: *Explainer Video, 2D Animation, Education, Sleep, Mental Health*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Manfaat Perancangan	3
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.4.2 Manfaat Bagi Ilmu	4
1.4.3 Manfaat Bagi Masyarakat	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	10
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	10
2.3.1 Relevansi Perancangan.....	10
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	11
2.4 Skema Proses Desain	20
2.4.1 <i>Empathize</i>	20
2.4.2 <i>Define</i>	23
2.4.3 <i>Ideate</i>	24
2.4.4 <i>Prototype</i>	35
2.4.5 <i>Test</i>	36

BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	38
3.1 <i>Positioning</i> & Konsep Desain.....	38
3.1.1 <i>Positioning Statement</i>	38
3.1.2 Konsep Desain	38
3.2 Strategi Pesan	39
3.3 Strategi Visual	39
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual	40
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan	41
3.4 Strategi Distribusi Karya.....	41
BAB IV HASIL KARYA DKV	44
4.1 Deskripsi Karya.....	44
4.1.1 Visual Karya.....	44
4.1.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	62
4.2 Pameran Karya	65
4.3 Hasil Uji Desain	68
4.3.1 Profil Pengguna.....	68
4.3.2 Umpan Balik Pengguna.....	69
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	83
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya.....	84
4.4.2 Menemukan Kekurangan Karya	84
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR REFERENSI	88
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu.....	5
Tabel 2. <i>Jobs To Be Done</i>	23
Tabel 3. Metode 5W + 1H.....	24
Tabel 4. <i>Storyline</i> Video Utama	26
Tabel 5. <i>Storyline</i> Video Seri 1	30
Tabel 6. <i>Storyline</i> Video Seri 2.....	33
Tabel 7. Konsep Desain.....	38
Tabel 8. Strategi Pesan	39
Tabel 9. Strategi AISAS	41
Tabel 10. Penjelasan <i>Scene</i> Video Utama	50
Tabel 11. Penjelasan <i>Scene</i> Video Seri 1.....	52
Tabel 12. Penjelasan <i>Scene</i> Video Seri 2.....	54
Tabel 13. Distribusi Karya	64
Tabel 14. Umpan Balik Pengguna 5.....	73
Tabel 15. Umpan Balik Pengguna 6.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 2. <i>Empathy Map</i> Perancangan.....	22
Gambar 3. <i>Mind Mapping</i> Perancangan.....	25
Gambar 4. <i>Moodboard</i> Perancangan.....	25
Gambar 5. <i>Storyboard</i>	35
Gambar 6. Aset Digital 1 – Karakter.....	36
Gambar 7. Aset Digital 2.....	36
Gambar 8. Tipografi Perancangan.....	47
Gambar 9. Desain Karakter.....	49
Gambar 10. <i>Keychain</i>	56
Gambar 11. <i>Sticker Sheets</i>	57
Gambar 12. <i>Sticker Glitter</i>	58
Gambar 13. <i>Calming Tea</i>	59
Gambar 14. Penutup Mata.....	59
Gambar 15. Poster.....	60
Gambar 16. <i>Photobooth</i> dan <i>Photo Strip</i>	61
Gambar 17. <i>QR Code</i>	62
Gambar 18. <i>Display Karya</i>	66
Gambar 19. Pembukaan Pameran	66
Gambar 20. Dokumentasi dengan Dosen.....	67
Gambar 21. Interaksi Pengunjung dan Target Audiens.....	67
Gambar 22. Profil Pengguna – Usia.....	68
Gambar 23. Profil Pengguna – Jenis Kelamin	68
Gambar 24. Profil Pengguna – Status	69
Gambar 25. Umpan Balik Pengguna 1	70
Gambar 26. Umpan Balik Pengguna 2.....	71
Gambar 27. Umpan Balik Pengguna 3	71
Gambar 28. Umpan Balik Pengguna 4.....	72
Gambar 29. Umpan Balik Pengguna 5.....	75
Gambar 30. Umpan Balik Pengguna 6.....	77

Gambar 31. Umpan Balik Pengguna 7.....	78
Gambar 32. Umpan Balik Pengguna 8.....	79
Gambar 33. Umpan Balik Pengguna 9.....	80
Gambar 34. Umpan Balik Pengguna 10.....	80
Gambar 35. Umpan Balik Pengguna 11.....	81
Gambar 36. Umpan Balik Pengguna 12.....	82
Gambar 37. Umpan Balik Pengguna 13.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir	92
Lampiran 2. Berkas Penilaian Sidang Tugas Akhir	93
Lampiran 3. Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir	94
Lampiran 4. Wawancara <i>User</i> /Pengguna	95
Lampiran 5. Bukti Wawancara Mitra	98
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Umpan Balik Pengguna	100
Lampiran 7. Dokumentasi Pameran	101
Lampiran 8. Turnitin	102
Lampiran 9. Lembar Pernyataan <i>Similiarity Check</i>	103

