



**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UPAYA MENGATASI KECEMASAN REMAJA
AKIBAT PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Raul Andika Kurniawan
42322010019

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

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UPAYA MENGATASI KECEMASAN REMAJA
AKIBAT PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam
Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Pembimbing :
Octavianus Bramantha S.Ds, M.Ds

Disusun Oleh :
Raul Andika Kurniawan
(42322010019)

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

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raul Andika Kurniawan

NIM : 42322010019

Fakultas/Program Studi : Desain Seni Dan Kreatif, Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Upaya Mengatasi Kecemasan Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 4 Juli 2026



Raul Andika Kurniawan

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Raul Andika Kurniawan
NIM : 42322010019
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Upaya Mengatasi Kecemasan Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 28%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Raul Andika Kurniawan
NIM : 42322010019
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi
Upaya Mengatasi Kecemasan Remaja Akibat
Penggunaan Media Sosial

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 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



(Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds)
NIDN: 304108803

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

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Tugas Akhir Repository UMB

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

Nama : Raul Andika Kurniawan
NIM : 42322010019
Fakultas / Program Studi : Desain Seni Dan Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Upaya Mengatasi Kecemasan Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial

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, mengalih media/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.

Jakarta, 4 Juli 2026



Raul Andika Kurniawan

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul " Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Upaya Mengatasi Kecemasan Remaja Akibat Penggunaan Media Sosial” yang disusun sebagai bagian dari tugas dalam mata kuliah riset desain hingga selesai.

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual atas segala dukungan, arahan, serta kesempatan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
2. Bapak Octavianus Bramantha S.Ds, M.Ds selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan laporan ini.
3. Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc selaku narasumber dan dosen psikologi yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmu, masukan, serta arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan tugas akhir ini. Kontribusi dan wawasan yang diberikan menjadi landasan penting dalam memperkaya isi dan pengembangan perancangan yang penulis lakukan.
4. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas segala kepercayaan, kesabaran, dan cinta yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan tugas akhir ini..
5. Thallia Agustina selaku kakak dan Raditya selaku adik penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, dukungan, serta motivasi selama proses pendidikan hingga penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala bantuan, baik moril maupun materiel, kebersamaan, serta semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Seluruh teman seperjuangan, khususnya teman-teman satu angkatan, yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, dan kebersamaan selama proses penyusunan tugas akhir hingga penulis dapat menyelesaikan sidang dengan baik. Terima kasih atas setiap kerja sama, perhatian, serta momen yang telah dilalui bersama.
7. Seseorang yang namanya tidak dapat disebutkan, yang pernah hadir, menemani, memberikan warna, serta menjadi bagian dari perjalanan penulis. Terima kasih atas waktu, perhatian, dukungan, dan kenangan yang telah diberikan. Meskipun kebersamaan tersebut hanya berlangsung untuk sementara, pengalaman tersebut menjadi bagian yang berharga dalam

proses pendewasaan dan perjalanan penulis hingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.



Jakarta, 4 Juli 2026,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Penulis

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI UPAYA MENGATASI KECEMASAN REMAJA AKIBAT PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

ABSTRAK

Hadirnya berbagai platform media sosial telah menggeser pola interaksi dan cara remaja memperoleh informasi dalam kehidupan. Namun, penggunaannya secara berlebihan berpotensi menimbulkan dampak psikologis, seperti kecemasan yang dipicu oleh kebiasaan membandingkan diri (social comparison), kebutuhan memperoleh validasi sosial, serta paparan konten digital yang berlangsung terus-menerus. Di sisi lain, media edukasi mengenai isu tersebut masih banyak disajikan dalam bentuk teks sehingga kurang sesuai dengan karakteristik Kecenderungan remaja dalam mengonsumsi konten visual menunjukkan bahwa media edukasi perlu dikemas dengan pendekatan yang lebih menarik dan komunikatif. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan sebuah motion graphic yang berfungsi sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman remaja mengenai pengelolaan kecemasan yang berkaitan dengan penggunaan media sosial. Perancangan media ini memanfaatkan pendekatan Desain Komunikasi Visual agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh target audiens.

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi, serta penyebaran kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan audiens terhadap media edukasi yang tepat. Motion graphic selanjutnya dikembangkan dengan menerapkan pendekatan visual storytelling, ilustrasi bergaya flat design, tipografi sans serif, pemilihan warna yang mencerminkan perubahan emosi tokoh, serta narasi yang menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami.

Luaran penelitian ini berupa motion graphic berdurasi sekitar dua menit yang mengulas keterkaitan penggunaan media sosial dengan munculnya kecemasan, faktor-faktor yang melatarbelakanginya, serta beberapa langkah praktis untuk mengelola kondisi tersebut. Efektivitas media kemudian dievaluasi melalui penyebaran kuesioner kepada pengunjung pameran tugas akhir. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa motion graphic memperoleh penilaian positif karena penyajian visualnya dinilai menarik, informasi yang disampaikan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan pemahaman audiens mengenai dampak penggunaan media sosial terhadap kesehatan mental. Berdasarkan temuan tersebut, Invisible Load dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi yang komunikatif, relevan, dan mudah dipahami untuk mendorong kesadaran remaja dalam menjaga kesehatan mental di era digital.

Kata Kunci: motion graphic, media sosial, kecemasan, kesehatan mental, remaja, desain komunikasi visual.

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI UPAYA MENGATASI KECEMASAN REMAJA AKIBAT PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

ABSTRACT

The widespread use of social media platforms has transformed the way adolescents interact and access information in their daily lives. However, excessive use of these platforms may contribute to psychological issues, particularly anxiety caused by social comparison, the need for social validation, and continuous exposure to digital content. Meanwhile, educational media addressing these issues are still predominantly text-based, making them less suitable for adolescents who tend to engage more with visual content. This condition highlights the need for educational media that are more engaging and visually communicative. Therefore, this study developed a motion graphic as an educational medium to improve adolescents' understanding of anxiety management related to social media use through a Visual Communication Design approach.

This project employed the Design Thinking method, consisting of the empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through literature review, observation, and questionnaires to identify the target audience's needs for appropriate educational media. The motion graphic was developed using a visual storytelling approach supported by flat-design illustrations, sans-serif typography, a color palette reflecting the character's emotional changes, and narration delivered in simple and accessible language.

The final output of this study is a two-minute motion graphic explaining the relationship between social media use and anxiety, the contributing factors, and practical strategies for managing the condition. The effectiveness of the media was evaluated through questionnaires distributed to visitors of the final project exhibition. The evaluation results indicated that the motion graphic received positive responses due to its engaging visual presentation, clear and understandable information, and its ability to enhance the audience's understanding of the impact of social media on mental health. Therefore, Invisible Load can serve as a communicative, relevant, and accessible educational medium to promote adolescents' awareness of the importance of maintaining mental well-being in the digital era.

Keywords: motion graphic, social media, anxiety, mental health, adolescents, visual communication design.

Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	i
HALAMAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
Kata Pengantar	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.4.3 Manfaat Bagi Ilmu Pengetahuan.....	4
BAB II	5
METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan	15
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	17
2.3.1 Relevansi Perancangan	17
2.3.2 Konsekuensi Studi	18
2.4 Skema Proses Desain	25
BAB III.....	39
DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	39
3.1 Positioning dan Konsep Desain.....	39
3.1.1 Positioning.....	39
3.1.2 Konsep Desain.....	39
3.2 Strategi Pesan	41

3.3 Strategi Visual	42
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	42
3.3.2 Gaya Desain	43
3.2.3 Gaya Bahasa Visual yang Digunakan	44
3.4 Strategi Distribusi Karya	44
HASIL KARYA DKV	47
4.1 Deskripsi Karya.....	47
4.1.2 Visual Karya.....	47
4.1.4 Hasil Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	50
4.2 Pameran Karya	63
4.3 Hasil Uji Desain	65
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	71
4.4.1 Menemukan Kekuatan Karya.....	71
4.4.2 Menemukan Kelemahan Karya.....	72
4.4.3 Rumusan Perbaikan Karya.....	72
BAB V	73
KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	77

Daftar Tabel

Table 2.1 Referensi Perancangan Serupa Tedahulu.....	13
Table 2.2 Segementasi Target.....	16
Table 2.3 Jobs To Be Done	28
Table 2.4 Naskah.....	34
Table 3.1 Konsep desain	41
Table 3.2 Strategi Pesan.....	42
Table 3.3 AISAS	46
Table 4.1 data	70



Daftar Gambar

Gambar 2.0.1 Huruf Serif	22
Gambar 2.0.2 Huruf sans serif.....	22
Gambar 2.0.3 Warna.....	23
Gambar 2.0.4. Tahapan Design Thinking	26
Gambar 2.0.5 Skema Perancangan Karya	26
Gambar 2.0.6 Empathy Map	27
Gambar 2.0.7 Mind map	29
Gambar 2.0.8 Moodboard.....	30
Gambar 2.0.9 Sketsa Alternatif Karakter	30
Gambar 2.0.10 Storyboard.....	36
Gambar 2.0.11 Digitalisasi objek	37
Gambar 2.0.12 Menggerakkan objek	37
Gambar 4.0.1 Color Palette Motion Graphic	48
Gambar 4.0.2 Desain Karakter Arga	49
Gambar 4.0.3 Penggunaan Font satoshi	50
Gambar 4.0.4 Hasil Akhir	51
Gambar 4.0.5 Scene 1	52
Gambar 4.0.6 Scene 2 & 3.....	52
Gambar 4.0.7 Scene 4.....	53
Gambar 4.0.8 Scene 5.....	53
Gambar 4.0.9 Scene 6&7	54
Gambar 4.0.10 Scene 8	55
Gambar 4.0.11 Scene 9	55
Gambar 4.0.12 Scene 10	56
Gambar 4.0.13 Scene 11.....	56
Gambar 4.0.14 Scene 11 & 12	57
Gambar 4.0.15 Scene 13.....	57
Gambar 4.0.16 Scene 14	58
Gambar 4.0.17 Scene 15	58
Gambar 4.0.18 Logo.....	59
Gambar 4.0.19 Poster Pameran	63
Gambar 4.0.20 Dokumentasi Pameran	65