"PERANCANGAN ANIMASI 3D RUANG RAP(U)H SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN EMOSIONAL PADA REMAJA USIA 16–19 TAHUN"

TUGAS AKHIR APLIKATIF

AHMAD FAHAMAL

42322010017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2026

lib.mercubuana.ac.id

"PERANCANGAN ANIMASI 3D RUANG RAP(U)H SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN EMOSIONAL PADA REMAJA USIA 16–19 TAHUN"

TUGAS AKHIR APLIKATIF

AHMAD FAHAMAL

42322010017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ahmad Fahamal
NIM	: 423220117
Fakultas/Program Studi	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif/DKV

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul **"Perancangan Animasi 3D Ruang Rap(u)h sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran Emosional pada Remaja Usia 16–19 Tahun"** 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, 28 Agustus 2026



Ahmad Fahamal

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama	: Ahmad Fahamal
NIM	: 42322010017
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Animasi 3D Ruang Rap(u)h sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran Emosional pada Remaja Usia 16–19 Tahun"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 13**%.**

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

Anwar Maulana, ST

UNIVERSITAS MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Ahmad Fahamal
NIM	:	42322010017
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Animasi 3D Ruang Rap(u)h sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran Emosional pada Remaja Usia 16–19 Tahun

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 20 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

(Novena Ulita, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 321128506

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)	(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0306088302	NIDN: 0304039101

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Animasi 3D Ruang Rap(u)h sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran Emosional pada Remaja Usia 16–19 Tahun" dengan baik. Tugas akhir 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.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh fenomena social masking yang semakin banyak dialami oleh remaja, yaitu kecenderungan menyembunyikan kondisi emosional akibat tekanan sosial dan rasa takut terhadap penilaian orang lain. Melalui media animasi 3D, penulis berupaya menghadirkan sebuah media edukasi yang mampu mengedukasi emosional melalui pendekatan visual storytelling sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih dekat dengan pengalaman kehidupan remaja.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan, kemudahan, dan kelancaran yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
2. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan motivasi kepada penulis.
3. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana
4. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana

lib.mercubuana.ac.id

6. Ibu Novena Ulita, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta wawasan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Narasumber, validator materi, validator desain, dan seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan serta evaluasi terhadap karya yang dirancang.
9. Keluarga besar SMA Islam Asysyakirin atas dukungan serta kesempatan yang telah diberikan kepada penulis.
10. Keluarga besar SMK Global Mandiri, khususnya Program Keahlian Desain Komunikasi Visual, atas pengalaman, dukungan, dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis.
11. Seluruh siswa Program Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK Global Mandiri Angkatan Lulusan 2026 yang telah memberikan pengalaman, semangat, dan inspirasi kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
12. Teman-teman Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Angkatan 2022 yang telah menjadi rekan belajar, berdiskusi, serta saling memberikan dukungan selama masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir.
13. Teman-teman Discord Malam yang telah menjadi tempat berbagi cerita, berdiskusi, dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa dalam penyelesaian tugas akhir ini

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan karya maupun penulisan di masa yang akan

lib.mercubuana.ac.id

datang. Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual, serta dapat menjadi salah satu media yang memberikan pemahaman mengenai pentingnya kesadaran dan validasi emosional pada remaja.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa selama proses penyusunan tugas akhir ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT.

Jakarta, 22 Juni 2026



Ahmad Fahamal

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama	: Ahmad Fahamal
NIM	: 42322010017
Fakultas/Program Studi	: FDSK/DKV
Judul Tugas Akhir	: "Perancangan Animasi 3D Ruang Rap(u)h sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Kesadaran Emosional pada Remaja Usia 16–19 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.

Jakarta, 28 Agustus 2026



Ahmad Fahamal

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN ANIMASI 3D RUANG RAP(U)H SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN EMOSIONAL PADA REMAJA USIA 16–19 TAHUN

AHMAD FAHAMAL
42322010017

ABSTRAK

Fenomena *social masking* pada remaja usia 16–19 tahun merupakan kecenderungan menyembunyikan kondisi emosional yang sebenarnya akibat tekanan sosial dan rasa takut terhadap penilaian negatif dari lingkungan. Kondisi tersebut dapat membuat remaja kesulitan mengenali dan mengungkapkan emosi yang dirasakan. Oleh karena itu, tugas akhir ini merancang animasi 3D *Ruang Rap(u)h* sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran emosional pada remaja usia 16–19 tahun. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, dengan pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner. Perancangan menggunakan pendekatan *visual storytelling* melalui desain karakter, alur cerita, warna, pencahayaan, lingkungan, dan sinematografi untuk menggambarkan pengalaman emosional remaja dalam menghadapi tekanan sosial. Hasil perancangan berupa animasi 3D berdurasi sekitar tiga menit yang didukung oleh media pendukung berupa poster, stiker, gantungan kunci, kipas, dan kaus. Karya didistribusikan melalui pameran Tugas Akhir dan platform YouTube. Hasil pengujian menunjukkan respons positif dari target audiens terhadap penyampaian cerita, visual karakter, penyajian emosi, dan kejelasan pesan. Perancangan animasi 3D *Ruang Rap(u)h* menghasilkan media edukasi yang dapat membantu menyampaikan pemahaman mengenai *social masking* dan pentingnya kesadaran terhadap kondisi emosional pada remaja melalui pendekatan komunikasi visual.

Kata Kunci: *social masking*, animasi 3D, media edukasi, *visual storytelling*, kesadaran emosiona

lib.mercubuana.ac.id

DESIGNING THE 3D ANIMATION "RUANG RAP(U)H" AS AN EDUCATIONAL MEDIUM TO INCREASE EMOTIONAL AWARENESS AMONG ADOLESCENTS AGED 16–19

AHMAD FAHAMAL
42322010017

ABSTRACT

The phenomenon of social masking among adolescents aged 16–19 refers to the tendency to hide their actual emotional conditions due to social pressure and fear of negative judgment from their surroundings. This condition may make adolescents experience difficulties in recognizing and expressing their emotions. Therefore, this final project aims to design a 3D animation entitled Ruang Rap(u)h as an educational medium to increase emotional awareness among adolescents aged 16–19. The design process applies the Design Thinking method through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, with data collected through literature studies, observation, interviews, and questionnaires. The design applies a visual storytelling approach through character design, storyline, color, lighting, environment, and cinematography to portray adolescents' emotional experiences when facing social pressure. The final result is a three-minute 3D animation supported by promotional and educational media, including posters, stickers, keychains, fans, and T-shirts. The work is presented through a Final Project exhibition and distributed through the YouTube platform. The testing results showed positive responses from the target audience regarding the storytelling, character visuals, emotional representation, and clarity of the message. The 3D animation Ruang Rap(u)h provides an educational medium that helps convey an understanding of social masking and the importance of emotional awareness among adolescents through a visual communication approach.

Keywords: *social masking, 3D animation, educational media, visual storytelling, emotional awarene*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

"PERANCANGAN ANIMASI 3D RUANG RAP(U)H SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN EMOSIONAL PADA REMAJA USIA 16–19 TAHUN" **0**

"PERANCANGAN ANIMASI 3D RUANG RAP(U)H SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN EMOSIONAL PADA REMAJA USIA 16–19 TAHUN" ..... **i**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI ..... **ii**

HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN ..... **iii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB ..... **viii**

ABSTRAK ..... **ix**

ABSTRACT ..... **x**

DAFTAR ISI ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Perancangan 4

1.5 Manfaat Perancangan 4

BAB II METODE PERANCANGAN **5**

lib.mercubuana.ac.id

2.1 Orisinalitas 5
2.2 Target Perancangan 9
2.3 Relevansi Dan Konsekuensi Studi 10
2.3.1 Relevansi Perancangan 10
2.3.2 Konsekuensi Studi 11
2.4 Skema Proses Desain 17
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN 38
3.1 Analisis Data dan Sintesis Temuan 38
3.2 Positioning & Konsep Desain 41
3.3 Strategi Pesan 42
3.4 Strategi Visual 44
3.5 Distirbusi Karya 52
BAB IV HASIL KARYA DKV 56
4.1 Deskripsi Karya 56
4.1.1Visual Karya 57
4.2 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan 67
4.3 Pameran Karya 70
4.4 Hasil Uji Desain 72
4.5 Evaluasi Karya 82
BAB V PENUTUP 85
5.1 Kesimpulan 85
5.2 Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN 90

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Terdahulu 6
Tabel 2.2 Table Story Mountain 22
Tabel 2.3 Storyboard 28
Tabel 3.1 Analisis Data Temuan 38
Tabel 3.2 Wawancara Ahli 39
Tabel 3.3 Alur Storytelling: Pesan, Emosi Visual, dan Nilai Moral 50
Tabel 4.1 Tanggapan Responden terhadap Pemahaman Pesan Cerita 74
Tabel 4.2 Tanggapan Responden terhadap Representasi Visual 76
Tabel 4.3 Tanggapan Responden terhadap Kedekatan Karakter 77
Tabel 4.4 Tanggapan Responden terhadap Refleksi Perasaan 79
Tabel 4.5 Tanggapan Responden terhadap Penyajian Visual Animasi 81
Tabel 4.9 Evaluasi Perancangan Karya 83

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id