PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

TUGAS AKHIR

APLIKATIF

SABRINA KANA PUSPANINGRUM

42322110018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

TUGAS AKHIR

APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

SABRINA KANA PUSPANINGRUM

42322110018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sabrina Kana Puspaningrum
NIM	: 42322110018
Fakultas/Program Studi	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"Perancangan *Video Explainer* sebagai Media Edukasi Bahaya Kecanduan *Game Online* pada Remaja" 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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

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

Jakarta, 22 Juli 2026



Sabrina Kana Puspaningrum

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama	: Sabrina Kana Puspaningrum
NIM	: 42322110018
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Video Explainer Sebagai Media Edukasi Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 10**%.**

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

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	:	Sabrina Kana Puspaningrum
NIM	:	42322110018
Fakultas/Program Studi	:	Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan Video Explainer Sebagai Media Edukasi Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja

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

(Diean Arjuna D, S.Ds. M.Sn)
NIDN: 306128601

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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta
4. Bapak Diean Arjuna D, S.Ds, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan saran untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan saran untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Bahroin S.Kom., selaku kepala sekolah SMK Letris Indonesia yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Orang tua dan keluarga tercinta, terima kasih untuk doa yang tak pernah terputus, pelukan hangat di saat lelah, dan motivasi yang tak pernah habis selama proses penyusunan riset desain ini.
9. Teuku Razqy Sulaiman, terima kasih telah menjadi rumah paling teduh di kala lelah, ruang paling tenang di tengah bisingnya dunia, dan menjadi salah satu

lib.mercubuana.ac.id

alasan yang membuat langkahku tak pernah ragu untuk terus maju.

10. Sahabat penulis, yaitu Ummi, Khalisa, dan Amelia, terima kasih sudah menjadi rumah kedua, pendengar paling setia di setiap keluh kesah, serta sahabat yang tak pernah ragu menggenggam erat tanganku di setiap langkah.
11. Sahabat penulis, yaitu Ka Liana, Sisy, Ka Nisa, Ka Sisca, dan teman-teman DKV angkatan 2022, terima kasih sudah menjadi rumah bertukar pikiran, bahu untuk bersandar saat proses terasa berat, serta ruang aman untuk tumbuh bersama. Kebersamaan, tawa, dan motivasi yang kalian bagikan selama masa perkuliahan ini telah menjadi energi terbesar dalam menyelesaikan riset desain ini. Terima kasih telah menjadikan perjalanan akademis yang penuh tantangan ini terasa jauh lebih ringan, bermakna, dan indah untuk dikenang.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 15 Juli 2026



Sabrina Kana Puspaningrum

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	:	Sabrina Kana Puspaningrum
NIM	:	42322110018
Fakultas/Program Studi	:	FDSK/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	:	Perancangan *Video Explainer* sebagai Media Edukasi Bahaya Kecanduan *Game Online* pada Remaja

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, 22 Juli 2026

Yang menyatakan,



Sabrina Kana Puspaningrum

lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN *VIDEO EXPLAINER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA

SABRINA KANA PUSPANINGRUM
42322110018

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan *video explainer* berbasis animasi dua dimensi sebagai media edukasi sosial yang komunikatif untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya kecanduan *game online*. Variabel yang dianalisis dalam kajian ini meliputi karakteristik perilaku adiksi pada remaja, optimalisasi *video explainer* sebagai sarana penyebaran informasi, serta efektivitas pengolahan komponen visual dan audiovisual. Target audiens perancangan difokuskan pada siswa sekolah menengah kejuruan berusia 15–19 tahun dengan mengambil lokus penelitian di SMK Letris Indonesia. Melalui metode pengumpulan data berupa kuesioner kepada 128 responden, observasi lapangan, serta wawancara mendalam bersama psikolog dan perwakilan siswa, diperoleh data asli terkait pola konsumsi media dan kebiasaan bermain game. Proses perancangan karya menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif yang diintegrasikan ke dalam kerangka kerja Design Thinking (tahapan *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*). Hasil perancangan menunjukkan bahwa target sasaran memiliki preferensi tinggi terhadap konten edukasi digital berdurasi singkat yang dikemas lewat gaya visual 2D *flat design* penuh warna cerah, desain karakter yang sesuai dengan remaja, serta strategi komunikasi verbal yang bersifat tidak menggurui. Berdasarkan temuan tersebut, diproduksi karya *video explainer* berjudul "Game Over" yang membedah korelasi sebab-akibat kecanduan terhadap penurunan performa akademis, gangguan tidur, dan degradasi hubungan sosial. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan strategi visual dinamis, *storytelling* emosional, dan dukungan media komunikasi cetak berstruktur AIDMA mampu bertindak sebagai instrumen reflektif yang efektif dalam memicu kesadaran internal remaja untuk membatasi screen time demi menjaga keseimbangan hidup yang sehat di era digital.

Kata Kunci : *video explainer*, edukasi, kecanduan, *game online*, remaja

lib.mercubuana.ac.id

DESIGN OF VIDEO EXPLAINER AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT THE DANGERS OF ONLINE GAME ADDICTION AMONG TEENAGERS

SABRINA KANA PUSPANINGRUM
42322110018

ABSTRACT

This design project aims to produce a two-dimensional animation-based video explainer as a communicative social education medium to raise adolescents' awareness regarding the dangers of online gaming addiction. The variables analyzed in this study include the characteristics of addictive behavior in teenagers, the optimization of video explainers as a means of information dissemination, and the effectiveness of processing visual and audiovisual components. The design's target audiens focuses on vocational high school students aged 15–19 years, taking the research locus at SMK Letris Indonesia. Through data collection methods consisting of questionnaires distributed to 128 respondents, field observations, and in-depth interviews with a psychologist and student representatives, original data regarding media consumption patterns and gaming habits were obtained. The creative process applies a descriptive qualitative analysis method integrated into the Design Thinking framework (encompassing the empathize, define, ideate, prototype, and test stages). The design results indicate that the target audiens demonstrates a strong preference for short-duration digital educational content styled with vibrant 2D flat designs, relatable character illustrations tailored to teenagers, and a non-patronizing verbal communication strategy. Based on these findings, an animated video explainer titled "Game Over" was produced to dissect the cause-and-effect correlation of addiction on academic decline, sleep deprivation, and social degradation. The conclusion of this study confirms that the application of dynamic visual strategies, emotional storytelling, and supplementary print communication media structured under the AIDMA framework effectively serves as a reflective instrument, successfully triggering adolescents' internal awareness to limit screen time and maintain a healthy, balanced life in the digital era.

Keywords: *video explainer, education, online game, addiction, teenagers*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL 0
HALAMAN JUDUL 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 vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 2
1.1 Latar Belakang 2
1.2 Rumusan Masalah Perancangan 4
1.3 Tujuan Perancangan 4
1.4 Manfaat Perancangan 4
BAB II METODE PERANCANGAN 6
2.1 Orisinalitas 6
2.2 Target Perancangan 14
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi 15
2.3.1 Relevansi Ide Perancangan 15
2.3.2 Konsekuensi Studi 16
2.4 Skema Proses Desain 23
2.4.1 Emphatize 24
2.4.2 Define 27
2.4.3 Ideate 28
2.4.4 Prototype 31
2.4.5 Test 32
BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN 34
3.1 Positioning dan Konsep Desain 34
3.1.1 Positioning Statement 34
3.1.2 Konsep Desain 34

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

3.2 Strategi Pesan 38
3.3 Strategi Visual 41
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual 41
3.3.2 Gaya Desain yang Digunakan 43
3.4 Strategi Distribusi Karya 45
BAB IV HASIL KARYA DKV 48
4.1 Deskripsi Karya 48
4.1.1 Visual Karya 48
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan 63
4.2 Pameran Karya 66
4.3 Hasil Uji Desain 69
4.3.1 Profil Audiens 69
4.3.2 Feedback Audiens 70
4.4 Evaluasi Perancangan Karya 75
4.4.1 Menemukan kekuatan karya 75
4.4.2 Menemukan kelemahan karya 76
4.4.3 Rumusan perbaikan karya 76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 78
1.1 Kesimpulan 78
1.2 Evaluasi Perancangan Karya 79
DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 84

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi Karya Sejenis 7
Tabel 2.2 Aspek Perancangan 24
Tabel 2.3 Metode 5W + 1H 27
Tabel 2.4 *Storyline* 29
Tabel 2.4 Timeline Perancangan 33
Tabel 2.4 Biaya Perancangan 34
Tabel 3.2 Strategi Pesan 5W + 1H 39
Tabel 3.2 Strategi AIDMA 46
Tabel 4.2 *Scene* Animasi 55

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Mind Mapping* 28
Gambar 2. *Moodboard* 29
Gambar 3. *Storyboard* 31
Gambar 4. *Thumbnail* 32
Gambar 5. Desain Karakter 52
Gambar 6. Tumblr 58
Gambar 7. Totebag 59
Gambar 8. Notebook 59
Gambar 9. Tempat Pensil 60
Gambar 10. Gantungan Kunci 60
Gambar 11. Pins 61
Gambar 12. Sticker 62
Gambar 13. *Photo Booth* 62
Gambar 14. Pameran Hari Pertama 67
Gambar 15. Pameran Hari Kedua 68
Gambar 16. Pameran Hari Ketiga 68
Gambar 17. Dokumentasi Media 69
Gambar 18. Hasil Kuesioner 1 70
Gambar 19. Hasil Kuesioner 2 72
Gambar 20. Hasil Kuesioner 3 74

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir 84
Lampiran 2 Komentar Perbaikan Sidang Tugas Akhir 85
Lampiran 3 Pengambilan Data Target Audiens..... 86
Lampiran 4 Wawancara Psikolog..... 89
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran..... 93
Lampiran 6 Turnitin 94
Lampiran 7 *Curriculum Vitae* 95

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id