

TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN ANIMASI KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA

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



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Oleh :  
**Dessy Puspita Anggraeny**  
42316010066  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :  
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2020

## LEMBAR PERNYATAAN

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA<br>KOMPREHENSIF LOKAL<br>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br>UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|---|---|

Semester :

Tahun Akademik :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dessy Puspita Anggraeny  
Nomor Induk Mahasiswa : 42316010066  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Kesehatan Mental Pada Remaja

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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.

# MERCU BUANA

Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



**(Dessy Puspita Anggraeny)**

# LEMBAR PENGESAHAN

|   |   |   |
|---|---|---|
|  | LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA<br>KOMPREHENSIF LOKAL<br>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br>UNIVERSITAS MERCU BUANA | Q |
|---|---|---|

Semester:

Tahun akademik:

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Kesehatan Mental Pada Remaja

Disusun Oleh :

Nama : Dessy Puspita Anggraeny

NIM : 42316010066

Program Studi : Desain Produk / Desain Komunikasi Visual / Desain Interior

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing,



UNIVERSITAS

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

MERCU BUANA

Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain



(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

**PERANCANGAN ANIMASI KESEHATAN MENTAL  
PADA REMAJA**

**Dessy Puspita Anggraeny**

NIM 42316010066

**ABSTRACT**

In this era of globalization, where technology is the mainstay and the needs of people in the world. Technology can be a source of learning as long as it is not misused. The impact of excessive use of technology can have a negative impact on mental health, because they often see information that is not necessarily true. Therefore, the role of the designer is very instrumental in overcoming these problems through animated videos.

Bipolar Care Indonesia is a community of adolescent survivors who experience mental disorders. Mental weakness will affect the physical condition and can interfere with daily activities. The pupose of this social campaign is that teenagers are more aware of their mental health.

**Key word :** *Mental Health, Social Campaign, Animation*

# **PERANCANGAN ANIMASI KESEHATAN MENTAL**

## **PADA REMAJA**

**Dessy Puspita Anggraeny**

NIM 42316010066

### **ABSTRAK**

Di era globalisasi, dimana teknologi menjadi andalan dan kebutuhan masyarakat di dunia. Teknologi bisa menjadi sumber belajar asal tidak di salahgunakan. Dampak penggunaan teknologi yang berlebihan bisa berdampak negatif dan berpengaruh terhadap kesehatan mentalnya karena sering melihat informasi yang belum tentu benar. Oleh karena itu, peran desainer sangat berperan dalam mengatasi masalah tersebut melalui video animasi.

Bipolar Care Indonesia adalah komunitas penyintas usia remaja yang mengalami gangguan mentalnya. Mental yang lemah akan berpengaruh terhadap kondisi fisik dan bisa mengganggu kegiatan aktivitas sehari-hari. Tujuan dari kampanye sosial ini agar anak remaja lebih aware terhadap kesehatan mentalnya.

**Kata Kunci :** *Kesehatan Mental, Kampanye Sosial, Animasi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas rahmat, karunia, serta pertolongan-Nya yang tak henti kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN ANIMASI KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA tepat pada waktunya.

Pada penyusunan laporan ini banyak pihak yang memberikan bantuan serta dukungannya kepada penulis. Sebab itu penulis ingin mengutarakan ucapan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT atas kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur. Tempat dan waktu penelitian/karya nyata/pengumpulan data.
2. Kepada kedua orang tua penulis, terimakasih atas dukungan, kasih sayang, jerih payah, dan doa yang selalu menyertai penulis sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.
3. Kepada Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing penulis serta selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Kepada teman-teman Desain Komunikasi Visual 2016 yang memberi dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah hingga masa sidang tugas akhir ini.

Semoga Laporan Penyusunan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi para pembacanya.

Jakarta, 2020

Penulis,

**Ttd**  
**Dessy Puspita Anggraeny**

## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| COVER DALAM.....                                     | i   |
| LEMBAR PERNYATAAN.....                               | ii  |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                              | iii |
| ABSTRACT.....  | iv  |
| ABSTRAK .....  | v   |
| KATA PENGANTAR .....                                 | vi  |
| DAFTAR ISI.....                                      | vii |
| DAFTAR GAMBAR.....                                   | ix  |
| DAFTAR TABEL .....                                   | x   |
| DAFTAR BAGAN .....                                   | xi  |
| BAB I. PENDAHULUAN.....                              | 1   |
| A. Latar Belakang Perancangan .....                  | 1   |
| B. Batasan Masalah.....                              | 2   |
| B. Tujuan Perancangan.....                           | 3   |
| C. Manfaat Perancangan .....                         | 3   |
| BAB II. METODE PERANCANGAN.....                      | 4   |
| A. Orisinalitas .....                                | 4   |
| B. Target /Kelompok Pengguna (khalayak sasaran)..... | 6   |
| C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....              | 6   |
| 1. Logika dasar perancangan .....                    | 6   |
| 2. Keterampilan.....                                 | 7   |
| 3. Kelengkapan peralatan .....                       | 7   |
| 4. Kelengkapan Material.....                         | 7   |
| 5. Biaya perancangan dan produksi.....               | 8   |
| D. Skema Proses Desain .....                         | 10  |
| BAB III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....          | 11  |
| A. Data Aspek Komunikasi Karya.....                  | 11  |
| B. Data Aspek Teknis / Teknologi Perancangan.....    | 12  |
| C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan ..... | 12  |

|  |    |
|--|----|
| BAB IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....                   | 19 |
| A. Tataran Lingkungan / Komunitas .....                            | 19 |
| 1. Analisa Pengguna /Komunitas Karya .....                         | 19 |
| 2. Kontribusi pada remaja .....                                    | 19 |
| B. Tataran Sistem.....   | 19 |
| 1. Cara Kerja Karya (cara pengguna /komunitas memahami karya)..... | 19 |
| 2. Cara Penyebaran /Distribusi /Penempatan Karya .....             | 20 |
| C. Tataran Produk .....  | 20 |
| 1. Proses Pra Produksi .....                                       | 20 |
| 2. Proses Produksi .....   | 24 |
| 3. Paska Produksi .....  | 30 |
| D. Tataran Komponen .....  | 31 |
| BAB V. KEGIATAN PAMERAN.....                                       | 33 |
| A. Deskripsi Karya.....  | 33 |
| B. Kegiatan Uji Desain.....  | 33 |
| 1. Publikasi Karya.....  | 35 |
| C. Hasil Uji Desain .....  | 39 |
| KESIMPULAN DAN SARAN .....   | 41 |
| KEPUSTAKAAN .....  | 42 |
| LAMPIRAN.....  | 44 |


  
 UNIVERSITAS  
 MERCU BUANA



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 Pallet warna flat design .....                          | 15 |
| Gambar 2 Huruf Sans Serif.....                                   | 16 |
| Gambar 3 Storyboard .....  | 22 |
| Gambar 4 Sketch Karakter dan Background.....                     | 22 |
| Gambar 5 Desain karakter pria guru.....                          | 25 |
| Gambar 6 Desain detail anggota tubuh karakter.....               | 25 |
| Gambar 7 Titik pola tubuh karakter.....                          | 25 |
| Gambar 8 Desain karakter pegawai kantor.....                     | 26 |
| Gambar 9 Desain karakter dokter.....                             | 27 |
| Gambar 10 Latar opening .....                                    | 27 |
| Gambar 11Latar tahukah kamu tentang kesehatan mental .....       | 27 |
| Gambar 12 Latar mengapa perlu menjaga kesehatan mental .....     | 28 |
| Gambar 13 Latar gejala dari gangguan mental.....                 | 28 |
| Gambar 14 Latar dampak dari gangguan mental.....                 | 28 |
| Gambar 15 Latar warna closing.....                               | 29 |
| Gambar 16 Proses Animasi After Effect .....                      | 29 |
| Gambar 17 Proses Editing.....                                    | 30 |
| Gambar 18 Pallet Warna .....                                     | 31 |
| Gambar 19 Typeface font Myriad Pro.....                          | 32 |
| Gambar 20 Hasil video animasi kesehatan mental pada remaja ..... | 32 |
| Gambar 21 Animasi kesehatan mental pada remaja .....             | 33 |
| Gambar 22 Poster Pameran “Jumpa Maya” .....                      | 34 |
| Gambar 23 Preview situs pameran virtual melalui smartphone ..... | 35 |
| Gambar 24 Poster ukuran A4 .....                                 | 36 |
| Gambar 25 Poster instagram dan youtube .....                     | 37 |
| Gambar 26 Mockup T-shirt .....                                   | 38 |
| Gambar 27 Totebag.....   | 38 |
| Gambar 28 Mug.....   | 38 |
| Gambar 29 Rating Hasil Perancangan .....                         | 39 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 Inspirasi Karya Sejenis.....    | 5  |
| Tabel 2 Biaya Pra Produksi.....         | 8  |
| Tabel 3 Biaya Produksi .....            | 8  |
| Tabel 4 Biaya Pameran .....             | 9  |
| Tabel 5 Total Biaya.....                | 9  |
| Tabel 6 Refensi Visual Background ..... | 20 |
| Tabel 7 Refensi Visual Karakter.....    | 21 |
| Tabel 8 Kritik dan Saran .....          | 40 |



## DAFTAR BAGAN

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Bagan 1 Skema Proses Desain ..... | 10 |
|-----------------------------------|----|

