

**PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING 2D HYBRID*  
ANIMASI PADA KAMPANYE MENINGKATKAN  
*SELF-ESTEEM* GENERASI MUDA  
(Audiovisual)**

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



Oleh:

**KARIMA SAMIA**  
NIM 42320010086


Jurusan Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing:

**ANGGI ALMIRA RAHMA, S.DS., M.DS**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN SENI DAN KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
2024**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karima Samia  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42320010086  
 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 dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 26 / 07 / 2024

Yang memberikan pernyataan,



**Karima Samia**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Karima Samia  
NIM : 42320010086  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Visual Storytelling 2D Hybrid  
Animasi Pada Kampanye Meningkatkan Self-Esteem Generasi Muda

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds  
NIDN : 0307079304  
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds  
NIDN : 0307079304  
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds  
NIDN : 0317078006  
Penguji 2 : Fachmi khadam Hairil, S.Pd, M.Pd, A S  
NIDN : 0301098803

MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

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

# PERANCANGAN *VISUAL STORYTELLING 2D HYBRID* ANIMASI PADA KAMPANYE MENINGKATKAN *SELF-ESTEEM* GENERASI MUDA

KARIMA SAMIA  
42320010086

## ABSTRAK

Gangguan mental pada generasi muda yang terjadi di era sekarang dapat berdampak buruk bagi kehidupan di masa depan, gangguan mental seperti depresi didasari oleh *self-esteem* yang rendah, hal ini menunjukkan pentingnya memahami dampak psikologis darpenilaian diri yang negatif. Perancangan animasi *hybrid 2D* menggabungkan teknik *rotoscoping*, *frame by frame*, dan *stop motion*, dengan desain karakter universal yang mudah dipahami. Ditujukan untuk generasi muda yang akrab dengan teknologi, animasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai *self-esteem* atau nilai diri di tengah dampak negatif globalisasi dan digitalisasi yang sering memicu masalah kesehatan mental. Animasi sederhana dan konten sosial media digunakan sebagai media kampanye karena aksesibilitasnya yang tinggi. Umpan balik pengguna menunjukkan bahwa mereka merasa lebih memahami *self-esteem* dan cara mengatasinya setelah menonton animasi Bloom. Konsep dan teknik *visual storytelling* yang digunakan dianggap menarik, informatif, dan relevan. Meski promosi kampanye belum maksimal, animasi ini dinilai unik dan orisinal, dengan cerita yang relevan dan kolaborasi dengan BEM FDSK yang mendapat respon positif. Penggunaan tujuh *visual storytelling trope* digunakan dalam membantu penyampaian pesan secara efektif, menjadikan animasi *hybrid* ini menarik dan berbeda, mampu menarik perhatian audiens.

Kata Kunci: *Self-esteem*, komunikasi visual, kampanye, animasi *hybrid*.

# PERANCANGAN VISUAL STORYTELLING 2D HYBRID ANIMASI PADA KAMPANYE MENINGKATKAN SELF-ESTEEM GENERASI MUDA

KARIMA SAMIA  
42320010086

## ABSTRACT

*Mental disorders in the younger generation that occur in the current era can have a negative impact on life in the future, mental disorders such as depression are based on low self-esteem, this shows the importance of understanding the psychological impact of negative self-assessment. Hybrid 2D animation design combines rotoscoping, frame by frame and stop motion techniques, with universal character designs that are easy to understand. Aimed at the younger generation who are familiar with technology, this animation aims to increase understanding of self-esteem or self-worth amidst the negative impacts of globalization and digitalization which often trigger mental health problems. Simple animations and social media content are used as campaign media because of their high accessibility. User feedback showed that they felt they had a better understanding of self-esteem and how to deal with it after watching the Bloom animation. The visual storytelling concepts and techniques used are considered interesting, informative and relevant. Even though the campaign promotion was not optimal, this animation was considered unique and original, with a relevant story and collaboration with BEM FDSK which received a positive response. The use of seven visual storytelling tropes is used to help convey messages effectively, making this hybrid animation interesting and different, able to attract the audience's attention. Keywords: Self-esteem, visual communication, campaign, hybrid animation.*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Tuhan Semesta Alam atas segala kasih sayang dan rahmat-Nya, serta tidak lupa sholawat serta salam selalu di curahkan kepada junjungan yang mulia Nabi Muhammad SAW. Sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Pernacnagan Visual Storytelling 2D Hybrid Animasi Pada Kamapanye Pentingnya *Self-Esteem* Generasi Muda” ini dapat disusun hingga selesai.

Laporan tugas akhir ini ditulis untuk memenuhi nilai mata kuliah riset desain sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar Sarjana Desain, Pendidikan Strata 1 (S – 1), Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Mercu Buana, serta untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi para pembaca.

Tentunya, laporan ini tidak akan selesai tanpa dukungan keluarga dan teman-teman yang selalu ada pada setiap proses pengerjaan laporan riset ini, serta para dosen yang setia membimbing dan memberi ilmu kepada kami semua. Maka dari itu, dengan penuh segenap hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- 1.Allah SWT. berkat kasih sayang dan karunia-Nya yang telah memberi kami semua nikmat sehat dan ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan proses perancangan hingga penyusunan laporan tugas akhir selesai.
- 2.Kepada Orang tua penulis yang dengan sukarela dan sabar mendukung dan membantu Penulis dengan segala upaya. Juga kepada keluarga dan teman-teman Penulis yang selalu memberi dukungan kepada Penulis dalam perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini.
- 3.Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M. Sn. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.

4. Ibu Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini.

Dalam laporan tugas akhir ini penulis menyadari sepenuhnya atas terbatasnya kemampuan, pengalaman, dan daya pikir sehingga masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan Penulis terima dengan segenap hati. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 26 Juli 2024



Penulis, Karima Samia



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Perancangan .....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	5
1.3 Tujuan Perancangan .....	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
<b>BAB II. METODE PERANCANGAN</b> .....	<b>6</b>
2.1 Orisinalitas .....	6
2.2. Target Perancangan .....	9
2.2.1 Target Primer .....	9
2.2.2 Target Sekunder .....	9
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi .....	10
2.3.1 Studi Estetika .....	10
2.3.2 Studi Komunikasi .....	11
2.3.3 Studi Teknis .....	13
2.3.4 Pengetahuan.....	13
2.3.5 Keterampilan.....	13
2.3.6 Perlengkapan dan software yang dibutuhkan .....	14
2.5 Biaya Perancangan dan Produksi.....	15
2.6 Skema Proses Desain .....	17
2.6.1 Proses Perancangan .....	17



<b>BAB III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Positioning & Konsep Desain .....	21
3.2 Strategi Pesan .....	23
3.3 Strategi Visual .....	26
3.3.1 Konsep Visual .....	26
3.3.2 Warna .....	27
3.3.3 Tipografi .....	28
3.3.4 Karakter Visual .....	29
3.3.5 Storyboard .....	29
3.3.6 Prototype .....	30
3.4 Strategi Distribusi Karya .....	34
3.4.1 Timeline Distribusi karya .....	39
<b>BAB IV. HASIL KARYA DKV .....</b>	<b>40</b>
4.1 Deskripsi Karya .....	40
4.1.1 Visual karya .....	40
4.1.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	48
4.2 Pameran Karya .....	48
4.3 Hasil Uji Desain .....	49
4.3.1 Profil pengguna .....	49
4.3.2 Umpan balik pengguna .....	50
4.4 Evaluasi Perancangan Karya .....	50
4.4.1 Menemukan kekuatan karya .....	50
4.4.2 Menemukan kelemahan karya .....	51
4.4.3 Rumus perbaikan karya .....	51
<b>BAB V. KESIMPULAN &amp; SARAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Karya sejenis .....	6
Tabel 2 Target primer .....	9
Tabel 3 Target sekunder.....	9
Tabel 4 Visual storytelling trope.....	12
Tabel 5 Biaya Perancangan.....	16
Tabel 6 Timeline Perancangan.....	20
Tabel 7 Tabel narasi .....	24
Tabel 8 Tabel warna.....	27
Tabel 9 Model AISAS.....	34
Tabel 10 Timeline distribusi media karya perancangan .....	39
Tabel 11 <i>Copywriting</i> konten media sosial.....	41
Tabel 12 Profile Pengguna .....	50



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tablet.....	14
Gambar 2 Laptop.....	14
Gambar 3 Procreate & Procreate Dreams .....	15
Gambar 4 Capcut.....	15
Gambar 5 Bagan Design Thinking.....	17
Gambar 6 Proses Perancangan .....	17
Gambar 7 Animasi Bahya Stres pada Tubuh .....	22
Gambar 8 Betty Boop in Snow White.....	22
Gambar 9 Mark-200.....	23
Gambar 10 Tema BEM FDSK.....	26
Gambar 11 Moodboard Konsep Visual dan Karakter.....	26
Gambar 12 Warna .....	28
Gambar 13 Tipografi .....	28
Gambar 14 Tipografi Judul .....	28
Gambar 15 Proses Sketsa.....	29
Gambar 16 <i>Fix Character</i> .....	29
Gambar 17 Stotyboard.....	30
Gambar 18 <i>Rough Animating</i> .....	31
Gambar 19 <i>Rough Editing</i> .....	31
Gambar 20 <i>Animating</i> .....	32
Gambar 21 Compotitioning .....	32
Gambar 22 Video Editing & Audio Editing .....	33
Gambar 23 <i>Exhibition</i> .....	33
Gambar 24 Media Pendukung 1.....	35
Gambar 25 Media Pendukung 2.....	36
Gambar 26 Media Pendukung 3.....	36
Gambar 27 Media Pendukung 4.....	37
Gambar 28 Media Pendukung 5.....	37
Gambar 29 Media Pendukung 6.....	38
Gambar 30 Media Pendukung 7.....	38
Gambar 31 <i>Cover</i> Konten Sosial Media .....	40

Gambar 32 <i>Tagline</i> yang Bersambung Dengan judul .....	44
Gambar 33 Pengaplikasian <i>Dosing Trope</i> .....	45
Gambar 34 Pengaplikasian <i>Dosing Trope</i> .....	45



Gambar 35 Penggunaan Animasi Hybrid .....	46
Gambar 36 Penggunaan Animasi Hybrid .....	46
Gambar 37 Pengaplikasian <i>Mood</i> dan <i>Continuity Trope</i> .....	47
Gambar 38 Penggunaan <i>Attention Trope</i> dan <i>Quotes</i> .....	47
Gambar 39 Display Karya dan Media Pendukung .....	49
Gambar 40 Suasana Pameran.....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1 Bukti Bimbingan Tugas Akhir .....	55
Lampiran 2 Pendaftaran Sidang Tugas Akhir .....	56
Lampiran 3 Form Hasil Preview Tugas Akhir .....	57
Lampiran 4 Bukti Turnitin .....	58
Lampiran 5 Umpan Balik ( <i>user feedback</i> ) Pengguna.....	59
Lampiran 6 Pendapat Ahli Mengenai Animasi .....	63
Lampiran 7 Pameran Karya .....	65
Lampiran 8 Surat Keterangan Hasil Sidang .....	66
Lampiran 9 Komentar Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji .....	67

