

TUGAS AKHIR

Perancangan Kampanye Informasi *Coping Stress* Pada Mahasiswa Psikologi UMB Di Jakarta Barat Dalam Bentuk *Motion Graphics Explainer*

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



Shafira Meliana Iswar Dhani

NIM 42321010033

Dosen Pembimbing:

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2025

**BIDANG ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafira Meliana Iswar Dhani
Nomor Induk Mahasiswa : 42321010033
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 kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 9 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,


399F8AMX390398181

Shafira Meliana Iswar Dhani (42321010033)

HALAMAN PENGESAHAN

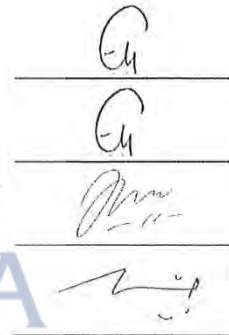
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Shafira Meliana Iswar Dhani
NIM : 42321010033
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Informasi Coping
Stress Pada Mahasiswa Psikologi Umb Di
Jakarta Barat Dalam Bentuk Motion Graphics
Explainer

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 : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803
Ketua Penguji : Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom
NIDN : 0318018803
Penguji 1 : Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom
NIDN : -
Penguji 2 : Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn
NIDN : 0318017604



The block contains four horizontal lines, each with a signature above it. The first two signatures are in blue ink, and the last two are in black ink.

Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



A blue ink signature of the Dean.

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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



A blue ink signature of the Program Study Head.

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

ABSTRAK

Perancangan kampanye informasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa Psikologi Universitas Mercu Buana (UMB) di Jakarta Barat terhadap pentingnya mengenali dan mengelola stres secara sehat. Stres akademik menjadi isu umum yang dialami mahasiswa dan dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental jika tidak ditangani dengan tepat. Dengan memanfaatkan media *motion graphics explainer*, informasi mengenai definisi *coping stress*, jenis-jenis strategi *coping*, serta cara penerapannya disampaikan secara visual, ringkas, dan menarik. Desain visual disusun menggunakan pendekatan desain komunikasi visual yang memadukan ilustrasi 2D, tipografi, warna, serta narasi yang informatif dan inklusif. Hasil uji karya menunjukkan bahwa media ini efektif sebagai sarana edukasi untuk mendorong pemahaman serta perubahan perilaku mahasiswa dalam menghadapi stres. Melalui strategi pesan yang empatik dan pendekatan visual yang komunikatif, kampanye ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman edukatif yang berdampak dan relevan bagi target audiens.

Kata Kunci: *Coping stress*, mahasiswa, *motion graphics explainer*, kampanye informasi, desain komunikasi visual.

ABSTRACT

This information campaign design aims to raise awareness among Psychology students at Universitas Mercu Buana (UMB), West Jakarta, about the importance of recognizing and managing stress in a healthy way. Academic stress is a common issue faced by students and can negatively affect mental health if not addressed properly. By using motion graphics explainer media, information about the definition of coping stress, its types, and practical strategies is delivered in a visual, concise, and engaging manner. The visual design applies visual communication design principles by combining 2D illustrations, typography, color schemes, and inclusive narrative. Based on user feedback, the media proves to be effective as an educational tool to enhance understanding and encourage behavioral change among students in managing stress. Through empathetic messaging and communicative visual approaches, this campaign is expected to provide an impactful and relevant educational experience for its target audience.

Keywords: *Coping stress, university students, motion graphics explainer, information campaign, visual communication design.*

MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga telah memungkinkan penulis menyelesaikan kegiatan perancangan ini yang berjudul “Perancangan Kampanye Informasi *Coping Stress* Pada Mahasiswa Psikologi UMB Di Jakarta Barat Dalam Bentuk *Motion Graphics Explainer*”, yang merupakan hasil dari mata kuliah Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Perancangan ini menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana. Penyusunan laporan ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca. Keseluruhan proses pembuatan proposal perancangan ini dilakukan dengan upaya semaksimal mungkin.

Dengan demikian, perancangan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan dan bantuan dari pihak-pihak terkait selama proses perancangan. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunia-Nya yang melimpah, memberikan kesehatan dan kecerdasan kepada penulis. Dengan berkat-Nya, penulis dapat menjalankan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses perancangan dan penyusunan laporan ini.
2. Edwar Juanda, S.Ds, M.IKom, yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dukungan dan wawasan yang sangat berharga dalam mengarahkan penulis selama proses perancangan.
3. Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom, dan Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan serta masukan kepada penulis saat sidang.
4. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn selaku Koordinator Mata Kuliah Tugas Akhir, serta jajaran Bapak/Ibu Dosen FDSK yang selalu sabar dalam mengajarkan dan memberikan ilmu yang berlimpah juga bermanfaat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
5. Wardo, Dwi Arfianti, dan Shelda Iswara Arfianti, selaku orang tua juga keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis walau dari jauh.

6. HMF Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah bersedia menjadi mitra dan juga informan dalam perancangan ini.
7. Aliya Qoutrunnada, Destya Fatma Yusdharatu, Ferdiyansah, Hana Putri Alipya Lubis, Kintan Diah Ayu Safitri, Nadhiera dan Rayhan Claudio, selaku sahabat dan teman seperjuangan penulis di lingkungan Universitas Mercu Buana yang memberikan semangat, berbagi suka dan duka, dan melewati masa-masa perkuliahan bersama.
8. Azzahra Putri Kautsar, Nathania Pradipta Ekanindra, dan Regina Dwi Nurliana, selaku sahabat SMA penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat dari jauh juga mendengarkan suka dan duka penulis.
9. Hanifa Khoziah Muthmainnah, selaku teman penulis yang telah menemani penulis dalam membuat laporan juga perancangan ini, memberikan dukungan mental dan juga semangat baik saat jauh maupun dekat.
10. Teman-teman seangkatan 21 Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang membersamai proses perjalanan perancangan Tugas Akhir sampai ke titik akhir dari awal semester berjumpa.
11. Dan terakhir, laptop peninggalan kakak yang sedari awal sudah menemani penulis dalam menyelesaikan studi ini hingga hari terakhir dibutuhkan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua belah pihak yang telah berkontribusi dalam memberikan masukan, dukungan, serta kolaborasi dalam penyusunan perancangan ini. Semua kontribusi dan bantuan yang diberikan menjadi nilai tambah yang signifikan.

Meskipun demikian, Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih dapat dikatakan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna baik bagi penulis maupun pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 21 Juli 2025

Shafira Meliana Iswar Dhani

42321010033

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	5
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
BAB II. METODE PERANCANGAN.....	7
2.1 Orisinalitas.....	7
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
2.3.1 Relevansi Perancangan	11
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	12
2.4 Skema Proses Desain	23
2.4.1 Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threats)...	24
2.4.2 Mendefinisikan (Define).....	28
2.4.3 Membuat Konsep Ide (Ideate)	31
2.4.4 Prototipe (<i>Prototype</i>)	34
BAB III. ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN.....	38
3.1 <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	38
3.1.1 Positioning Karya	38
3.1.2 Konsep Desain	39
3.2 Strategi Pesan	39

3.3	Strategi Visual	40
3.4	Strategi Distribusi Karya	41
BAB IV. HASIL KARYA DKV		43
4.1	Deskripsi Karya	43
4.2	Pameran Karya.....	52
4.3	Hasil Uji Desain	53
4.4	Evaluasi Perancangan Karya	57
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		63



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1 Karya Terdahulu	7
Tabel 2.4.1 1 Hasil Matriks SWOT	24
Tabel 2.4.3 1 Storyline	32
Tabel 4.4 1 Timeline	37
Tabel 3.4 1 Model AISAS	41
Tabel 4.1 1 Hasil Karya.....	46
Tabel 4.3 1 Feedback Pengguna	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.2 1 Contoh Hierarki	14
Gambar 2.3.2 2 Contoh Keseimbangan.....	15
Gambar 2.3.2 3 Contoh Keselarasan.....	15
Gambar 2.3.2 4 Contoh Penekanan	15
Gambar 2.3.2 5 Contoh Proporsi	16
Gambar 2.3.2 6 Contoh Gerakan.....	16
Gambar 2.3.2 7 Contoh Kontras	17
Gambar 2.3.2 8 Contoh Pengulangan	17
Gambar 2.3.2 9 Contoh Variasi.....	17
Gambar 2.3.2 10 Contoh Kesatuan	18
Gambar 2.4 1 Five Design Thinking.....	24
Gambar 2.4.3 1 Brainstorming	31
Gambar 2.4.3 2 Moodboard.....	32
Gambar 2.4.4 1 Storyboard	35
Gambar 2.4.4 2 Aset Digital 1	35
Gambar 2.4.4 3 Aset Digital 2	36
Gambar 2.4.4 4 Aset Digital	36
Gambar 2.4.4 5 Uji Testing.....	37
Gambar 3.1.2 1 Contoh Cut Out Animation	39
Gambar 4.1 2 Gambar Color Palette	44
Gambar 4.1 3 Aset Ilustrasi.....	44
Gambar 4.1 4 Aset Cut Out Animation	45
Gambar 4.1 5 Font Poppins	45
Gambar 4.1 6 Thumbnail Media Sosial	48
Gambar 4.1 7 Keychain	48
Gambar 4.1 8 Sticker	49
Gambar 4.1 9 Button Pin	49
Gambar 4.1 10 Totebag	50
Gambar 4.1 11 Notebook A5.....	50
Gambar 4.2 1 Display Pameran.....	52
Gambar 4.2 2 Dokumentasi Pameran.....	53
Gambar 4.3 1 Kuesioner Pengunjung.....	54