

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER BERBASIS ANIMASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENGGUNAAN ISTILAH KESEHATAN MENTAL

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



Oleh:

Rayhan Claudio

42321010066

Dosen Pembimbing:

Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rayhan Claudio
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010006
 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 dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 17 Agustus 2025

Yang memberikan pernyataan,



Rayhan Claudio

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Rayhan Claudio
NIM	: 42321010066
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Video Explainer Berbasis Animasi Sebagai Media Kampanye Penggunaan Istilah Kesehatan Mental

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



UNIVERSITAS

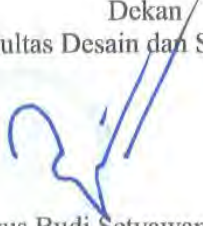
Jakarta, 8 Agustus 2025

MERCU BUANA

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.)

ABSTRAK

Di era media sosial yang semakin berkembang, fenomena penggunaan jargon kesehatan mental secara berlebihan telah menjadi tren sehingga dapat memberikan dampak pada cara sebuah individu dalam memandang dan memahami isu-isu psikologis. Contoh dari fenomena ini adalah seperti penggunaan istilah seperti “overthinking”, “trauma”, “OCD” dan lainnya secara sembarangan memiliki resiko terjadinya miskonsepsi dan meremehkan arti yang sebenarnya dari kondisi kesehatan mental. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah video edukatif yang menggunakan basis animasi video *explainer* yang membahas fenomena ini dan sekaligus mengajak para target audiens untuk lebih bijak dalam menggunakan istilah kesehatan mental di kehidupan sehari-hari terutama pada media sosial. Video Explainer digunakan sebagai media edukasi didasarkan pada kemampuannya dalam memberikan informasi yang kompleks secara ringkas, dan menarik secara visual. Perancangan ini dilakukan dengan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

Kata Kunci: Video Explainer, Animasi, kesehatan mental, media sosial, edukasi, design thinking



ABSTRACT

In the ever-evolving era of social media, the phenomenon of excessive use of mental health jargon has become a trend that can affect how individuals perceive and understand psychological issues. Examples of this phenomenon include the careless use of terms such as “overthinking,” “trauma,” and “OCD,” which carries the risk of creating misconceptions and diminishing the true meaning of actual mental health conditions. This design project aims to create an educational video based on Video explainer animation that addresses this issue while encouraging the target audience to use mental health terminology more wisely in everyday life, especially on social media. Video Explainer are chosen as the medium for education due to their ability to present complex information in a concise and visually engaging way. This project follows the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test.

Keywords: Explainer Video, Animation, mental health, social media, education, design thinking



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER BERBASIS ANIMASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENGGUNAAN ISTILAH KESEHATAN MENTAL”. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, saya menyadari bahwa tidak mungkin saya dapat menyelesaikannya tanpa bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, nikmat kesehatan, dan kekuatan yang telah diberikan kepada saya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
2. Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dari awal hingga akhir proses perancangan.
3. HMF Psikologi Mercubuana yang sudah bersedia untuk menjadi mitra sehingga memperlancar proses pembuatan tugas akhir saya.
4. Keluarga saya yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta dukungan moril dan materiil yang tidak pernah putus selama proses pendidikan saya.
5. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah menjadi tempat berdiskusi, saling menyemangati, dan berbagi pengalaman selama proses ini berlangsung.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
II. METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target Perancangan	12
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	12
2.4 Skema Proses Desain	21
III. ANALISIS DATA PERANCANGAN	38
3.1 Positioning Statement & Konsep Desain 1	38
3.2 Strategi Pesan	40
3.3 Strategi Visual	41
3.4 Strategi Distribusi Karya	43
IV. HASIL KARYA DKV	47
4.1 Deskripsi Karya	47
4.2 Pameran Karya	77
4.3 Hasil Uji Desain	78
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	91
V. KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Evaluasi Perancangan Karya	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap Design Thinking (Sumber: Olah Data Penulis, 2025)	21
Gambar 2. Mindmap	26
Gambar 3. Mooboard.....	26
Gambar 4. Storyboard.....	36
Gambar 5. Asset Animasi	36
Gambar 6. Desain Karakter	50
Gambar 7. Desain Karakter	52
Gambar 8. Desain Aset Animasi	53
Gambar 9. Desain Aset Animasi Shorts.....	54
Gambar 10. Persiapan Pameran.....	77
Gambar 11. Display Karya	78
Gambar 12. Interaksi Dengan Pengunjung.....	78
Gambar 13. Kuesioner 1.....	83
Gambar 14. Kuesioner 2.....	84
Gambar 15. Kuesioner 3.....	85
Gambar 16. Kuesioner 4.....	85
Gambar 17. Kuesioner 5.....	86
Gambar 18. Kuesioner 6.....	87
Gambar 19. Kusioner 7.....	88
Gambar 20. Kuesioner 8.....	90
Gambar 21. Kuesioner 9.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu	5
Tabel 2. 5W + 1H Strategi Perancangan	24
Tabel 3. Naskah Video 1	27
Tabel 4. Naskah Video 2	30
Tabel 5. Naskah Video 3	32
Tabel 6. Naskah Video 4	33
Tabel 7. Character Break Down	34
Tabel 8. Konsep Desain.....	38
Tabel 9. Strategi Pesan	41
Tabel 10. AISAS Distribusi Karya	43
Tabel 11. Penjelasan Scene Video	54
Tabel 12. Penjelasan Scene Video Shorts OCD.....	59
Tabel 13. Penjelasan Scene Video Shorts Depression.....	61
Tabel 14. Penjelasan Scene Video Shorts Anxiety.....	64
Tabel 15. Profil Audiens.....	78

