

TUGAS AKHIR KEKARYAAN HaKi

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KECEMASAN PADA MAHASISWA DI SURAKARTA

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir Kekarya
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh :
Hasfi Anaz Nizamuddin
2021021016

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

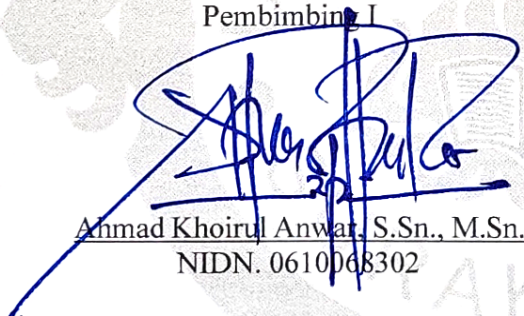
ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KECEMASAN PADA MAHASISWA DI SURAKARTA

Disusun oleh :
HASFI ANAZ NIZAMUDDIN
2021021016

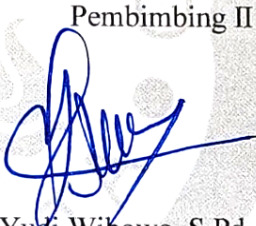
Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 19 Juni 2025

Pembimbing I

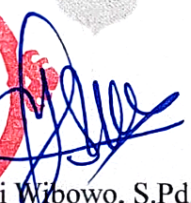

Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0610068302

Pembimbing II


Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

Mengetahui,
Ketua Program Studi




Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KECEMASAN PADA MAHASISWA DI SURAKARTA

Disusun oleh :
HASFI ANAZ NIZAMUDDIN
2021021016

Tugas Akhir Kekaryaannya ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji
Tugas Akhir Kekaryaannya Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 22 Agustus 2025

1. Penguji I

Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0610068302

2. Penguji II

Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0622048001

3. Penguji III

Nama : Evelyn Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0630017802

Dekan Fakultas
Sosial, Humaniora dan Seni

Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN.0622048001

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Hasfi Anaz Nizamuddin**

NIM : **2021021016**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : **ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI
KECEMASAN PADA MAHASISWA DI
SURAKARTA**

Adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 15 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Hasfi Anaz Nizamuddin

NIM. 2021021016

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKSI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hasfi Anaz Nizamuddin**
NIM : **2021021016**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir Kekarya**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclude Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir Penelitian saya yang berjudul: **Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kecemasan Pada Mahasiswa di Surakarta**. Beserta instrument/desain/perangkat (jika ada). Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalih mediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai *co author* atau pencipta dan juga pemilik Hak Cipta.

Surakarta, 15 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Hasfi Anaz Nizamuddin

NIM. 2021021016

PERSEMBAHAN

kepada Ayah dan Ibu tercinta serta Kakak dan seluruh keluarga besar, yang telah memberikan dukungan yang tak pernah putus kepada saya, serta menjadi sumber kekuatan melalui semangat dan kehangatan yang selalu menyerta. Serta teman-teman yang telah mendukung dan menjadi inspirasi terbesar bagi saya. Terima kasih tak terhingga atas segala dukungan yang telah diberikan.



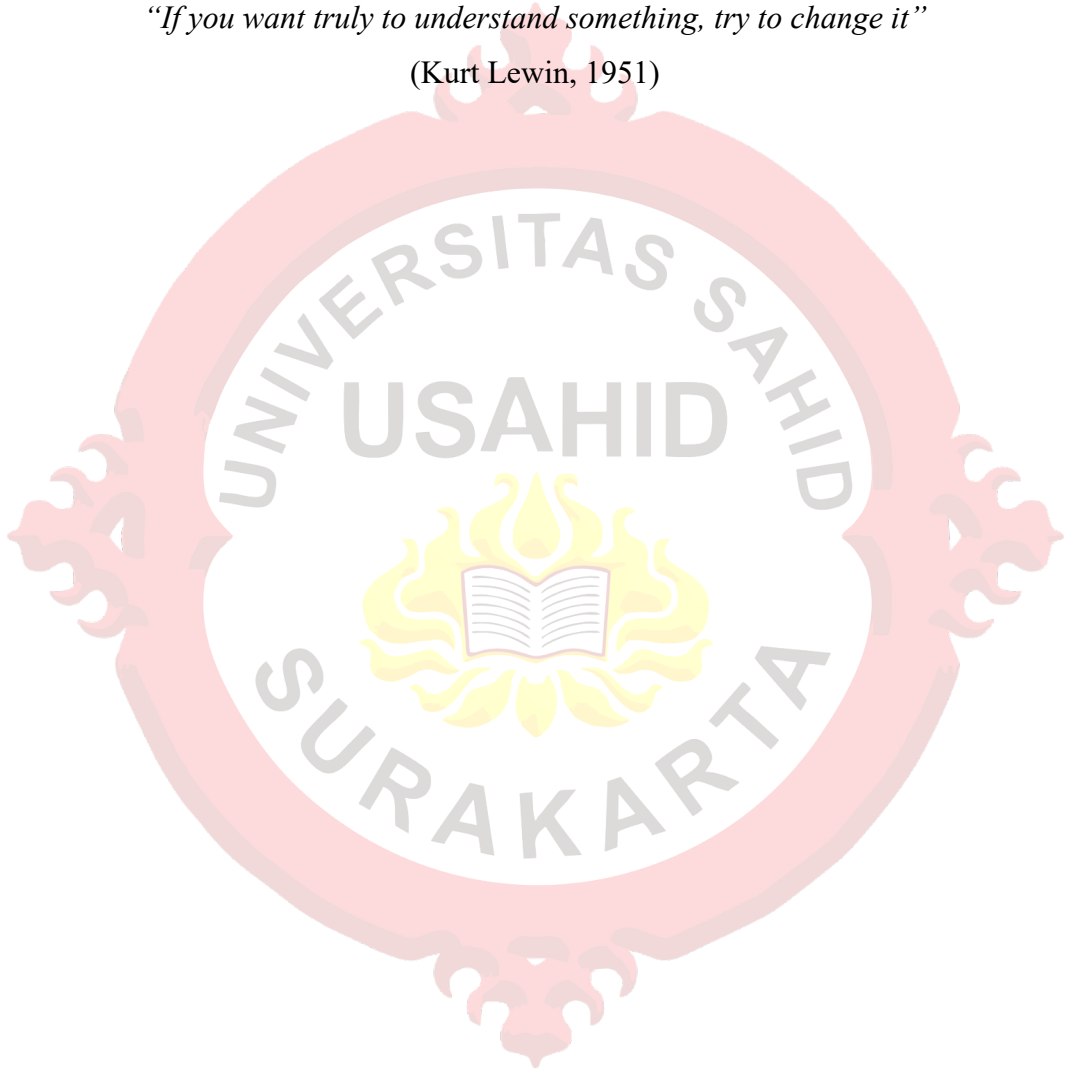
MOTTO

“You have no enemies. No one has any enemies There is no one that you should hurt”

(Makoto Yukimura, Vinland Saga)

“If you want truly to understand something, try to change it”

(Kurt Lewin, 1951)



RINGKASAN

Kecemasan adalah gangguan psikologis yang umum dialami oleh mahasiswa akibat tekanan akademik, sosial, serta tuntutan masa depan. Jika tidak dikelola dengan baik, kecemasan dapat mengganggu fungsi kognitif, menurunkan semangat belajar, dan berdampak pada kualitas hidup mahasiswa secara keseluruhan. Namun, media edukasi yang tersedia mengenai kecemasan selama ini masih bersifat informatif dan belum menyentuh aspek emosional mahasiswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi alternatif yang mampu menyampaikan pesan tentang kecemasan dengan cara yang lebih visual, komunikatif, dan menyentuh emosi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berbasis animasi 2D yang dapat menyampaikan pesan tentang kecemasan secara lebih komunikatif dan empatik. Animasi dipilih karena memiliki kekuatan visual untuk menyederhanakan isu-isu kompleks menjadi lebih mudah dipahami serta mampu menyentuh emosi audiens. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahap utama: pengembangan, pra-produksi, produksi, pascaproduksi, dan distribusi. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah video animasi 2D berjudul Cemas, yang menggambarkan pengalaman mahasiswa dalam menghadapi kecemasan mereka. Struktur naratifnya mengadopsi pendekatan tiga tahap dari teori perubahan Kurt Lewin (1951) unfreezing, changing, dan refreezing, untuk menggambarkan perjalanan psikologis karakter dari kondisi tertekan menuju proses pemulihan. Tokoh utama, Vie, merepresentasikan seorang mahasiswa yang mengalami kecemasan sekaligus melambangkan proses penyembuhan melalui eksplorasi diri dan art therapy. Dengan visualisasi yang empatik dan pendekatan komunikatif, animasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyentuh dan relevan secara emosional bagi mahasiswa dengan gangguan kecemasan. Animasi ini dirancang untuk membantu mahasiswa memahami kecemasan, mengenali gejalanya, serta belajar bagaimana cara mengatasinya atau mencari dukungan profesional jika diperlukan.

Kata kunci: Kecemasan, Mahasiswa, Animasi 2D, Media Edukasi, Kesehatan Mental

ABSTRACT

Anxiety is a psychological disorder commonly experienced by students due to academic and social pressures and future demands. If not managed properly, anxiety can disrupt cognitive function, reduce enthusiasm for learning, and impact students' overall quality of life. However, available educational media on anxiety are still informative and do not address students' emotional aspects. Therefore, this requires alternative educational media that can convey messages about anxiety in a more visual, communicative, and emotionally touching manner. This study aims to design 2D animation-based educational media that can convey messages about anxiety in a more communicative and empathetic manner. Animation was chosen because it has the power of visuals that can simplify complex issues into easier to understand and touch the audience's emotions. The design process was carried out through five main stages: development, pre-production, production, post-production, and distribution. The result of this design is a 2D animated video titled "Cemas", which depicts students' experiences in dealing with their anxiety. The narrative structure adopts the three-stage approach from Kurt Lewin's (1951) theory of change: unfreezing, changing, and refreezing, to depict the character's psychological journey from a depressed state to a recovery process. The main character, Vie, represents a student experiencing anxiety and symbolizes the healing process through self-exploration and art therapy. With empathetic visualization and a communicative approach, this animation is expected to be an educational medium that is not only informative but also touching and emotionally relevant for students with anxiety disorders. This animation is designed to support students understand anxiety, recognize its symptoms, and learn how to cope or seek professional support if needed.

Keywords: Anxiety, Students, 2D Animation, Educational Media, Mental Health



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas Kebesaran-Nya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik Penyusunan karya ini merupakan sebagian syarat atau tugas akhir penyelesaian studi S1 Program Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta. Selama perancangan dan proses penyusunan Skripsi ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada :

1. Dr. Sri Huning Anwariningsih, ST., M.Kom., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom., selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, SE., MM., selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.I.Kom., selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Kemahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
5. Faqih Purnomosidi, S. Psi., M. Si, selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
6. Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn., selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta, serta selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal hingga akhir proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
7. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesaikannya pembuatan karya Tugas Akhir ini.
8. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji Tamu yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama pengujian.

9. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan akademik selama masa perkuliahan.
10. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
11. Ayah, Ibu, Kakak dan Keluarga atas segala pengorbanan dan dukungan yang tidak tergantikan oleh apapun.
12. Teman saya Rainer, Merry, dan Galih sebagai voice aktor untuk animasi saya.
13. Teman saya Laila, Farhan, Shane, Poleng, Ema, Titania, Rizka, Aldo, Iyam dan teman teman lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang sudah banyak memberikan informasi dan membantu penulis dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir / karya ini.
14. Segenap Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta.
15. Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat dicantumkan disini.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas akhir/kegiatan ini untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini berguna bagi semua pihak, baik almamater atau semua pihak yang memerlukannya. Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKSI	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO.....	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan	14
D. Manfaat	14
E. Tinjauan Pustaka	16
F. Metode Perancangan	26
G. Identifikasi Data	34
H. Konsep Kekaryaan	56
I. Perwujudan Karya.....	121
J. Penutup.....	209
DAFTAR PUSTAKA	214
DAFTAR ISTILAH	217
LAMPIRAN.....	223

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Distribusi tingkat kecemasan mahasiswa UNS.....	3
Gambar 2. Pemahaman Mengenai Gangguan Kecemasan Mahasiswa di Surakarta	4
Gambar 3. Kecemasan sebagai Isu Umum di Kalangan Mahasiswa di Surakarta	5
Gambar 4. Distribusi Karakteristik Responden	6
Gambar 5. Gejala Sulit Tidur Mahasiswa di Surakarta	6
Gambar 6. Media Edukasi yang Diminati Mahasiswa di Surakarta	7
Gambar 7. Cara Mengatasi Rasa Cemas Mahasiswa di Surakarta.....	9
Gambar 8. Metode Perancangan Animasi 2D.....	27
Gambar 9. Tingkat Depresi Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta	40
Gambar 10. Data Survei Kasus Burnout pada Mahasiswa di FKIP UNS Surakarta	41
Gambar 11. Rasa Khawatir Berlebihan Tentang Tugas Kuliah atau Masa Depan Mahasiswa di Surakarta.....	42
Gambar 12. Rasa Takut Gagal Mahasiswa di Surakarta.....	43
Gambar 13. Sulit Fokus dan Berkonsentrasi saat Belajar atau Mengerjakan Tugas pada Mahasiswa di Surakarta	44
Gambar 14. Sulit Tidur atau Tidak Nyenyak karena Terlalu Banyak Pikiran.....	45
Gambar 15. Merasa Lelah Secara Fisik dan Mental Tanpa Sebab yang jelas.....	46
Gambar 16. <i>Rule of Thirds Composition</i>	65
Gambar 17. <i>Center Composition</i>	66
Gambar 18. <i>Triangles Composition</i>	66
Gambar 19. <i>Golden Ratio</i>	67
Gambar 20. Ukuran Layout Instagram	67
Gambar 21. Palet Warna Semi Realistik.....	69
Gambar 22. Palet Warna Realistik.....	69
Gambar 23. Anton Font	71
Gambar 24. League Spartan Font	71
Gambar 25. Lettvie Freestyle Script Font.....	72
Gambar 26. <i>Cell Shading</i>	74
Gambar 27. <i>Background Digital Painting The Garden of Words</i>	74
Gambar 28. <i>Background Digital Painting The Garden of Words</i>	74
Gambar 29. Storyboard 1	96
Gambar 30. Storyboard 2	97
Gambar 31. Storyboard 3	97
Gambar 32. Storyboard 4	98
Gambar 33. Storyboard 5	98
Gambar 34. Storyboard 6	99
Gambar 35. Storyboard 7	99

Gambar 36. Storyboard 8	100
Gambar 37. Storyboard 9	100
Gambar 38. Storyboard 10	101
Gambar 39. Storyboard 11	101
Gambar 40. Storyboard 12	102
Gambar 41. Storyboard 13	102
Gambar 42. Storyboard 14	103
Gambar 43. Storyboard 15	103
Gambar 44. Storyboard 16	104
Gambar 45. Storyboard 17	104
Gambar 46. Storyboard 18	105
Gambar 47. Storyboard 19	105
Gambar 48. Storyboard 20	106
Gambar 49. Storyboard 21	106
Gambar 50. Storyboard 22	107
Gambar 51. Moodboard	111
Gambar 52. MacBook Air M1, 2020	112
Gambar 53. Wacom CTH-490	113
Gambar 54. Ipad Pro 2020 11 inci	113
Gambar 55. Apple Pencil Gen 2	114
Gambar 56. Procreate	114
Gambar 57. Procreate Dreams	115
Gambar 58. Google Drive	115
Gambar 59. Davinci Resolve	116
Gambar 60. Medibang Paint Pro	116
Gambar 61. Poster	117
Gambar 62. Kaos	118
Gambar 63. Totebag	119
Gambar 64. Sketchbook	119
Gambar 65. Standing Karakter	120
Gambar 66. Referensi Karakter Vie	128
Gambar 67. Anatomi Karakter Vie	129
Gambar 68. Sketsa Kasar Karakter Vie	129
Gambar 69. Sketsa dan <i>Cell Shading</i> Karakter Vie	129
Gambar 70. <i>Guidelines</i> Karakter Vie	130
Gambar 71. <i>Color Guide</i> Karakter Vie	130
Gambar 72. <i>Final Design</i> Karakter Vie	130
Gambar 73. Referensi Karakter Lala	131
Gambar 74. Anatomi Karakter Lala	132
Gambar 75. Sketsa Kasar Karakter Lala	132
Gambar 76. Sketsa dan <i>Cell Shading</i> Karakter Lala	133
Gambar 77. <i>Guidelines</i> Karakter Lala	133
Gambar 78. <i>Final Design</i> Karakter Lala	133
Gambar 79. <i>Color Guide</i> Karakter Lala	134

Gambar 80. Referensi Karakter Cahyo	134
Gambar 81. Anatomi Karakter Cahyo	135
Gambar 82. Sketsa kasar Karakter Cahyo	136
Gambar 83. Sketsa dan <i>Cell Shading</i> Karakter Cahyo	136
Gambar 84. <i>Guidelines</i> Karakter Cahyo	136
Gambar 85. <i>Final Design</i> Karakter Cahyo	137
Gambar 86. <i>Color Guide</i> Karakter Cahyo	137
Gambar 87. Referensi Karakter Hanni.....	138
Gambar 88. Anatomi Karakter Hanni	139
Gambar 89. Sketsa Kasar Karakter Hanni	140
Gambar 90. Sketsa dan <i>Cell Shading</i> Karakter Hanni	140
Gambar 91. <i>Guidelines</i> Karakter Hanni.....	140
Gambar 92. <i>Final Design</i> Karakter Hanni.....	141
Gambar 93. <i>Color Guide</i> Karakter Hanni	141
Gambar 94. Referensi Karakter Burhan.....	142
Gambar 95. Anatomi Karakter Burhan	143
Gambar 96. Sketsa Kasar Karakter Burhan	143
Gambar 97. Sketsa dan <i>Cell Shading</i> Karakter Burhan	143
Gambar 98. <i>Guidelines</i> Karakter Burhan.....	144
Gambar 99. <i>Final Design</i> Karakter Burhan	144
Gambar 100. <i>Color Guide</i> Karakter Burhan	144
Gambar 101. <i>Background Digital Painting</i> Area Kantin 1	146
Gambar 102. <i>Background Digital Painting</i> Area Kantin 2	147
Gambar 103. <i>Background Digital Painting</i> Area Kantin 3	147
Gambar 104. <i>Background Digital Painting</i> Area Kantin 4	147
Gambar 105. <i>Background Digital Painting</i> Area Kantin 5	148
Gambar 106. <i>Background Digital Painting</i> Area Kampus 1	149
Gambar 107. <i>Background Digital Painting</i> Area Kampus 2	149
Gambar 108. <i>Background Digital Painting</i> Area Kampus 3	149
Gambar 109. <i>Background Digital Painting</i> Area Kampus 4	150
Gambar 110. <i>Background Digital Painting</i> Area Kampus 5	150
Gambar 111. <i>Background Digital Painting</i> Kamar Kos 1	151
Gambar 112. <i>Background Digital Painting</i> Kamar Kos 2	151
Gambar 113. <i>Background Digital Painting</i> Kasur.....	151
Gambar 114. <i>Background Digital Painting</i> Parkiran Kos	152
Gambar 115. <i>Background Digital Painting</i> Area Kota Surakarta	152
Gambar 116. <i>Background Digital Painting</i> Area Jalan Sekitar Kampus	153
Gambar 117. <i>Color Guide Background</i>	154
Gambar 118. <i>Keyframe Animasi</i> CEMAS.....	156
Gambar 119. <i>Keyframe Animasi</i> CEMAS.....	156
Gambar 120. <i>Keyframe Animasi</i> CEMAS.....	156
Gambar 121. <i>Inbetween dan Clean Up Animasi</i> CEMAS.....	157
Gambar 122. <i>Inbetween dan Clean Up Animasi</i> CEMAS.....	157
Gambar 123. <i>Inbetween dan Clean Up Animasi</i> CEMAS.....	158

Gambar 124. <i>Inbetween</i> dan <i>Clean Up</i> Animasi CEMAS.....	158
Gambar 125. <i>Inbetween</i> dan <i>Clean Up</i> Animasi CEMAS.....	158
Gambar 126. <i>Coloring</i> dan <i>Cell Shading</i> Animasi CEMAS	159
Gambar 127. <i>Coloring</i> dan <i>Cell Shading</i> Animasi CEMAS	160
Gambar 128. <i>Coloring</i> dan <i>Cell Shading</i> Animasi CEMAS	160
Gambar 129. <i>Motion</i> Animasi CEMAS.....	161
Gambar 130. <i>Motion</i> Animasi CEMAS.....	161
Gambar 131. <i>Rotoscoping</i> Animasi CEMAS	162
Gambar 132. <i>Rotoscoping</i> Animasi CEMAS	162
Gambar 133. Layout dan Komposisi Visual.....	163
Gambar 134. Kompositing Animasi CEMAS.....	163
Gambar 135. <i>Editing</i> Animasi CEMAS.....	164
Gambar 136. <i>Mixing</i> Animasi CEMAS	165
Gambar 137. <i>Rendering</i> Animasi CEMAS.....	165
Gambar 138. Musik Ambient.....	187
Gambar 139. Musik Instagram.....	188
Gambar 140. Efek Suara	189
Gambar 141. Kritik dan Saran Responden.....	191
Gambar 142. <i>Guidelines</i> Animasi Cemas	192
Gambar 143. Hasil Animasi Cemas.....	193
Gambar 144. Penempatan Animasi Cemas.....	193
Gambar 145. Sketsa Poster 1	194
Gambar 146. Sketsa Poster 2	194
Gambar 147. <i>Guidelines</i> Poster 1	195
Gambar 148. <i>Guidelines</i> Poster 2	195
Gambar 149. <i>Color Guide</i> Poster 1	196
Gambar 150. <i>Color Guide</i> Poster 2	196
Gambar 151. Desain Jadi Poster 1	197
Gambar 152. Desain Jadi Poster 2	197
Gambar 153. Penempatan Media Poster 1	198
Gambar 154. Penempatan Media Poster 2	198
Gambar 155. Sketsa Kaos	199
Gambar 156. <i>Guidelines</i> Kaos	199
Gambar 157. <i>Color Guide</i> Kaos	200
Gambar 158. Desain Jadi Kaos	200
Gambar 159. Penempatan Media Kaos.....	201
Gambar 160. Sketsa Tote Bag.....	201
Gambar 161. <i>Guidelines</i> Tote Bag.....	202
Gambar 162. <i>Color Guide</i> Tote Bag.....	202
Gambar 163. Desain Jadi Tote Bag	203
Gambar 164. Penempatan Media Tote Bag	203
Gambar 165. Sketsa Sketchbook	204
Gambar 166. <i>Guidelines</i> Sketchbook.....	204
Gambar 167. <i>Color Guide</i> Sketchbook.....	205

Gambar 168. Desain Jadi Sketchbook	205
Gambar 169. Penempatan Media Sketchbook	206
Gambar 170. Sketsa Standing Karakter	206
Gambar 171. <i>Guidelines</i> Standing Karakter	207
Gambar 172. <i>Color Guide</i> Standing karakter	207
Gambar 173. Desain Jadi Standing Karakter	208
Gambar 174. Penempatan Media Standing Karakter	208



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisis SWOT Kesehatan Mental	55
Tabel 2 Matrik Visual	110
Tabel 3 Budgeting Pra Produksi	155
Tabel 4 Preview Final Animasi CEMAS.....	183
Tabel 5 Hasil Uji Coba Terhadap Responden.....	190

