

BAB I PENDAHULUAN

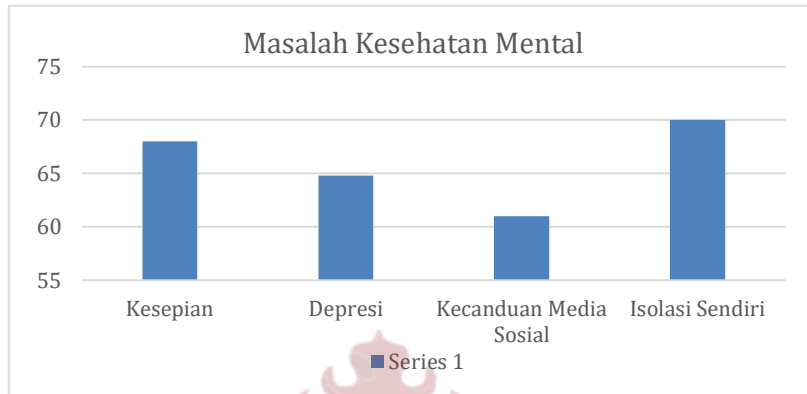
A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu, di mana mereka mengalami berbagai pengalaman baru, termasuk interaksi sosial yang lebih luas dan beragam. Pada tahap ini, remaja mulai menghadapi dinamika sosial yang kompleks yang secara signifikan dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka di masa dewasa. Kondisi lingkungan pergaulan yang cenderung permisif dan bebas berpotensi mendorong remaja untuk mengadopsi pola pikir serta perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam lingkungannya. Remaja merupakan kelompok usia yang sedang mengalami masa transisi krusial dari anak menuju dewasa, dengan rentang usia antara 12 sampai 24 tahun. Pada tahap ini, remaja mengalami perkembangan psikologis, sosial, serta emosional yang sangat dinamis dan rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk kemajuan teknologi digital. Di era digital saat ini, meskipun teknologi dan media sosial memudahkan komunikasi dan interaksi, banyak remaja justru menghadapi perasaan kesepian dan keterasingan yang berdampak negatif pada kesehatan mental mereka.

Kesehatan mental merupakan kondisi dimana kesejahteraan psikologis individu mampu beradaptasi, mengelola stres, bekerja secara produktif, serta berkontribusi dalam lingkungan sosialnya. Berdasarkan sumber dari (Organization 2023), Kesehatan mental merupakan kondisi di mana individu mampu mengelola stres kehidupan yang wajar, bekerja secara produktif, dan berperan aktif dalam komunitasnya. WHO menekankan bahwa menjaga kesehatan mental sama

pentingnya dengan menjaga kesehatan fisik, terutama dalam menghadapi tantangan seperti pandemi COVID-19. Menurut jurnal dari Pieper dan Uden dalam Alifiya (2016) yang menjelaskan suatu keadaan di mana seseorang tidak mengalami perasaan bersalah terhadap dirinya sendiri, memiliki estimasi yang realistis terhadap dirinya, mampu menerima kekurangan atau kelemahannya, dapat menghadapi masalah hidup, memiliki kepuasan dalam kehidupan sosial, serta merasakan kebahagiaan dalam hidupnya.

Dasar dari sumber artikel jurnal yang berjudul Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Remaja di Indonesia Kesehatan mental terbagi menjadi 2 kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, berupa kondisi *biologis* dan psikologis yang saling berinteraksi secara kompleks. Kedua faktor ini sangat menentukan kemampuan seseorang dalam mengelola stres, beradaptasi, dan menjaga kesehatan mental secara keseluruhan. Faktor eksternal adalah pengaruh dari lingkungan sosial, budaya, keluarga, ekonomi, dan fisik yang berada di luar individu, yang secara signifikan memengaruhi kondisi kesehatan mental. Dukungan sosial yang kuat dan lingkungan yang kondusif sangat penting untuk menjaga kesehatan mental yang baik, sedangkan tekanan sosial, stigma, dan lingkungan negatif dapat memperburuk kondisi mental seseorang. (61.+Wahyudi+dkk t.t.)

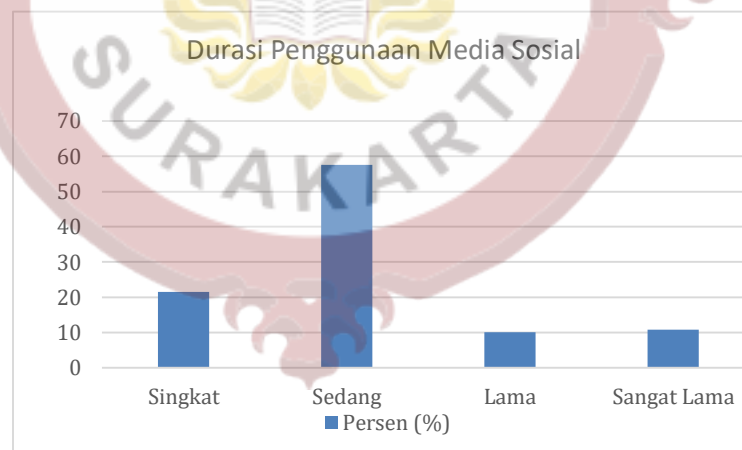


Gambar 1. 1 Masalah Kesehatan Mental
(Sumber: I-NAMHS.2024)

Berdasarkan hasil survei, Indonesia National Adolescent Mental Health Survey I-NAMHS prevalensi masalah kesehatan mental dalam beberapa kategori utama tergolong cukup tinggi. Kategori isolasi diri menunjukkan prevalensi tertinggi sebesar 70%, diikuti oleh kesepian dengan 68%. Selanjutnya, kombinasi antara kesepian dan depresi teridentifikasi pada 64,8% responden, sementara ketergantungan terhadap media sosial atau adiksi media sosial mencapai 61%.

Walaupun kesepian telah diidentifikasi sebagai isu kesehatan mental yang substansial, analisis literatur mengungkapkan bahwa investigasi spesifik terkait implikasi kesepian dalam era digital terhadap kondisi kesehatan mental masih belum memadai. Mayoritas penelitian cenderung memfokuskan pada dimensi umum kesehatan mental atau pemanfaatan media sosial secara komprehensif, tanpa melakukan eksplorasi yang mendalam mengenai keterkaitan kausal antara kesepian yang dipicu oleh lingkungan digital dan manifestasi psikologis seperti depresi. Kondisi ini menimbulkan defisit epistemologis yang memerlukan pengisian melalui metodologi interdisipliner, sebagaimana yang diusulkan dalam proposal ini.

Penelitian dalam jurnal (Perspektif 2024) Dampak buruk kecanduan penggunaan media sosial di era 5.0 pada Kesehatan mental dan interaksi sosial. menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial langsung, yang berdampak negatif pada kesehatan mental seperti depresi dan stres. Pengguna media sosial cenderung menunda kegiatan yang melibatkan interaksi tatap muka, sehingga kualitas hubungan sosial menurun. Kesimpulan dari kurangnya interaksi sosial adalah Kurangnya interaksi sosial langsung akibat penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental seperti kualitas hubungan menjadi kurang bermakna dan dapat menimbulkan perasaan kesepian serta isolasi sosial, yang merupakan faktor risiko utama gangguan mental seperti kecemasan dan depresi.

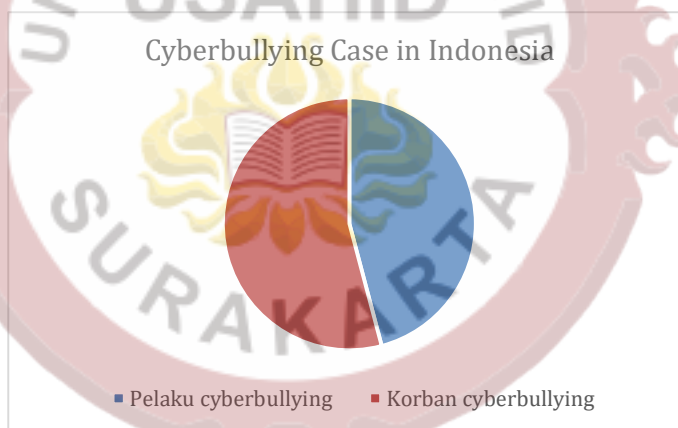


Gambar 1. 2 Durasi Penggunaan Media Sosial
(Sumber:(Irawati, Kistan, dan Basri 2023))

Berdasarkan sumber dari jurnal Pengaruh Durasi Penggunaan Sosial Media Terhadap Kejadian Insomnia Mahasiswa. Menunjukkan bahwa hasil analisis durasi

penggunaan media sosial pada mahasiswa dengan jumlah 297 responden, dengan kategori durasi singkat sebanyak 64 responden (21,55%) kategori durasi sedang sebanyak 171 responden (57,58%), kategori duras (Irawati, Kistan, dan Basri 2023)

Selain itu, fenomena *cyberbullying* atau perundungan digital juga menjadi ancaman serius bagi kesejahteraan psikologis remaja. Berdasarkan penelitian dalam Jurnal Sebaya (Universitas Maritim Raja Ali Haji, 2023), *cyberbullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan melalui teknologi digital, seperti penghinaan, ancaman, atau penyebaran informasi pribadi di media sosial. Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* memiliki risiko lebih tinggi mengalami depresi, kecemasan, gangguan makan, serta penurunan prestasi akademik.

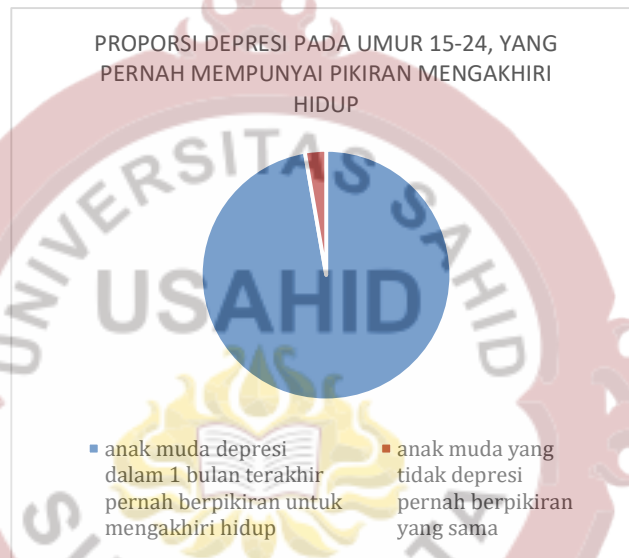


Gambar 1. 3 Cyberbullying Case in Indonesia
(Sumber: Center For Digital Society)

Menurut hasil penelitian *Center For Digital Society* (CfDS) per Agustus 2021 bertajuk Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia yang dilakukan kepada 3.077 siswa SMP dan SMA usia 13-18 dari 34 Provinsi di Indonesia. Hasil penelitian terkait cyberbullying tersebut menyebutkan sebanyak 1.895 siswa (45,35%) mengaku pernah menjadi korban, sementara 1.182 siswa (38,41%)

lainnya menjadi pelaku.((CfDS) 2021)

Faktor lain yang turut memperparah kondisi kesehatan mental remaja adalah depresi. Depresi merupakan gangguan suasana hati yang ditandai oleh perasaan sedih mendalam, kehilangan minat terhadap aktivitas, serta gangguan konsentrasi yang berlangsung lama.



Gambar 1. 4 Proporsi Depresi Pada Umur 15-24
(Sumber: Survei Kesehatan Indonesia (SKI))

Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023) dalam Survei Kesehatan Indonesia (SKI), depresi menjadi penyebab utama disabilitas pada remaja dan termasuk faktor risiko tertinggi terhadap bunuh diri penyebab kematian keempat pada kelompok usia ini. Sekitar 6,2% penduduk Indonesia berusia 15–24 tahun dilaporkan mengalami depresi, dengan prevalensi yang lebih tinggi pada perempuan serta individu yang tidak bersekolah atau tidak bekerja. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan kesadaran dan intervensi

dini untuk mencegah dampak jangka panjang depresi pada remaja di Indonesia.(Indonesia 2023)

Meskipun berbagai membahas tentang dampak depresi dan cyberbullying terhadap kesehatan mental remaja, di indonesia telah banyak dipublikasikan. Kebanyakan informasi dan perancangan tentang kesehatan mental yang ada masih bersifat searah seperti cyberbullying dan depresi. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi bagaimana tekanan dari cyberbullying dapat memicu gejala depresi yang sering kali tersembunyi dibalik interaksi digital yang semu.

Berdasarkan sumber jurnal Perancangan Motion Graphic pencegahan Depresi sebagai media kampanye sosial untuk usia 20-30 tahun(Sari 2024)perancangan ini diorientasikan sebagai respons terhadap dinamika fenomena kesehatan mental, khususnya prevalensi gangguan depresi pada kelompok produktif 20-30 tahun. Berdasarkan data epidemiologi dan studi literatur, terdapat urgensi untuk menghadirkan media informasi tentang kesehatan mental. Fokus perancangan ini tertumpu pada bagaimana mengonstruksi sebuah media kampanye sosial efektif dalam meningkatkan pencegahan tentang depresi. Tujuan perancangan ini menghasilkan karya motion graphic sebagai edukasi mengenai gejala, penyebab, dan langkah preventif depresi.(Sari 2024)

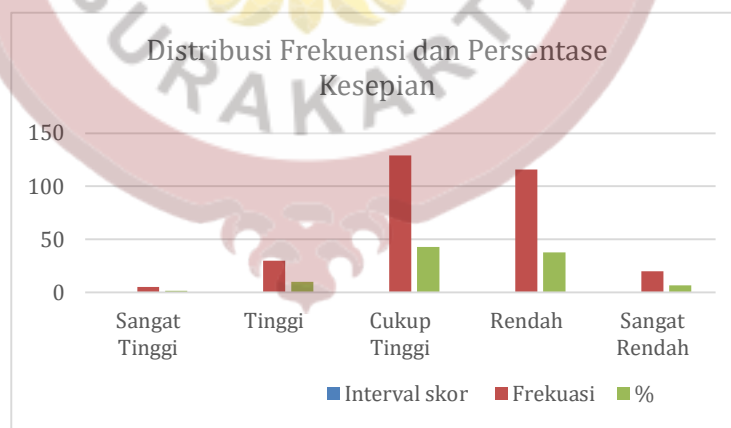
Berdasarkan sumber jurnal Perancangan Video Edukasi Cyberbullying terhadap remaja(Desain Fakultas, Rupa, dan Desain 2023) perancangan ini membahas eksalasi kasus cyberbullying di indonesia yang berbanding lurus dengan peningkatan penggunaan internet dan media sosial. Tujuan utama dari perancangan ini mengonstruksi video edukasi dalam format animasi pendek sebagai

instrumen prevensif terhadap tindakan cyberbullying. Media ini dirancang untuk meningkatkan literasi terhadap tindakan cyberbullying melalui dampak negatif yang ditimbulkan bagi korban. Perancangan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi media sosial dan studi literatur melalui metode jurnal dan buku, yang menghasilkan pengembangan media kampanye sosial berupa video animasi.(Desain Fakultas, Rupa, dan Desain 2023)

Berdasarkan sumber artikel jurnal Implementasi Teknik Motion Graphic dan VFX terhadap Video Edukasi Cyberbullying(Ade Bastian dkk. 2022) Perancangan ini berakar pada dinamika perkembangan teknologi multimedia ditengah peningkatan kasus cyberbullying yang sering dianggap tindakan lazim oleh masyarakat, media edukasi yang lebih representatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian audiens. Tujuan utama dari perancangan ini membuat sebuah video edukasi yang berfungsi sebagai pembelajaran digital. Fokus utama untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai dampak negatif perundungan cyberbullying, meningkatkan literasi digital, serta membentuk paradigma baru dalam etika media sosial.(Ade Bastian dkk. 2022)

Berdasarkan analisis literatur dari beberapa perancangan yang sudah ada, mayoritas penelitian atau perancangan kesehatan mental saat ini masih berfokus pada dimensi umum seperti depresi dan cyberbullying. Pemahaman mengenai kesepian digital masih sangat minim ditemukan. Isu ini sering diabaikan oleh masyarakat karena masyarakat menganggap konektivitas digital yang tinggi berarti tidak ada kesepian padahal interaksi daring yang dangkal sering kali tidak

menawarkan keintiman emosioal. Berdasarkan sumber dari jurnal Dampak Teknologi terhadap Hubungan Manusia, Jurnal Dinamika Sosial dan Sains, 2025(Program dkk. t.t.) Kesepian adalah perasaan terasing dan kurangnya hubungan sosial yang bermakna, meskipun secara fisik seseorang mungkin tidak sendiri. Kesepian mendorong individu mencari validasi sosial, misalnya melalui media sosial, namun interaksi digital sering kali tidak mampu menggantikan kedekatan emosional dari interaksi tatap muka. Kesepian adalah kondisi di mana individu merasa terisolasi meskipun memiliki akses ke berbagai platform komunikasi digital. Meskipun teknologi seperti media sosial dan aplikasi pesan istan memungkinkan berinteraksi dengan banyak orang, sering kali interaksi itu tidak menawarkan keintiman dan kedekatan yang didapatkan dari bertemu secara langsung. Tingkat kesepian di antara Generasi Z (Gen Z) telah meningkat dengan pesat jika dibandingkan dengan generasi yang lebih tua.



Gambar 1. 5 Frekuensi dan Persentase Kesepian
(Sumber: ENLIGHTEN, Universitas Muhammadiyah DR Prof. HAMKA)

Berdasarkan sumber dari artikel jurnal tentang Kesepian Remaja (ENLIGHTEN, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA) Hasil penelitian

menunjukkan kesepian remaja pada penelitian ini berada pada kategori cukup tinggi, hal ini terlihat dari tabel 2 dengan nilai mean 43%, rendah 38,7%, tinggi 10%, sangat rendah 6,7% dan sangat tinggi pada kategori 6,7%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja membutuhkan perhatian dari lingkungan sekitar dalam menghindari terjadinya permasalahan kesepian pada remaja.(ENLIGHTEN 2023)

Dampak dari kesepian terhadap kesehatan fisik dan mental sangat luas dan serius, Kesepian secara signifikan menurunkan kualitas tidur melalui mekanisme psikologis seperti stres, kecemasan, dan perasaan terisolasi. Gangguan tidur yang diakibatkan kesepian dapat berujung pada insomnia kronis, menurunkan produktivitas, dan memperburuk kesehatan fisik serta mental. Berdasarkan sumber dari jurnal Jurnal Kesehatan STIKes Pemkab Jombang, 2023 yang berjudul Hubungan kesepian dengan kualitas tidur pada lansia di Balai Pelayanan Penelitian di Panti Sosial Tresna Werdha (Jombang 2023).menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kesepian dengan kualitas tidur buruk pada lansia(Jombang 2023). Ketidaknyamanan psikologis akibat kesepian menjadi faktor utama yang mengganggu pola tidur sehat. bahwa kualitas tidur yang buruk berkaitan erat dengan tingkat kesepian, baik kesepian emosional maupun sosial. Orang dengan kualitas tidur baik cenderung memiliki tingkat kesepian yang lebih rendah, terutama pada usia dewasa muda. Kesepian dapat meningkatkan stres dan kecemasan, membuat seseorang sulit rileks dan tidur nyenyak. Pikiran yang terus berputar akibat kesepian memperburuk kualitas tidur dan berpotensi menimbulkan gangguan tidur seperti insomnia. Kesepian tidak hanya berdampak pada lansia, tetapi juga pada dewasa muda dan kelompok usia lain, memengaruhi pola tidur dan kesehatan

mental secara umum.

Dampak melemahnya daya tahan tubuh akibat kesepian yang berlangsung lama dapat mengganggu pola tidur dan menurunkan sistem kekebalan tubuh, sehingga individu menjadi lebih rentan terhadap penyakit seperti infeksi, penyakit jantung, dan stroke. Kesepian juga dapat mempercepat proses penuaan dan meningkatkan peradangan dalam tubuh. Stres kronis dan kecemasan yang diakibatkan oleh kesepian mengurangi efektivitas sistem imun sehingga tubuh lebih rentan terhadap infeksi dan penyakit.

Menggabungkan media edukasi berupa animasi 2D motion grafik untuk menjelaskan dampak kesepian di era digital terhadap kesehatan mental remaja adalah pendekatan yang efektif dan menarik. Media visual memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi rumit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk kalangan remaja. Dengan menggunakan 2D animasi motion grafik, kita dapat meningkatkan pemahaman tentang pengaruh buruk dari kesepian di era digital dan dampak buruk terhadap kesehatan mental mereka. Memanfaatkan alat visual yang inovatif, seperti animasi 2D motion grafik, untuk meningkatkan pemahaman remaja mengenai efek buruk dari penggunaan teknologi digital secara berlebihan dan masalah cyberbullying terhadap kesehatan mental mereka merupakan pendekatan yang efektif.

Media visual dapat menggambarkan bagaimana penggunaan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan perasaan kesepian. Ini bisa diilustrasikan dengan karakter animasi yang mengalami perubahan emosi saat menggunakan media sosial. Remaja

Indonesia menghadapi masalah kesehatan mental, termasuk depresi, kecemasan, dan kesepian digital. *Cyberbullying* dan penggunaan media sosial yang berlebihan menjadi faktor utama yang memperburuk kondisi ini. Masalah ini memerlukan pendekatan edukasi yang efektif dan mudah diterima oleh target audiens utama, yaitu remaja dan generasi muda. Menggunakan media edukasi 2D *motion graphic* merupakan solusi inovatif dan efektif untuk mengedukasi masyarakat Indonesia, khususnya remaja, tentang dampak buruk kesepian di era digital,

Media 2D *motion graphic* menggabungkan elemen visual dan audio yang dinamis sehingga mampu menyajikan informasi secara menarik, mudah dipahami. Konten edukasi ini dapat menjadi pemicu diskusi di kalangan remaja, keluarga, dan pendidik, sekaligus mengurangi stigma terkait masalah kesehatan mental. Berdasarkan sumber dari jurnal (Sanjaya 2024) Pemanfaatan Motion Graphic Dalam Mendukung Penyampaian Pesan *Game Show Edukasi* “Clash Of Champions”. Jurnal Visualita, Volume 13 Nomor 01 Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Clash of Champions merupakan game show edukasi yang memiliki 40 kontestan dari berbagai perguruan tinggi ternama di Indonesia maupun di luar negeri. Dilansir per tanggal 30 Juli 2024 pada kanal YouTube, salah satu video dari web series, yaitu ‘Clash of Champions Episode 1’ telah mencapai lebih dari 9,4 juta penonton. Konten yang unik dan menarik. mampu membuat Clash of Champions sebagai web series yang populer di Indonesia. (Sanjaya 2024)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan sebagai media edukasi animasi 2D motion graphic tentang kesepian di era digital yang mempengaruhi mental?
2. Bagaimana perancangan animasi 2D motion graphic tentang kesepian di era digital yang mempengaruhi mental yang menarik bagi remaja?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan sebagai media edukasi animasi 2d motion graphic tentang kesepian di era digital yang mempengaruhi mental.
2. Merancang animasi 2D motion graphic tentang kesepian di era digital yang mempengaruhi mental yang menarik bagi remaja.

D. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi penulis:

Sebagai sarana untuk meningkatkan dan mengamalkan ilmu-ilmu yang telah di pelajari semasa kuliah. Menambah pengalaman dalam peancangan video animasi *motion graphic*. Serata sebagai syarat dalam memenuhi persyaratan kelulusan sastra satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Akademik:

Dapat dijadikan referensi, acuan, evaluasi bagi mahasiswa lain yang mempelajari tentang motion graphic.

3. Bagi Masyarakat:

Motion Graphic ini dapat dijadikan media edukasi dan media informasi untuk mengkampanyekan di kalangan pelajar tentang kesepian di era digital yang mempengaruhi mental yang menarik bagi remaja.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ilmiah umumnya diawali dengan studi kepustakaan, untuk mendapatkan data-data dalam rangka membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memastikan bahwa apa yang akan diteliti, belum pernah diteliti sebelumnya. Sejumlah baban kepustakaan yang telah di tinjau ternyata sudah ada yang menulis sebagaimana permasalahan yang menjadi topik penelitian.

Pembahasan ini banyak didukung dari beberapa sumber untuk memahami lebih jauh mengenai perancangan motion graphic. Informasi yang berkaitan dengan pokok penelitian didapat melalui beberapa sumber pustaka sebagai berikut :

Artikel jurnal yang berjudul Perancangan *motion graphic* mengenai *self diagnose* Kesehatan mental oleh komunitas petualangan menuju sesuatu untuk remaja di kota Badung(Rizkiani dkk. 2022). Banyak remaja, terpapar informasi tentang gangguan mental, mulai mengidentifikasi diri dengan gejala-gejala tertentu tanpa berkonsultasi dengan profesional. Padahal mendiagnosis gangguan mental adalah proses kompleks yang membutuhkan evaluasi menyeluruh. Self-diagnosis, yang hanya berdasarkan informasi yang tersedia tanpa konfirmasi ahli seperti psikolog atau psikiater, berpotensi memberikan label yang salah dan memperburuk kondisi seseorang. Untuk mengatasi hal ini, dirancanglah sebuah video edukatif

yang secara khusus membahas tentang bahaya self-diagnosis pada remaja. (Rizkiani dkk. 2022)

Manfaat dari tinjauan pustaka terhadap penelitian ini mengidentifikasi kekosongan dalam penelitian sebelumnya dan menegaskan relevansi pengembangan motion graphic dengan isu sosial serupa. Berbeda dengan studi terdahulu yang menitikberatkan pada self-diagnosis dan pencegahan misinformasi kesehatan mental, karya ini menyajikan media edukatif yang mengangkat tema kesepian di era digital. Fokusnya pada dampak emosional interaksi digital dangkal yang meningkatkan isolasi, depresi, dan stres pada remaja. Dengan demikian, dirancang animasi 2D motion graphic untuk mengedukasi masyarakat, khususnya remaja, tentang pengaruh kesepian digital terhadap kesehatan mental.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada kesalahan persepsi diri dan edukasi berbasis informasi, karya ini berfokus pada pembentukan kesadaran emosional dan pengalaman visual yang empatik melalui pendekatan desain motion graphic bergaya *flat cartoon*. Jika karya terdahulu menampilkan pesan edukatif secara informatif, maka karya ini mengembangkan narasi visual yang lebih interaktif, menyentuh sisi afektif remaja, serta menekankan pentingnya keseimbangan antara interaksi digital dan hubungan sosial nyata.

Artikel jurnal yang berjudul Perancangan Kampanye Sosial Pengelolaan Kebiasaan Media Sosial yang Sehat pada Remaja Usia 15-18 Tahun (Makna 2022). penggunaan media sosial dapat mempengaruhi kualitas kesehatan jiwa individu. Kecanduan menjadi salah satu permasalahan yang muncul selain efek psikologis lainnya yang diakibatkan oleh penggunaan media sosial. Remaja yang berada di

fase perkembangan psikologis, menjadi penyumbang terbesar pengguna. media sosial. Minimnya edukasi mengenai penggunaan media sosial yang sehat menyebabkan kecanduan semakin meningkat media sosial. Minimnya edukasi mengenai penggunaan media sosial yang sehat menyebabkan kecanduan semakin meningkat.(Makna 2022)

Manfaat dari tinjauan pustaka ini adalah memperkuat landasan konseptual dalam memahami hubungan antara kecanduan media sosial dan dampaknya terhadap kesehatan mental remaja, khususnya dalam konteks kesepian digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan bukan hanya mengganggu keseimbangan psikologis, tetapi juga menurunkan kualitas hubungan sosial manusia.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada kampanye sosial untuk mengedukasi penggunaan media sosial yang sehat, karya tugas akhir ini berfokus pada dampak emosional kesepian digital yang muncul akibat interaksi daring yang dangkal. Jika penelitian di jurnal REKA MAKNA masih berada pada ranah *preventif dan informatif*, maka karya ini melangkah lebih jauh dengan menghadirkan media visual edukatif dalam bentuk animasi *2D motion graphic* yang bersifat naratif dan empatik.

Artikel jurnal yang berjudul Perancangan Motion Graphic Series sebagai Media Edukasi tentang Depresi bagi Remaja(Visual 2022). Depresi merupakan gangguan afektif dengan prevalensi tinggi, ditandai oleh kesedihan yang berkepanjangan. Meskipun dapat terjadi pada semua usia, remaja (14-17 tahun) lebih rentan karena fase transisi biologis, psikologis, dan sosial yang krusial.

Kurangnya perhatian dan pemahaman remaja terhadap kesehatan mental memperbesar risiko, yang diperburuk oleh minimnya platform edukasi relevan dan menarik. Optimalisasi kanal digital seperti Instagram dan YouTube, sebagai media utama remaja, perlu ditingkatkan untuk edukasi kesehatan mental.(Visual 2022)

Manfaat dari tinjauan pustaka ini adalah memberikan dasar mengenai penggunaan media visual digital sebagai alat edukasi kesehatan mental bagi remaja. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa *motion graphic* dapat menjadi sarana efektif dalam mengkomunikasikan isu-isu psikologis secara menarik dan persuasif.

Berbeda dengan penelitian tersebut yang berfokus pada isu depresi secara umum, karya Tugas Akhir ini menyoroti fenomena kesepian digital (*digital loneliness*) sebagai bentuk gangguan emosional baru di era media sosial. Jika penelitian terdahulu menitikberatkan pada *motion graphic series* yang informatif untuk meningkatkan kesadaran tentang depresi, maka karya ini menghadirkan animasi 2D *motion graphic* tunggal dengan pendekatan emosional-naratif untuk menggambarkan dampak kesepian akibat interaksi digital yang dangkal. Dengan demikian, karya ini tidak hanya melanjutkan upaya edukatif yang serupa, tetapi juga memperluas konteksnya dengan menyoroti aspek psikososial yang lebih kontemporer dan relevan dengan remaja masa kini.

Artikel jurnal yang berjudul Kesepian, Kepekaan Sosial, dan Kecanduan Media Sosial pada Mahasiswa Rantau: Peran Kepekaan Sosial sebagai Mediator(Jombang 2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peran keterhubungan sosial serta kompetensi interpersonal terhadap tingkat kesepian pada mahasiswa perantau. Sampel penelitian diperoleh melalui

teknik purposive sampling, dengan menggunakan instrumen pengukuran yang diadaptasi dari skala kesepian yang dikembangkan oleh Gierveld dan Tilburg (2006), serta skala keterhubungan sosial yang mengacu pada konsep yang dikemukakan oleh Bochner dan Kelly (1972). Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode regresi berganda (multiple regression) analisis menunjukkan bahwa keterhubungan sosial dan kompetensi interpersonal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kesepian mahasiswa perantau, dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0,674 dan nilai F sebesar 203,652. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel independen tersebut secara simultan berperan sebesar 67,4% dalam menjelaskan variasi tingkat kesepian pada responden penelitian. (Jombang 2023)

Manfaat dari tinjauan pustaka ini adalah memberikan dasar empiris bagi pemahaman tentang hubungan antara keterhubungan sosial, kesepian, dan perilaku digital. Hasil penelitian ini mendukung relevansi karya tugas akhir yang mengangkat isu kesepian di era digital, karena menunjukkan adanya keterkaitan nyata antara interaksi sosial yang menurun dengan meningkatnya penggunaan media sosial yang bersifat superfisial.

Berbeda dengan penelitian tersebut yang berfokus pada analisis kuantitatif mengenai hubungan variabel psikologis, karya tugas akhir ini menghadirkan interpretasi visual dan emosional dari fenomena tersebut melalui media animasi 2D motion graphic. Jika penelitian ini menampilkan data statistik untuk menjelaskan hubungan antara kesepian dan interaksi sosial, maka karya ini menerjemahkan hasil temuan serupa ke dalam bentuk narasi visual yang komunikatif dan mudah dipahami oleh remaja. Dengan demikian, karya ini tidak hanya memperluas temuan

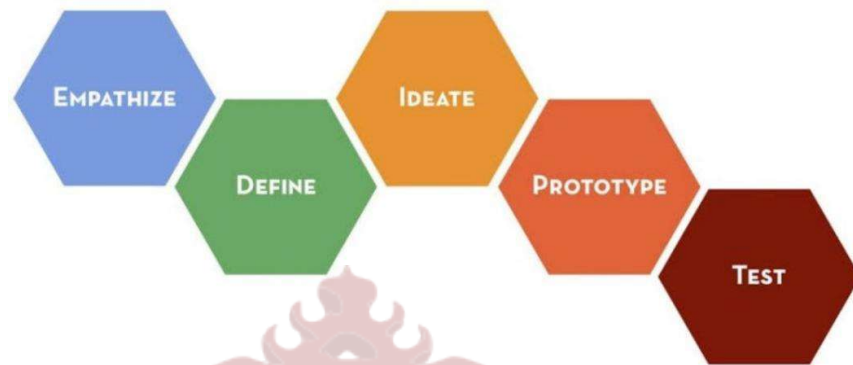
akademik, tetapi juga mengubahnya menjadi bentuk komunikasi visual yang mampu menyentuh aspek kognitif sekaligus afektif audiens.

Artikel jurnal yang berjudul Internet Pada Gen Z: Dampak Kesepian dan Leisure Boredom terhadap Kecenderungan Kecanduan Internet pada Gen Z Artikel ini menganalisis pengaruh kesepian dan leisure boredom terhadap kecenderungan kecanduan internet pada Gen Z di Kabupaten Karawang (Gilang Ramadhan dkk. t.t.). Dengan 664 responden usia 1996-2010, hasil kuantitatif menunjukkan kedua faktor tersebut berpengaruh signifikan secara bersamaan ($p < 0,05$) dan menyumbang 11,8% risiko kecanduan internet pada remaja dan dewasa muda. (Gilang Ramadhan dkk. t.t.)

Manfaat dari tinjauan pustaka ini adalah penggunaan internet berlebihan pada generasi muda tidak hanya dipicu oleh kebutuhan digital atau faktor lingkungan, tetapi juga oleh kondisi emosional yang tidak terpenuhi, seperti kebutuhan akan koneksi sosial dan aktivitas bermakna. Kesepian menyebabkan individu mencari pelarian melalui dunia digital, sementara kurangnya kegiatan produktif memperkuat kecenderungan tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji hubungan statistik antara kesepian, kebosanan, dan kecanduan internet pada Gen Z. Sedangkan perancangan ini mengangkat isu serupa dengan metode visual edukatif berupa animasi 2D motion graphic. Tujuannya agar audiens memahami dampak kesepian digital secara kreatif melalui pengalaman visual dan emosional, yang lebih efektif menjangkau Gen Z yang akrab dengan media visual dan konten digital.

F. Metode Perancangan



Gambar 1. 6 Metode Perancangan *Desain Thinking*
(Sumber: <https://artikel.spot-excellent.com>)

1. Empathize

Tahap empati ini merupakan fase awal dalam proses pengembangan karya, dimana fokus utamanya adalah memahami fenomena sosial dan kebutuhan audies secara mendalam sebelum masuk ke tahap teknis.

Development

Development merupakan dimana data empiris yang diperoleh dari tahap empati. Pada tahap ini, perancangan mentransformasikan identifikasi masalah menjadi strategi perancangan yang konkret.

a. Ide Konsep

Ide perancang *motion graphic* kesepian di era digital terhadap Kesehatan mental dipadat dari sebuah khusus yang di akibatkan dari kesepian di era digital yang saat ini banyak terjadi di era digital. Dengan adanya khusus kesepian di era digital yang terjadi di masyarakat, maka

perluhnya mengedukasi untuk mengurai gangguan Kesehatan mental terhadap remaja.

b. Target Audince

Target audince merupakan kelompok tertentu yang di tetapkan sebagai sasaran utama penerimaan pesan dalam perancangan. Audiens sasaran dalam perancangan ini adalah remaja pada rentang usia 14 sampai 24 tahun, Remaja juga memiliki tingkat pemanfaatan teknologi digital dan media sosial yang tinggi, sehingga memiliki potensi paling besar terdampak oleh fenomena kesepian di era digital.

c. Observasi dan Wawancara

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena di lapangan. Ini merupakan teknik penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam mengenai subjek yang diteliti.

Dalam membuat perancangan ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa jurnal yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengupulkan data yang berkaitan dengan perancangan ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengumpulan data yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang sesuai.

d. Brief

Bagian ini mencakup penyusunan *brief* yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses kreatif, memuat elemen-elemen utama seperti tujuan komunikasi, sasaran audiens, pesan inti, strategi visual, serta media penyajian yang digunakan dalam perancangan.

e. Creative

Tahap creative berfokus pada pengembangan ide visual dan naratif berdasarkan creative brief yang telah disusun. Proses ini mencakup eksplorasi gaya visual, pemilihan palet warna, tipografi, ilustrasi, serta penyusunan alur cerita yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif dan menarik bagi audiens remaja.

f. Dana Investor

Perancangan dana merupakan aspek penting dalam proses perancangan motion graphic karena berkaitan dengan keberlanjutan produksi dan kelayakan implementasi. Pada tahap ini dibutuhkan biaya, sumber

2. Define

Tahap define merupakan dimana perancangan melakukan sintesis dan analisis mendala terhadap data empiris yang telah dikumpulkan pada tahap empathize. Bertujuan untuk merumuskan masalah yang terukur.

a. Brainstorming

Brainstorming merupakan tahap penggalian ide yang dilakukan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi kreatif berdasarkan data yang diperoleh pada tahap empati.

b. Konsep Cerita

Konsep cerita pada perancangan ini berfokus pada fenomena kesepian pada remaja di era digital, khususnya yang muncul akibat interaksi penggunaan media sosial dan interaksi daring yang menggantikan interaksi secara langsung, cerita ini dirancang untuk merepresetasi kondisi emosional remaja yang aktif di dunia digital, namun secara psikologis merasa keterasingan, kurangnya interaksi sosial, dan tekanan perbandingan diri dengan orang lain.

c. Gaya Visual

Gaya visual dalam perancangan ini dirancang untuk merensetasi topik kesepian di era digital secara komunikatif, emosional, dan tetap mudah diterima oleh audiens remaja, pendekatan visual yang digunakan gaya anime inspired. Gaya ini dipilih karena mengadaptasi karakteristik estetika anime Jepang ke dalam motion graphic edukatif.

3. Ideate

Tahap ideate merupakan fase transisi dari pemahaman masalah menuju penciptaan solusi kreatif yang divergen. Tahap ini melakukan eksplorasi ide secara luas untuk menentukan bagaimana pesan edukasi

mengenai kesehatan mental dapat divisualkan secara efektif dalam animasi motion graphic.

Praproduksi

Tahap *praproduksi* merupakan fase awal dalam proses perencanaan dan desain karya yang mencakup penyusunan naskah (skrip), pembuatan storyboard, serta perancangan elemen visual seperti palet warna, tipografi, ilustrasi karakter, dan komponen pendukung lainnya. Pada tahap ini, dilakukan penyesuaian dan sinkronisasi setiap elemen visual agar sejajar dengan konsep komunikasi serta pesan edukatif yang hendak disampaikan. Tahapan praproduksi berfungsi sebagai pijakan strategis yang memastikan konsistensi estetika dan fungsionalitas dalam produk akhir, sehingga memfasilitasi kelancaran proses produksi berikutnya dan optimalisasi penyampaian informasi kepada audiens sasaran secara efektif dan efisien.

a. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan singkat yang menjelaskan inti dari suatu karya, seperti buku, naskah, film, animasi, sehingga audiens bisa memahami isi dan alur cerita tanpa membaca keseluruhan cerita. Secara umum sinopsis mencakup gambaran tentang karakter utama, alur, temadan konflik utama mengulas setiap detailnya.

b. Storyline

Storyline merupakan scenario atau alur cerita yang menjadi dasar dalam pengembangan sebuah karya *motion graphic*. Alur cerita sederhana sehingga memudahkan audiens untuk memahaminya.

c. Storyboard

Storyboard berperan sebagai representasi visual dari naskah atau alur cerita yang telah dirancang sebelumnya. Setiap adegan divisualisasikan secara berurutan melalui sketsa yang menggambarkan transisi, komposisi visual, dinamika pergerakan karakter, serta orientasi kamera.

d. Moodboard

Moodboard adalah kumpulan gambar atau referensi visual yang dipakai untuk menentukan suasana, nuansa, dan gaya tampilan dalam pembuatan motion graphic. Moodboard berisi contoh-contoh warna, ilustrasi, huruf, gaya karakter, dan elemen visual lainnya yang cocok dengan tema cyberbullying di media sosial. Tujuannya adalah supaya tampilan visual tetap konsisten dan membantu dalam memutuskan desain seperti apa yang akan dipakai selama proses produksi.

4. Prototipe

Tahap prototipe merupakan implementasi teknis di mana perancangan yang masih bersifat abstrak pada tahap praproduksi ditransformasikan menjadi produk visual yang nyata. Dalam pembuatan motion graphic menjadi produk visual yang nyata. Dalam visual, narasi, dan audio sebelum dilakukan uji coba final kepada audiens.

a. Produksi

Tahap *praproduksi* merupakan fase awal dalam proses perencanaan dan desain karya yang mencakup penyusunan naskah (skrip), pembuatan storyboard, serta perancangan elemen visual seperti palet warna, tipografi,

ilustrasi karakter, dan komponen pendukung lainnya. Pada tahap ini, dilakukan penyesuaian dan sinkronisasi setiap elemen visual agar sejajar dengan konsep komunikasi serta pesan edukatif yang hendak disampaikan. Tahapan praproduksi berfungsi sebagai pijakan strategis yang memastikan konsistensi estetika dan fungsionalitas dalam produk akhir, sehingga memfasilitasi kelancaran proses produksi berikutnya dan optimalisasi penyampaian informasi kepada audiens sasaran secara efektif dan efisien.

1) Visual

Elemen *visual* memegang peranan sentral dalam tahap produksi, yang mencakup proses pembuatan ilustrasi, pengaturan tata letak, pemilihan tipografi, penggunaan warna, serta animasi gerak. Setiap komponen dirancang dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, seperti keseimbangan, kesatuan, ritme, dan penekanan, guna menghasilkan tampilan yang estetis sekaligus mudah dipahami oleh audiens.

2) Visual Efek

Visual effects, dimanfaatkan untuk menambahkan dinamika serta memperkuat atmosfer naratif dalam karya motion graphic. Implementasi elemen ini mencakup penggunaan transisi, pencahayaan, bayangan, serta manipulasi gerak yang disesuaikan secara cermat dengan tempo narasi dan gaya penyajian yang dipilih.

3) Audio

Elemen audio dalam karya *motion graphic* meliputi penggunaan musik latar, efek suara, serta narasi suara *voice over* yang berfungsi untuk

memperkuat dimensi emosional sekaligus memperjelas makna pesan yang disampaikan.

b. Pascaproduksi

Tahap pasca produksi merupakan tahap penyempurnaan hasil motion graphic setelah seluruh proses produksi selesai. Pada tahap ini dilakukan pengolahan akhir melalui editing, mixing audio, dan rendering untuk menyatukan seluruh elemen visual dan suara menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses pasca produksi bertujuan memastikan alur cerita berjalan lancar, kualitas visual dan audio seimbang, serta pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens sasaran. Pada tahap pasca produksi, kegiatan yang dilakukan adalah:

1) Editing

Proses menggerakkan dan menata video animasi atau hasil gerakan gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan menarik untuk dilihat.

2) Mixing

Mixing merupakan tahapan pengolahan audio yang dilakukan setelah seluruh elemen suara seperti musik latar, efek suara, dan narasi voice over. Tahap ini bertujuan untuk menggabungkan serta menyeimbangkan setiap komponen audio agar menghasilkan kualitas suara yang jelas, harmonis, dan mendukung penyimpanan pesan visual secara optimal.

3) Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output tampilan akhir pada model dan animasi.



G. Sistematika penulisan

a. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat dari perancangan, 4 referensi tinjauan pustaka, dan metodologi perancangan.

b. BAB 2 Identifikasi Data

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian gangguan mental, kesepian digital, media sosial, dan media informasi yang pernah dilakukan

c. BAB 3 Analisa Data dan Konsep Perancangan

Pada bab ini berisi tentang identifikasi audiens, segmentasi, usp, esp, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, dan media plan yang akan dicetak.

d. BAB 4 Perwujudan Karya

Pada bab ini berisi mengenai hasil dari perwujudan karya komik “offline matters with elona” yang dimulai dari konsep, ide, cerita, karakter, sketsa, media pendukung, dan hasil akhir.

e. BAB 5 Penutup

pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari perancangan Animasi 2D Motion grafik, edukasi dan saran untuk dikembangkan lebih lanjut. interaktif agar pesan edukatif tersampaikan secara lebih luas dan efektif.