

BAB V PENUTUP

Perancangan tugas akhir perancangan animasi 2D motion graphic sebagai edukasi tentang dampak kesepian di era digital sebagai dampak kesepian di era digital terhadap kesehatan mental, menghasilkan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Simpulan

Tugas Akhir ini mengangkat tema Kesehatan mental kondisi kesejahteraan psikologis individu yang mempengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, bersikap, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Perkembangan teknologi digital kesehatan mental menjadi isu yang makin naik. Media sosial dan platform digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga membentuk pola interaksi, cara individu memandang diri sendiri, serta cara memperoleh validasi sosial. Tema kesehatan mental dalam perancangan ini membahas dampak teknologi digital terhadap kondisi psikologis remaja, dengan fokus utama kesepian di era digital yang memunculkan permasalahan sosial dan emosional yang sering kali tidak disadari oleh masyarakat. Berdasarkan hasil pengamatan dan kajian literatur, ditemukan adanya gap masalah antara tingginya intensitas penggunaan media digital oleh remaja dengan komunikatif, empatik, dan sesuai dengan karakter audiens. Informasi yang tersedia saat ini cenderung bersifat tekstual atau informatif sehingga kurang menarik dan sulit difahami secara emosional. Urgensi perancangan ini terletak pada meningkatnya kasus kesepian yang berpotensi berdampak pada kesehatan mental remaja, sementara kesadaran masyarakat terhadap isu kesepian digital masih relatif rendah. Oleh karena itu dibutuhkan

media alternatif yang tidak hanya bersifat informatif, tapi juga mampu membangun empati dan kesadaran secara visual dan emosional.

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang Animasi 2D *Motion Graphic* dengan menyampaikan pesan edukatif dan mengenai dampak negatif kesepian di era digital melalui pendekatan visual yang relevan dengan kehidupan remaja. Media yang ditawarkan berupa Animasi *Motion Graphic*, karena media ini paling dekat dengan remaja melalui kombinasi visual, warna, dan gerakan yang dinamis. Metode *Design Thinking* digunakan sebagai dasar pembentukan Animasi 2D *Motion Graphic* yang mencakup empat tahap, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*. Kebaruan dari perancangan ini terletak pada penggabungan isu psikologis remaja dengan media Animasi 2D *Motion Graphic* yang berfokus pada pendekatan emosional dan naratif bukan sekedar informatif. Hasil dari perancangan ini berupa karya Animasi 2D *Motion Graphic* yang merepresentasikan dampak teknologi digital terhadap kondisi emosional remaja melalui pendekatan visual dan naratif. Perancangan ini berfungsi sebagai media edukasi dan penyadaran sosial yang diharapkan mampu meningkatkan kesadaran, pemahaman, serta empati masyarakat terhadap isu kesepian di era digital dan pemahaman masyarakat terhadap pentingnya menjaga kesehatan mental di tengah perkembangan teknologi.

B. Saran

Mengingat dinamisnya tren komunikasi visual, diharapkan peneliti atau perancangan selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam media edukasi kesehatan mental. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat

keterlibatan audiens Gen Z yang memiliki preferensi tinggi terhadap konten digital yang bersifat partisipatif.

Disarankan agar institusi pendidikan maupun lembaga kesehatan mental dapat mengadopsi media animasi ini sebagai bagian kampanye literasi digital. Penggunaan media visual yang komunikatif diharapkan dapat mereduksi stigma sosial terhadap isu kesepian dan kesehatan mental, sehingga tercipta ekosistem pendukung yang lebih inklusif bagi remaja.

Diharapkan audiens dapat menerapkan prinsip digital secara konsisten. Langkah preventif seperti mengalokasikan waktu khusus tanpa perangkat elektronik perlu dipraktikkan guna mengembalikan esensi komunikasi manusiawi yang berbasis pada empati dan kehadiran fisik, sehingga dampak negatif dari isolasi digital dapat diminimalisir secara efektif.