

TUGAS AKHIR
ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
EDUKASI TENTANG DAMPAK KESEPIAN DI ERA
DIGITAL TERHADAP KESEHATAN MENTAL

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



Disusun oleh:
Muh Nur Fauzan
NIM. 2022021048

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2026

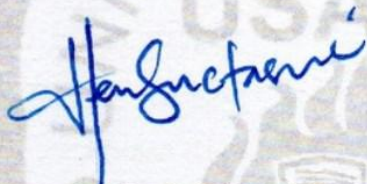
HALAMAN PERSETUJUAN
Animasi 2D Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Dampak
Kesepian di Era Digital terhadap Kesehatan Mental

Disusun oleh:
Muh Nur Fauzan
NIM.2022021048

Tugas Akhir ini telah disetujui
Untuk dipertahankan dihadapan Dewan Perwakilan Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal : 06 November 2025

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukisari, S.Sn.,M.Sn.
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



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

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN
Animasi 2D Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Dampak
Kesehian di Era Digital terhadap Kesehatan Mental

Disusun oleh:
Muh Nur Fauzan
NIM.2022021048

Tugas Akhir/kekaryaan ini telah diterima dan disahkan
Oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada Tanggal : 06 Februari 2026

1. Penguji I

Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn.,M.Sn.

NIDN : 0630017802

2. Penguji II

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

NIDN : 0610068302

3. Penguji II

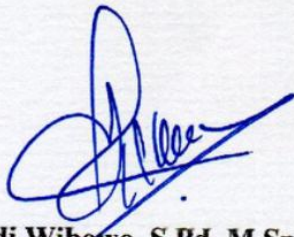
Nama : Arif Yulianto, S.Sn.,M.Sn.

NIDN : 0606077302

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


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


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 : **Muh Nur Fauzan**

NIM : **2022021048**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir

Judul: **Animasi 2D Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Dampak Kesenian di Era Digital terhadap Kesehatan Mental**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran 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, 14 Oktober 2025
Yang Menyatakan



(Muh Nur Fauzan)
NIM: 2022021048

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Sahid Surakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Muh Nur Fauzan**
NIM : **2022021048**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberi kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (**Non-exclusive Royalty-Free Right**) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Animasi 2D Motion Graphic sebagai Media Edukasi tentang Dampak Kesepian di Era Digital terhadap Kesehatan Mental" beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Sahid Surakarta berhak menyimpan, mempublikasikan karya ilmiah saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal : 14 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



(**Muh Nur Fauzan**)
NIM: 2022021048

PERSEMBAHAN

Kepada merak yang telah memberi doa dan dukungan baik moral ataupun material dalam tugas akhir ini.

Tuhan Yang Maha Esa

Ibu, Ayah, Adik dan Kakak

Bapak dan Ibu Dosen DKV Universitas Sahid Surakarta

Teman-teman DKV Universitas Sahid Surakarta



MOTTO

“terus berenang, lanjutkan mendaki”

(Maul Ibrahim dari Perunggu)

“Bayangkan jika kita tidak Menyerah”

(Baskara Putra dari Hindia)



RINGKASAN

Kesehatan mental merupakan kondisi dimana kesejahteraan psikologis individu yang mempengaruhi cara berpikir, merasakan, bersikap, serta berinteraksi dengan lingkungan sosial, khususnya dalam konteks perkembangan teknologi digital. Topik kesepian di era digital pada remaja, sebagai dampak dari penggunaan media sosial dan platform digital yang mempengaruhi kondisi sosial dan emosional remaja. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah animasi 2D Motion Graphic sebagai media edukasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan kajian literatur ditemukan antara tingginya penggunaan media digital oleh remaja dengan minimnya edukasi tentang kesepian di era digital yang makin memperparah kondisi. Informasi saat ini cenderung bersifat tekstual dan informatif, sehingga kurang menarik dan sulit difahami oleh remaja. Meningkatnya kasus kesepian di kalangan remaja yang berpotensi pada kesehatan mental remaja, serta kesadaran masyarakat terhadap isu kesepian di era digital masih relatif rendah. Tujuan perancangan ini adalah merancang animasi 2D Motion Graphic yang menyampaikan pesan edukatif mengenai dampak negatif kesepian di era digital, dengan pendekatan visual yang relevan dengan kehidupan remaja. Perancangan ini menawarkan media Animasi 2D Motion Graphic yang menggunakan visual, warna, gerakan lebih dekat dengan kebiasaan konsumsi remaja serta mampu membangun empati secara visual dan emosional. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*. Hasil dari perancangan ini berupa Animasi 2D motion Graphic yang mempresentasikan dampak kesepian di era digital terhadap kondisi emosional remaja. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi masyarakat terhadap isu kesepian di era digital

Kata Kunci: Animasi 2D, Motion Graphic, Kesehatan Mental, Kesepian Digital, Remaja.

ABSTRACT

Mental health is a state of individual psychological well-being that influences how they think, feel, behave, and interact with their social environment, particularly in the context of digital technology developments. Loneliness among adolescents in the digital age, driven by social media and other digital platforms, affects their social and emotional well-being. The primary medium for this design is 2D motion graphic animation as an educational tool. Based on observations and a literature review, it was found that the high use of digital media by adolescents and the lack of education about loneliness in the digital age exacerbate the situation. Information that tends to be textual and informative becomes less engaging and harder for adolescents to understand. The increasing incidence of loneliness among adolescents has the potential to impact adolescent mental health, and public awareness of the issue of loneliness in the digital age remains relatively low. The objective of this design is to create a 2D motion graphic animation that conveys an educational message about the negative impacts of loneliness in the digital age, using a visual approach relevant to adolescents' lives. This design offers 2D motion graphic animation media that uses visuals, colors, and movement that are more closely aligned with adolescent consumption habits and can build empathy visually and emotionally. This design utilizes the Design Thinking method, which encompasses the main stages of empathize, define, ideate, and prototype. The resulting design is a 2D motion graphic animation that presents the impact of loneliness in the digital age on the emotional well-being of adolescents. This design is expected to educate the public about loneliness in the digital age.

Keywords: 2D Animation, Motion Graphic, Mental Health, Digital Loneliness, Adolescents



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Proporsal Tugas Akhir Kekaryaannya ini dengan lancar sebagai syarat untuk penyelesaian studi S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama proses perancangan dan penyusunan Proporsal Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat dilalui dengan berbagai hambatan dan rintangan dan akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. hal ini tentunya tidak mungkin terjadi jika tidak ada bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih 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 Kerjasama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, SE., MM. selaku wakil Rektor Bidang Sumber Daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn, M.Sn selaku pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesaikannya pembuatan Proporsal Tugas Akhir Kekaryaannya ini.
7. Ahmad Khoirul Anwar, M.Sn., selaku pembimbing 2 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik dan saran yang membangun dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
8. Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang konstruktif selama proses pengujian.

9. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta
10. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik berupa material, finansial, maupun moral.
11. Seluruh teman-teman DKV Usahid angkatan 2022 yang sudah banyak sekali membantu menyelesaikan Tugas Akhir Kekaryaan ini.
12. Seluruh Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta.
13. Semua pihak terkait yang telah memberikan bantuan materil dan moral dalam proses penyelesaian laporan ini.

Dengan kesadaran bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, penulis memohon maaf atas segala bentuk kesalahan, kekeliruan dan juga kekurangan dalam penulisannya. Semoga karya ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan pihak-pihak terkait.

Terima kasih.

Surakarta, 14 Oktober 2025

(Muh Nur Fauzan)
NIM. 2022021048

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
RINGKASAN	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan	13
D. Manfaat.....	13
E. Tinjauan Pustaka.....	14
F. Metode Perancangan	20
G. Sistematika penulisan	29
BAB II IDENTIFIKASI DATA	30
A. Permasalahan kesehatan mental di era digital.....	30
B. Permasalahan terhadap kesepian di era digital.....	31
C. Jenis – Jenis kesepian	33
D. Dampak kesepian di era digital	35
E. Media informasi yang pernah dilakukan.....	37
F. Kegiatan yang pernah dilakukan	39
G. Analisa SWOT	40

BAB III	42
KONSEP PERANCANGAN	42
A. ANALISA DATA	42
B. STRATEGI KREATIF	44
C. MEDIA PALN	61
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	67
A. Perancangan Karya.....	67
B. Media Pendukung	81
BAB V PENUTUP.....	111
A. Simpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114
Glosarium	116
Lampiran	118
1. Buku Konsultasi	118
2. QR Media Utama.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisa SWOT	31
Tabel 3. 1 Metrik	49
Tabel 4. 1 Muse Karakter	68
Tabel 4. 2 Ciri-ciri dan Sifat	70
Tabel 4. 3 Final Render Preview	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Masalah Kesehatan Mental.....	3
Gambar 1. 2 Durasi Penggunaan Media Sosial	4
Gambar 1. 3 Cyberbullying Case in Indonesia.....	5
Gambar 1. 4 Proporsi Depresi Pada Umur 15-24.....	6
Gambar 1. 5 Frekuensi dan Persentase Kesepian	9
Gambar 1. 6 Metode Perancangan <i>Desain Thinking</i>	20
Gambar 2. 1 Masalah Kesehatan Mental.....	31
Gambar 2. 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kesepian	32
Gambar 2. 3 Perancangan Motion Graphic	37
Gambar 2. 4 Perancangan Komik Digital.....	38
Gambar 2. 5 Komunitas Ziwa.....	39
Gambar 2. 6 Muda Mudi Kaesang Pangarep.....	39
Gambar 3. 1 Layout Rule of thirds	45
Gambar 3. 2 Layout V-Shape	45
Gambar 3. 3 Flat Color.....	46
Gambar 3. 4 Sloth Font	47
Gambar 3. 5 Montserrat.....	47
Gambar 3. 6 Sora Font.....	48
Gambar 3. 7 Mooboard.....	56
Gambar 3. 8 Laptop Vivobook.....	58
Gambar 3. 9 Pinterest	59
Gambar 3. 10 Adobe Illustrator.....	59
Gambar 3. 11 Adobe After Effects	60
Gambar 3. 12 Audacity.....	60
Gambar 3. 13 X Benner.....	61
Gambar 3. 14 Ganci.....	62
Gambar 3. 15 Stiker.....	62
Gambar 3. 16 Pin.....	63
Gambar 3. 17 Kaos	63
Gambar 3. 18 card	64
Gambar 3. 19 Poster	64
Gambar 3. 20 Benner.....	65
Gambar 3. 21 Totebag	65
Gambar 3. 22 Standing Character	66
Gambar 4. 1 Hitori Gotoh (Bocchi) Ai Hoshino (Oshi no Ko)	67
Gambar 4. 2 Sketsa Karakter Miya	70
Gambar 4. 3 Desain Akhir Karakter Miya	71
Gambar 4. 4 Palet warna.....	71
Gambar 4. 5 Asset Karakter Miya.....	73
Gambar 4. 6 Asset Manusia Purba	73
Gambar 4. 8 Voice Over.....	74
Gambar 4. 9 Pembuatan Animasi	74
Gambar 4. 10 Pembuatan Animasi	75
Gambar 4. 11 proses audio mixing.....	76
Gambar 4. 12 Sketsa Poster	81

Gambar 4. 13	Guideline Poster.....	82
Gambar 4. 14	Colorguide Poster	82
Gambar 4. 15	Desain Akhir Poster.....	83
Gambar 4. 16	Mockup Poster.....	83
Gambar 4. 17	Sketsa Kaos.....	84
Gambar 4. 18	Guideline Kaos	84
Gambar 4. 19	Colorguide Kaos	85
Gambar 4. 20	Desain Akhir Kaos.....	85
Gambar 4. 21	Mockup Kaos.....	86
Gambar 4. 22	Sketsa X benner	87
Gambar 4. 23	Guideline X Benner	87
Gambar 4. 24	Colorguide X Benner	88
Gambar 4. 25	Desain Akhir X Benner	88
Gambar 4. 26	Mockup X Benner.....	89
Gambar 4. 27	Sketsa Notebook	89
Gambar 4. 28	Guideline Notebook.....	90
Gambar 4. 29	Colorguide Notebook	90
Gambar 4. 30	Desain Akhir Notebook	91
Gambar 4. 31	Mockup Notebook	91
Gambar 4. 32	Sketsa Pin	92
Gambar 4. 33	Guideline Pin	92
Gambar 4. 34	Colorguide Pin.....	93
Gambar 4. 35	Desain Akhir Pin	93
Gambar 4. 36	Mockup Pin.....	94
Gambar 4. 37	Sketsa Stiker	95
Gambar 4. 38	Guideline Stiker.....	95
Gambar 4. 39	Colorguide Stiker.....	96
Gambar 4. 40	Desain Akhir Stiker	96
Gambar 4. 41	Mockup Stiker	97
Gambar 4. 42	Sketsa Totebag.....	97
Gambar 4. 43	Guideline Totebag	98
Gambar 4. 44	Colorguide Totebag	98
Gambar 4. 45	Desain Akhir Totebag.....	99
Gambar 4. 46	Mokcup Totebag.....	100
Gambar 4. 47	Sketsa Card	100
Gambar 4. 48	Guideline Card.....	101
Gambar 4. 49	Colorguide Card	101
Gambar 4. 50	Desain Akhir Card	102
Gambar 4. 51	Mockup Card	102
Gambar 4. 52	Sketsa Benner	103
Gambar 4. 53	Guideline Benner	103
Gambar 4. 54	Colorguide Benner.....	104
Gambar 4. 55	Desain Akhir Benner	104
Gambar 4. 56	Mockup Benner	105
Gambar 4. 57	Sketsa Gantungan Kunci	105
Gambar 4. 58	Gudeline Gantungan Kunci	106

Gambar 4. 59 Colorguide Gantungan Kunci	106
Gambar 4. 60 Desain Akhir Gantungan Kunci.....	107
Gambar 4. 61 Mokcup Gantungan Kunci.....	107
Gambar 4. 62 Sketsa Standing Character	108
Gambar 4. 63 Guideline Standing character.....	108
Gambar 4. 64 Colorguide Standing Character	109
Gambar 4. 65 Desain Akhir Standing Character	109
Gambar 4. 66 Mockup Standing Karakter	110

