

*Mental Disorder dalam Motion Graphic*

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Strata Satu (S1)*



**DEBY TRI ALBANI PUTRI  
17027044**

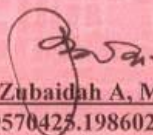
**JURUSAN SENI RUPA  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

PERSETUJUAN KARYA AKHIR  
*Mental Disorder dalam Motion Graphic*

Nama : Deby Tri Albani Putri  
NIM : 17027044  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan seni

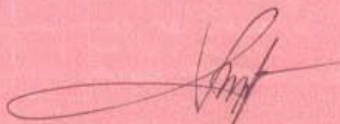
Padang, 8 Februari 2022

Disetujui dan Disahkan oleh :  
Dosen Pembimbing



Dra. Zubaidah A. M.Sn.  
NIP. 19570425.198602.2.001

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.  
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : *Mental Disorder* dalam *Motion Graphic*  
Nama : Deby Tri Albani Putri  
NIM/BP : 17027044/2017  
Prodi : Desain Komunikasi Visual  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 Februari 2022

Tim Penguji,

Nama/NIP


Tanda Tangan

1. Pembimbing : Dra. Zubaidah A, M.Sn.  
NIP. 19570425.198602.2.001
2. Penguji 1 : Dr. Budiwirman, M.Pd.  
NIP. 19590417.198903.1.001
3. Penguji 2 : Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.  
NIP. 19840909.201404.2.003

1.....  
2.....  
3.....

Mengetahui

Ketua Jurusan Seni rupa



Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir\* dengan judul  
Mental Disorder dalam Motion Graphic

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 20  
Saya yang menyatakan,



NIM. 17027044

## ABSTRAK

Kesehatan seringkali diartikan sebagai kondisi fisik yang bugar tanpa penyakit. Akan tetapi, arti dari kesehatan yang sebenarnya adalah disaat kesejahteraan mental dan sosial individu terpenuhi dengan seimbang. Kondisi mental yang sehat adalah kondisi dimana individu dapat berkembang secara keseluruhan. Perkembangan keseluruhan yaitu meliputi fisik, mental, spiritual, dan sosial. Namun di Indonesia, banyak masyarakat yang abai tentang kesehatan mental. Padahal di Indonesia, Terdapat 12 juta penduduk berusia diatas 15 tahun mengalami depresi dan 19 juta penduduk diatas 15 tahun mengalami gangguan mental emosional.

Tujuan perancangan *motion graphic mental disorder* pada remaja adalah untuk mengenalkan dan memberi informasi tentang *mental disorder*. Tugas akhir ini mengangkat tema *mental disorder* karena mayoritas usia terjadinya *mental disorder* adalah pada usia produktif terutama pada dewasa awal (15-24<sup>th</sup>) yang disebabkan oleh berbagai tekanan atau faktor pemicu. Perancang memilih media *motion graphic* karena dekat dengan target *audience* yaitu remaja. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box*, metode ini mempunyai sifat yang rasional dan sistematis menyesuaikan dengan rumusan masalah dan tujuan perancangan.

Hasil perancangan “*Motion Graphic Mental Disorder* pada Remaja” ini menginformasikan dan juga mengenalkan *mental disorder*, ditunjang dengan media pendukung berupa Youtube, Instagram, x-banner, poster, sticker pack, gantungan kunci acrylic, t-shirt dan totebag. Tugas akhir ini diharapkan mampu mempromosikan *Motion Graphic Mental Disorder* pada Remaja.

**Kata Kunci : Mental Disorder, Motion Graphic, Remaja**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul "*Mental Disorder dalam Motion Graphic*". Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan ini tidak terlepas dari bantuan dan motivasi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Zubaidah, M. Sn selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan penulis, memberi saran dan masukan, serta tak hentinya memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir penulis.
2. Bapak Drs. Mediagus M.Pd selaku ketua Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku koordinator prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang sekaligus dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan arahan dalam tugas akhir ini.
4. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd selaku dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan arahan dan arahan dalam tugas akhir ini.
5. Ibu Eliya Febriyeni, S.Pd,M.Sn selaku dosen Penasehat akademis

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Phebe Illenia Suryadinata, M. Psi., CHA, Psikolog yang telah meluangkan waktunya untuk diwawancari oleh penulis.

Penulis menyadari mungkin masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Karya Akhir ini, untuk itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan kekurangan tersebut. Akhir kata penulis berharap agar Tugas Akhir ini dapat bermanfaat kepada pembaca dan penulis khususnya. Amin.

Padang, 29 Januari 2022  
Penulis

Deby Tri Albani Putri

### **Halaman Persembahan**

1. Sujud syukur kepada Allah SWT yang telah mendengarkan segala keluh kesah saya sebagai hamba-Nya serta mempermudah semua jalan dan hambatan yang saya lalui.
2. Mama dan Papa beribu ucapan terimakasih untuk selalu menjadi orangtua yang mengerti dan mendukung apa yang anakmu impikan.
3. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan menghadapi semua tantangan dengan berani walau tak jarang berakhir menangis sendiri.
4. Terima kasih kepada teman teman masa kecil saya yaitu Andi Zaskia Khairunnisa, Imeldaniza Eka Putri, Amiroh, Fitra Aini Ramadhani dan Rahayu Fitri
5. Terima kasih kepada teman teman saya di cuwi yaitu Audria Gustrisia, Sendilla Humaira Nirwana, Dhea Wulandari, Yovanka Efni Dwirani, Tera Jhoyan Ramadhan, Suci Ramadhani, Selli Dita Pusparani, Sri Suci Hariyati, Maulandio Darosma, Rahmi Wulandari, Salikha Khanum, Rifa Refita Jamal, Chintiya Larashati dan Umaroh Hasanah.
6. Terima kasih pada teman teman seperjuangan DKV 17 yang telah memberikan ilmu, saran, dan kenangan indah selama di Kampus.

Padang, 29 Januari 2022  
Penulis

Deby Tri Albani Putri



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Orisinalitas .....	4
F. Tujuan Perancangan .....	5
G. Manfaat Perancangan .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>A. Kajian Praksis</b> .....	<b>6</b>
1. Mental Disorder .....	11
2. Remaja .....	13
3. Mental Disorder Pada Remaja .....	15
<b>B. Kajian Teoritis</b> .....	<b>17</b>
1. Animasi .....	17
2. Motion Graphic .....	17
3. Ilustrasi .....	21
4. Desain Karakter .....	23
5. Warna .....	24
6. Tipografi .....	27
7. Naskah .....	27
<b>C. Karya yang Relevan</b> .....	<b>29</b>
<b>D. Kerangka Konseptual</b> .....	<b>31</b>

<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
A. Metode Perancangan .....	32
B. Metode Pengumpulan Data .....	34
C. Metode Analisis Data .....	35
D. Tahapan Perancangan .....	37
E. Media Utama.....	41
F. Media Pendukung .....	41
G. Jadwal Kerja .....	41
<b>BAB VI PERANCANGAN VISUAL .....</b>	<b>42</b>
A. Metode Perancangan .....	42
B. Program Kreatif .....	47
C. Layout .....	71
D. Final Desain .....	77
E. Uji Kelayakan .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Psikologi Warna Goethe .....	26
Tabel 2. Psikologi Warna Itten .....	27
Tabel 3. Jadwal Kerja .....	41
Tabel 4. Warna yang Dominan Dipakai Di Motion Graphic .....	47
Tabel 5. Storyboard .....	49
Tabel 6. Final Konsep .....	77
Tabel 7. Uji Kelayakan Karya Pada Psikolog .....	91
Tabel 8. Uji Kelayakan Karya Pada Partisipan .....	92

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penyintas Ansietas .....	14
Gambar 2. Penyintas Depresi .....	15
Gambar 3. Penyintas Skizofrenia .....	15
Gambar 4. Penyintas Bipolar .....	17
Gambar 5. FYI Ep. 1 – Buat Kamu Yang Susah Tidur .....	29
Gambar 6. FYI Ep. 1 – Buat Kamu Yang Susah Tidur .....	29
Gambar 7. FYI Ep. 1 – Buat Kamu Yang Susah Tidur .....	29
Gambar 8. Wawancara dengan Psikolog .....	34
Gambar 9. Font Media Utama – Helv Children.....	43
Gambar 10. Font Media Utama – Lost in The Sound.....	43
Gambar 11. Font Media Utama – Cooper Black.....	44
Gambar 12. Karya Penulis yang Mendekati Gaya Ilustrasi.....	44
Gambar 13. Alternatif Storyline.....	45
Gambar 14. Brainstorming Konsep Karakter.....	63
Gambar 15. Rancangan Awal Desain Karakter .....	64
Gambar 16. Rancangan awal desain karakter .....	65
Gambar 17. Rancangan akhir desain karakter.....	65
Gambar 18. Layout Kasar Youtube .....	71
Gambar 19. Layout Kasar Feed Instagram .....	71
Gambar 20. Layout Kasar Poster .....	71
Gambar 21. Layout Kasar Totebag .....	72
Gambar 22. Layout Sticker Pack .....	72
Gambar 23. Layout Gantungan Kunci Acrylic .....	73
Gambar 24. Layout T-Shirt.....	73
Gambar 25. Layout Gantungan X-Banner .....	73
Gambar 26. Layout Komprehensif Youtube.....	74
Gambar 27. Layout Komprehensif Instagram.....	74
Gambar 28. Layout Komprehensif Poster.....	75
Gambar 29. Layout Komprehensif Sticker .....	75
Gambar 30. Layout Komprehensif Totebag.....	75

Gambar 31. Layout Komprehensif Gantungan Acrylic .....	76
Gambar 32. Layout Komprehensif X-Banner .....	76
Gambar 33. Layout Komprehensif T-Shirt .....	76

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kesehatan seringkali diartikan sebagai kondisi fisik yang bugar tanpa penyakit. Akan tetapi, arti dari kesehatan yang sebenarnya adalah disaat kesejahteraan mental dan sosial individu terpenuhi dengan seimbang. Kondisi mental yang sehat adalah kondisi dimana individu dapat berkembang secara keseluruhan. Perkembangan keseluruhan yaitu meliputi fisik, mental, spiritual, dan sosial. Sehingga individu tersebut dapat bekerja secara produktif dan mampu memberi kontribusi untuk komunitas. Hal itu berarti kesehatan mental berperan penting terhadap kesehatan fisik individu. Jika kesehatan mental seorang individu buruk maka kesehatan fisik individu tersebut akan menjadi buruk pula.

Berdasarkan data dari Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) yang dikeluarkan oleh Kementrian Kesehatan Repbunlik Indonesia pada tahun 2018 mayoritas usia terjadinya mental disorder adalah pada usia produktif terutama pada dewasa awal (15-24 tahun). Terdapat 12 juta penduduk Indonesia berusia diatas 15 tahun mengalami depresi dan 19 juta penduduk Indonesia diatas 15 tahun mengalami gangguan mental emosional.

*Mental disorder* pada remaja biasanya disebabkan oleh faktor tertentu, yaitu faktor bawaan genetik atau biologis. Faktor pemicu yang menyebabkan remaja mengalami *mental disorder* dapat berupa tekanan akademik, kurangnya kasih sayang dan pemahaman orang sekitar, perasaan

kecewa terhadap kenyataan yang tidak sesuai dengan ekspektasi, tekanan dari orang terdekat atau keluarga, permasalahan ekonomi dan gangguan mental lainnya.

Saat kesehatan mental remaja tertekan, tanda-tanda yang terlihat biasanya seperti pembawaan diri yang tidak bersemangat, nafsu makan berkurang, pola tidur tidak teratur dan rasa khawatir yang berlebihan. Sayangnya, banyak pengidap gangguan jiwa cenderung lebih memilih untuk bungkam atau tidak berkonsultasi kepada ahli professional. Mereka lebih memilih diam karena *labelling* dan stereotip terhadap pengidap gangguan kesehatan mental dimasyarakat masih kuat, hal ini salah satunya disebabkan kurangnya pengetahuan tentang *mental disorder* pada masyarakat.

Masyarakat banyak yang menganggap remeh dan sepele gangguan jiwa. Misalnya, individu yang mengalami gangguan jiwa dianggap kurang iman atau berserah kepada tuhan. Masyarakat juga banyak yang menganggap gangguan jiwa ini disebabkan oleh supranatural (hal mistis). Akibatnya, penanganan yang diberikan terhadap pengidap gangguan jiwa pun menjadi tidak tepat. Padahal pengidap gangguan jiwa membutuhkan pertolongan karena memang ada suatu gangguan yang jelas dan nyata.

Penanganan yang tidak tepat berpengaruh dalam proses penyembuhan. Gangguan jiwa yang dibiarkan tanpa adanya bantuan professional dapat menambah lama proses penyembuhan atau pemulihan pengidap gangguan jiwa. Penanganan yang baik harus multisektoral. Tidak

hanya penanganan dari petugas kesehatan, tetapi juga dari masyarakat umum, dan keluarga terdekat juga harus ikut membantu dalam penanganan gangguan jiwa. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat mengedukasi masyarakat untuk mengetahui definisi, gejala, cara mengatasi, dan cara mencegah *mental disorder*.

Salah satu cara untuk memperkenalkan *mental disorder* sehingga tidak terjadi *labelling* dan stereotip dimasyarakat adalah dengan menggunakan media *motion graphic*. *Motion graphic* adalah gabungan ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan audio dengan menggunakan teknik animasi (Rosandi, 2019). Sehingga menarik dan mudah untuk mendapatkan perhatian masyarakat dengan kombinasi yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis merancang *motion graphic* sebagai media informasi untuk pengenalan *mental disorder* terhadap masyarakat. Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat, khususnya untuk remaja atau dewasa muda (usia 15-24 tahun). Dengan demikian tugas akhir ini berjudul "*Mental Disorder Dalam Motion Graphic*"

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai *mental disorder* atau gangguan jiwa.



2. Terdapat faktor pemicu yang menyebabkan remaja mengalami *mental disorder*
3. Diperlukan media untuk mengenalkan *mental disorder* yang dapat mendeskripsikan serta mewakili apa yang dialami oleh penderita.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka diperlukan memberi pemahaman terhadap remaja mengenai penyebab dan dampak *mental disorder*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas maka diperlukan yaitu, bagaimana mengenalkan tentang *mental disorder*. Selanjutnya bagaimana merancang *motion graphic* sebagai media yang dapat menginformasikan mengenai *mental disorder* terhadap remaja.

#### **E. Orisinalitas**

Karya ini merupakan karya orisinal karena dalam penggarapannya penulis mencari data observasi dan wawancara dengan tenaga ahli (Psikolog) mengenai *mental disorder* atau gangguan jiwa. Isu yang diangkat dalam tugas akhir ini benar-benar terjadi. Untuk mencegah salah penanganan dan peningkatan kasus bunuh diri karena gangguan jiwa, *motion graphic* ini dibuat sebagai pemecahan masalah atas kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang *mental disorder*.

## **F. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *motion graphic* yang dapat mengenalkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat (remaja) tentang *mental disorder*. Merancang visualisasi yang nantinya akan mudah diserap dan dimengerti oleh remaja.

## **G. Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai *mental disorder*.
2. Menambah media untuk mengenalkan *mental disorder* yang dapat mendeskripsikan serta mewakili apa yang dialami oleh penderita, sehingga kesadaran terhadap gangguan mental semakin meningkat.
3. Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.
4. Dapat menjadi referensi akademik untuk karya akhir selanjutnya.