


PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PENANGANAN ANXIETY UNTUK GENERASI Z



MENGUMPULKAN  
KEKUATAN  
MELAWAN  
ANXIETY

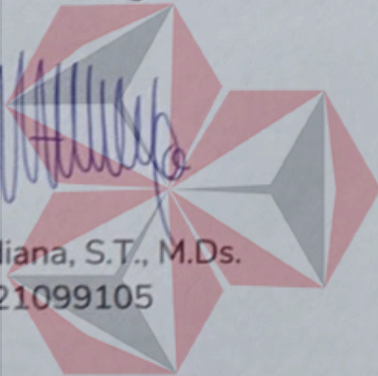

Oleh:  
CHELCIA ANGELA  
20420100012

LEMBAR PENGESAHAN

“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi  
Penanganan Anxiety Untuk Generasi Z”

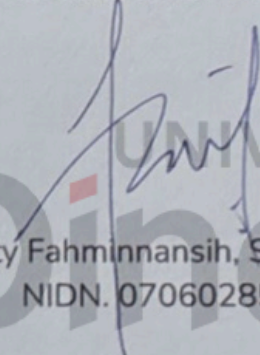
Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan penguji  
1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing 1



Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.  
NIDN.0721099105

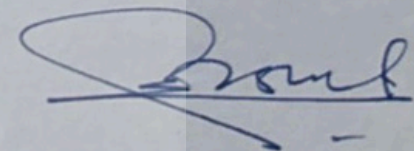
Dosen Pembimbing 2



UNIVERSITAS  
Dinamika

Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.  
NIDN. 0706028502

Dosen Penguji



Karsam, MA., Ph.D.  
NIDN. 0705076802

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
Dinamika

Karsam, MA., Ph.D.  
NIDN. 0705076802

# KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul “Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Penanganan *Anxiety* Untuk Generasi Z” dapat terselesaikan dengan lancar dan tanpa ada kendala apapun.

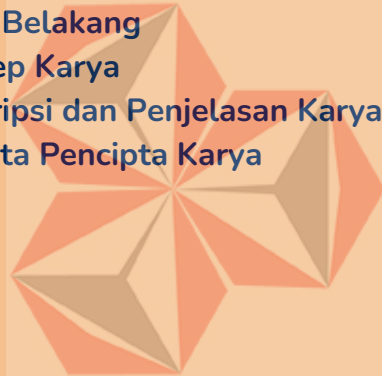
Katalog ini disusun sebagai salah satu syarat Tugas Akhir Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika. Tugas akhir ini sukses dibuat karena adanya bentuk bantuan serta dukungan dari beberapa pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan perancangan karya ini.



# DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	ii
Daftar isi	iii

Latar Belakang	1
Konsep Karya	3
Deskripsi dan Penjelasan Karya	11
Biodata Pencipta Karya	35



UNIVERSITAS  
**Dinamika**





# LATAR BELAKANG

UNIVERSITAS  
Dinamika



# LATAR BELAKANG

Kesehatan mental mempunyai pengertian keadaan pada diri seseorang secara fisik, intelektual dan emosi yang berkembang. Kesehatan mental merupakan aspek penting yang harus kita perhatikan. Gen Z adalah generasi yang paling banyak melaporkan Kesehatan mental yang buruk diawali dengan gejala kecemasan dan depresi. Data menunjukkan Gen Z mengalami *anxiety* paling tinggi dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu Gen Z membutuhkan media edukasi mengenai *anxiety*. Media edukasi yang efektif untuk Gen Z adalah motion graphic

Perancangan motion graphic ini peneliti berfokus kepada pengetahuan dan cara mengatasi *anxiety*. Tentunya motion graphic ini akan dibuat secara menarik dan mudah dipahami dengan tampilan visual menarik. Diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada Gen Z tentang *anxiety*.



UNIVERSITAS  
Dinamika



# KONSEP KARYA

UNIVERSITAS  
Dinamika



# KONSEP KARYA

Keyword

Perancangan motion graphic sebagai media edukasi penanganan anxiety untuk Gen Z (12-18 tahun) ini mempunyai konsep "**Consciousness**". *Consciousness* menggambarkan keadaan seseorang yang mengadari dirinya sendiri dari aspek persepsi, perasaan dan kesadaran. Dengan pendekatan "*Consciousness*", motion graphic ini akan dirancang dengan mengabungkan elemen visual yang menarik dengan warna yang kontras.



# KONSEP KARYA

Judul

Judul yang digunakan untuk motion graphic ini adalah "**Mengumpulkan Kekuatan Melawan Anxiety**" *Gathering Strength Fight Against Anxiety*. Judul ini menunjukkan bahwa Gen Z harus melawan *anxiety* yang dialaminya dengan mengumpulkan kekuatan, seseorang dapat memperkuat diri untuk melawan *anxiety*, menemukan keberanian untuk menghadapi tantangan, dan meningkatkan kesadaran. Judul ini mengajak penonton untuk melihat *anxiety* sebagai sesuatu yang dapat diatasi.



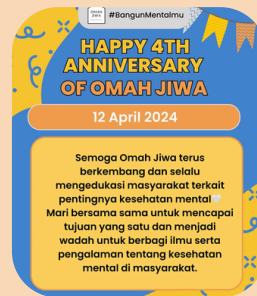
# KONSEP KARYA

Slogan

Slogan sesuai dengan konsep “*Consciousness*” yang digunakan untuk menekankan pesan inti dari motion graphic penanganan *anxiety* pada Gen Z. Slogan yang digunakan adalah “**kenali dirimu lebih baik**”. Slogan ini menekankan pentingnya mengenali diri dengan baik untuk melawan *anxiety*.

# KONSEP KARYA

Moodboard



Moodboard digunakan dalam motion graphic ini diambil dari hasil observasi dari puskesmas, rumah sakit daerah dan berasal dari komunitas Omah Jiwa. Moodboard juga disesuaikan dengan keyword "Consciousness".

# KONSEP KARYA

Palet warna

Warna yang digunakan dalam motion graphic ini mencerminkan konsep “*Consciousness*” disuaikan dengan warna yang dihasilkan dari observasi. Pemilihan warna cerah dan kontras seperti orange, hijau, kuning, cream, merah dan biru.



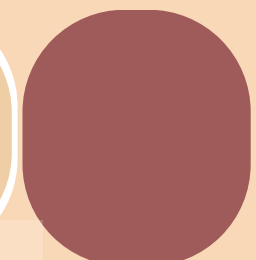
#779F83

R: 119  
G: 158  
B: 133



#FOCEA5

R: 240  
G: 206  
B: 165



#9F5A5A

R: 159  
G: 90  
B: 90



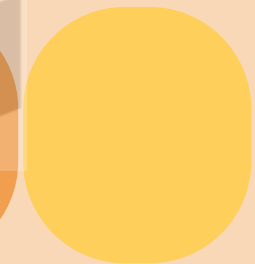
#65A1E6

R: 101  
G: 161  
B: 230



#F19E4F

R: 241  
G: 158  
B: 79



#FED05B

R: 254  
G: 208  
B: 91

# KONSEP KARYA

Typeface

## NUNITO

Aa Bb Cc Dd Ee  
Ff Gg Hh Ii Jj  
Kk Ll Mm Nn Oo  
Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Xx Yy Zz  
123456789 .,!?:;

## NUNITO

Nunito adalah font yang digunakan dalam motion graphic. Font cocok dengan konsep “*Consciousness*” dikarenakan font jelas, mudah dibaca untuk menyampaikan pesan dengan efektif. Bentuk huruf Nunito yang bersih dan sederhana.

# KONSEP KARYA

## Ilustrasi Karakter



Ilustrasi karakter menggunakan *flat design*. Ilustrasi karakter yang ditampilkan dalam motion graphic mencerminkan karakteristik Gen Z secara visual (usia 12-18 tahun). Pemilihan karakter perempuan didapatkan dari hasil wawancara oleh komunitas Omah Jiwa karena perempuan lebih mengalami kecemasan dibandingkan dengan laki-laki.





# **DESKRIPSI & PENJELASAN KARYA**

UNIVERSITAS  
Diponegoro

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 1



Scene ini menampilkan judul dan visual karakter yang melambangkan kekuatan melawan *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

Scene 2



Scene ini menampilkan visual tangan untuk menyapa Gen Z yang menonton.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 3



Scene ini menampilkan visual karakter yang menanyakan kepada Gen Z apakah mengetahui tentang *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

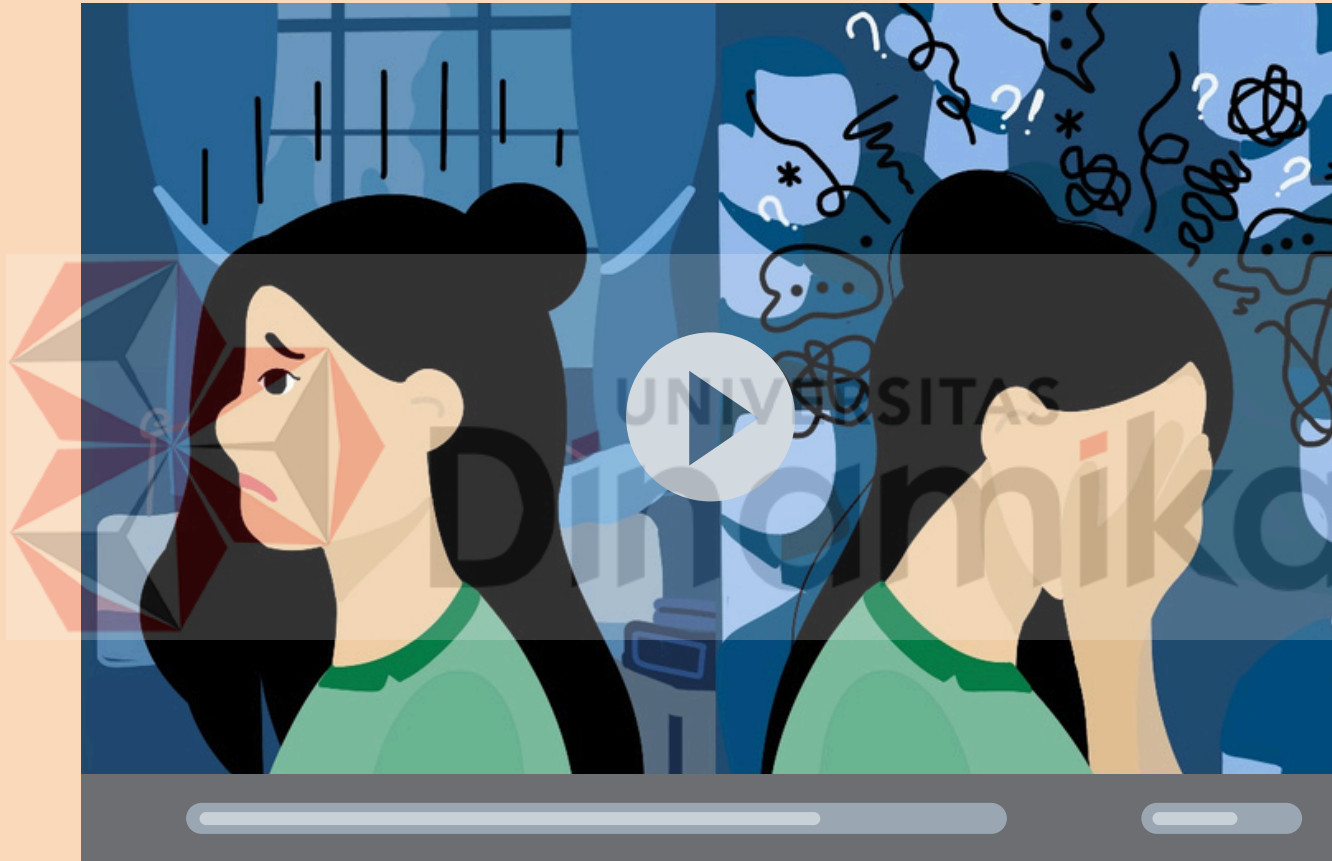
Scene 4



Scene ini menampilkan visual karakter yang akan menjelaskan tentang *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 5



Scene ini menampilkan dua visual karakter.

Scene membahas perbedaan *anxiety* dan *anxiety disorder*.



# DESKRIPSI KARYA

## Scene 6



Scene ini menampilkan visual karakter dan ilustrasi hp, domba.

Scene menampilkan karakter yang sulit tidur untuk menjelaskan perasaan cemas atau khawatir yang umum dialami oleh semua orang.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 7



Scene menampilkan visual karakter dan ilustrasi kertas.

Scene ini untuk menjelaskan *anxiety disorder* yang mengalami perasaan cemas secara terus menerus hingga mengganggu produktivitas sehari-hari.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 8



Scene ini menampilkan visual karakter dan menjelaskan berbagai jenis *anxitey disorder*.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 9



Scene ini menampilkan visual karakter dan ilustrasi jantung.

Scene menggambarkan berdebar jantung berdebar sebagai gejala awal anxiety.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 10



Scene menampilkan visual karakter yang kepanasan dan berkeringat.

Scene ini menunjukkan tanda sudah mengalami gejala awal *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 11



Scene ini menampilkan visual karakter dan ilustrasi mata, tangan.

Scene yang menjelaskan *anxiety* yang tidak ditangani dengan baik dapat berkembang menjadi *anxiety disorder*.



# DESKRIPSI KARYA

Scene 12



Scene ini menampilkan visual karakter menunjukkan dampak *anxiety*, seperti dapat memberikan dampak sulit berkonsentrasi, sulit tidur, sedih secara terus menerus sampai melukai dirisendiri.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 13



Scene ini menampilkan visual karakter berhalusinasi hingga *skizofrenia*.  
*Anxiety* yang tidak ditangani dengan baik dapat menyebabkan *skizofrenia*.

# DESKRIPSI KARYA

Scene 14



Scene menampilkan tulisan tips mengatasi *anxiety*.

Scene ini bertujuan memberitahu kepada Gen Z untuk mengatasi *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

## Scene 15



Scene menunjukkan tips Pertama yang menampilkan visual buku jurnal.

Scene ini bertujuan sebagai bentuk latihan untuk memahami diri sendiri seperti menulis jurnal setiap harinya.

# DESKRIPSI KARYA

Scene 16



Scene menunjukkan tips kedua yang menampilkan dua visual karakter untuk menggambarkan teman dan keluarga. Scene ini bertujuan untuk kamu tidak merasa sendiri bisa berbicara dengan orang lain seperti teman atau keluarga.



# DESKRIPSI KARYA

## Scene 17



Scene ini menunjukkan tips ketiga yang menampilkan visual karakter dan ilustrasi menggambar, musik dan buku. Scene menampilkan aktivitas dan hobi yang kamu sukai.



# DESKRIPSI KARYA

## Scene 18



Scene menampilkan visual karakter dan ilustrasi.

Scene ini bertujuan untuk memberitahukan kepada Gen Z jika *anxiety* yang dialami sudah parah segera cari bantuan psikolog dan komunitas.

# DESKRIPSI KARYA

Scene 19



Scene ini menampilkan visual karakter dan tulisan waspada terhadap *anxiety* yang bertujuan untuk pemberitahaun kepada Gen Z untuk waspada terhadap *anxiety*.

# DESKRIPSI KARYA

Scene 20



Scene menampilkan visual karakter dan ilustrasi bunga dan daun.

Scene ini bertujuan untuk mengingatkan Jaga kesehatan mental dan kenali dirimu lebih baik.

# DESKRIPSI KARYA



Motion graphic ini berjudul “Mengumpulan Kekuatan Melawan *Anxiety*” di tunjukkan pada Gen Z yang berusia 12-18 tahun. Motion graphic ini menggunakan gaya *flat design* dengan warna yang kontras.

Motion graphic ini membahas mengenai pemahaman tentang *anxiety* dan cara mengatasinya. Bahasa yang digunakan non formal sesuai dengan bahasa yang digunakan Gen Z.

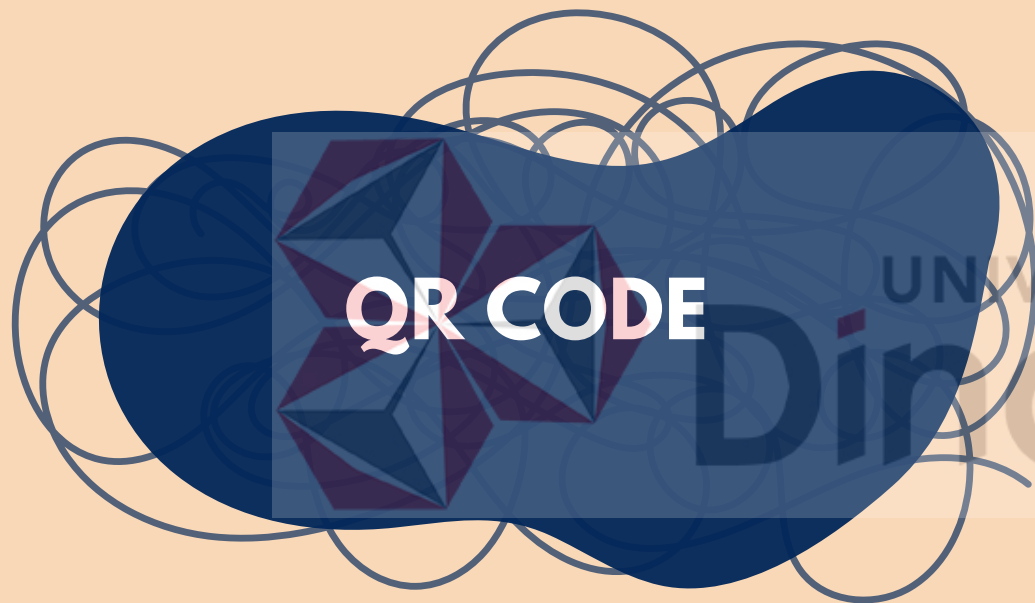


# DESKRIPSI KARYA

Sinopsis

Motion graphic ini membahas tentang mengenal dan cara mengatasi *anxiety*. Dirancang khusus untuk membantu Gen Z memahami dan mengelola kecemasan yang mungkin mereka alami, motion graphic ini bekerja sama dengan komunitas Omah Jiwa untuk mendapatkan informasi terpercaya dari psikolog.

Tujuan dari motion graphic ini adalah meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang *anxiety*, serta mendorong siapa pun yang mengalaminya untuk mengatasi dan mencari bantuan yang diperlukan.



<https://youtu.be/-RluVpq3Rfg>



# BIODATA PENCIPTA KARYA



Perkenalkan nama saya Chelcia Angela, kerap dipanggil Chelcia, lahir di kota Tangerang pada tanggal 26 November 2001. Perancang menempuh sekolah menengah atas di SMAK Untung Suropati tamat tahun 2020. Perancang melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Dinamika Fakultas Desain Industri dan Kreatif, dengan program studi S1 Desain Komunikasi Visual mulai tahun 2020-2024.

Jika ingin berkomunikasi langsung dengan perancang, ikuti media sosial mereka di bawah ini:



Chelciangela



Chelcia.xxx26@Gmail.com

