

**DESAIN MEDIA PROMOSI UNTUK ANIMASI 2D EDUKASI ADHD: "PALETTE KETERBATASAN"****Divya Carisa Abraxyla<sup>1)</sup>, Ratih Pertiwi<sup>2)</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

[divyacarissa9@student.esaunggul.ac.id](mailto:divyacarissa9@student.esaunggul.ac.id)**Abstract**

This research discusses the design of promotional media for the 2D educational animation on ADHD titled "Palette Keterbatasan." The main objective of this study is to design effective promotional media to enhance awareness and audience engagement with the animation. The research methodology includes a qualitative approach with design analysis and visual communication strategies. The results indicate that the use of promotional media such as covers, tumblers, posters, X-banners, mugs, and stickers successfully increases the visibility and appeal of the animation, while also strengthening emotional connections with the audience. These promotional media are also effective in conveying educational messages about ADHD to the broader community.

**Article History***Submitted: 9 Agustus 2024**Accepted: 15 Agustus 2024**Published: 16 Agustus 2024***Key Words**

Promotional Media, 2D Animation, ADHD, Visual Communication Design, "Palette Keterbatasan."

**Abstrak**

Penelitian ini membahas perancangan media promosi untuk animasi 2D edukatif ADHD berjudul "Palette Keterbatasan." Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang berbagai media promosi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan keterlibatan audiens terhadap animasi tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pendekatan kualitatif dengan analisis desain dan strategi komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media promosi seperti cover, tumbler, poster, X-banner, mug, dan stiker berhasil meningkatkan visibilitas dan daya tarik animasi, serta memperkuat hubungan emosional dengan audiens. Media promosi ini juga efektif dalam menyampaikan pesan edukatif terkait ADHD kepada masyarakat luas.

**Sejarah Artikel***Submitted: 9 Agustus 2024**Accepted: 15 Agustus 2024**Published: 16 Agustus 2024***Kata Kunci**

Media Promosi, Animasi 2D, ADHD, Desain Komunikasi Visual, "Palette Keterbatasan."

**Pendahuluan**

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah gangguan neurodevelopmental yang mempengaruhi perhatian, kontrol impuls, dan tingkat aktivitas individu, sering kali dimulai sejak usia anak-anak dan berlanjut hingga dewasa. Di Indonesia, meskipun telah ada berbagai upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang ADHD dan menyediakan terapi perilaku serta pengobatan yang tepat, tantangan besar masih ada. Terutama di daerah pedesaan, akses terhadap perawatan kesehatan mental masih terbatas, dan pendidikan inklusif mengenai ADHD sering kali kurang memadai. Hal ini mengakibatkan minimnya pemahaman dan dukungan terhadap individu dengan ADHD, sehingga media edukatif yang efektif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat.

Studi mengenai penggunaan media visual untuk edukasi tentang gangguan kesehatan mental menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Goodwin (2018) menjelaskan bagaimana media visual, termasuk animasi, dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang gangguan mental melalui representasi yang lebih visual dan interaktif. Hernandez (2020) lebih lanjut mengemukakan bahwa animasi yang dirancang dengan baik dapat membantu melawan stigma dan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai isu kesehatan mental. Meskipun penelitian ini menunjukkan potensi besar animasi dalam edukasi kesehatan mental, literatur spesifik mengenai desain media promosi untuk animasi edukatif tentang ADHD masih relatif jarang.

Artikel ini mengajukan pendekatan baru dalam desain media promosi untuk animasi 2D yang berfokus pada ADHD, dengan mengintegrasikan berbagai elemen desain grafis dan media pendukung untuk mendukung penyampaian pesan edukatif. Penelitian ini tidak hanya

membahas perancangan animasi itu sendiri, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana media promosi yang terintegrasi dapat meningkatkan efektivitas edukasi dan kesadaran masyarakat mengenai ADHD. Pendekatan ini diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam literatur yang ada dan memberikan kontribusi baru dalam penggunaan media visual untuk pendidikan kesehatan mental.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana perancangan media promosi dapat mempengaruhi efektivitas penyampaian pesan dalam animasi 2D tentang ADHD. Hipotesis utama adalah bahwa media promosi yang dirancang secara terintegrasi dan menarik akan meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang ADHD di kalangan audiens target. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain yang relevan, diharapkan bahwa media promosi dapat memperkuat pesan edukatif dari animasi dan menciptakan dampak yang lebih besar terhadap audiens.

Tujuan utama kajian ini adalah untuk mengevaluasi proses perancangan dan implementasi media promosi yang berkaitan dengan animasi 2D "Palette Keterbatasan" serta menganalisis dampaknya terhadap efektivitas penyampaian pesan edukatif mengenai ADHD. Kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana berbagai elemen desain dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman audiens tentang ADHD, serta memberikan rekomendasi untuk strategi promosi yang lebih efektif di masa depan.

## Metode Perancangan

### Jenis Penelitian:

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini fokus pada proses perancangan media promosi dari animasi 2D "Palette Keterbatasan".

### Waktu dan Tempat Penelitian:

Penelitian dilakukan selama periode 6 bulan, dari Januari hingga Juni 2024, di studio animasi lokal dan beberapa fasilitas pendidikan terkait kesehatan mental di Jakarta.

### Sasaran Penelitian:

Sasaran penelitian ini adalah audiens yang terlibat dalam pendidikan dan kesehatan mental, serta publik umum yang berpotensi terpapar oleh media promosi animasi.

### Subjek Penelitian:

Subjek penelitian meliputi pengembang animasi, ahli kesehatan mental, dan audiens target yang terdiri dari anak-anak, remaja, serta orang tua.

### Prosedur:

Prosedur penelitian melibatkan observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan di studio animasi untuk mempelajari proses pembuatan animasi, sementara wawancara dilakukan dengan ahli kesehatan mental untuk mendapatkan wawasan tentang ADHD. Studi literatur mencakup kajian tentang teori desain dan psikologi warna yang relevan.

### Instrumen:

Instrumen penelitian meliputi panduan wawancara, catatan observasi, dan dokumentasi studi literatur.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan media promosi untuk animasi 2D "Palette Keterbatasan" melibatkan beberapa tahapan kunci. Pertama, karakter dan latar belakang dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip desain 2D dan psikologi warna untuk menciptakan dampak emosional yang mendalam.

Media promosi memiliki peran krusial dalam memperkaya pengalaman dan penyebaran animasi 2D. Berikut adalah beberapa media promosi yang digunakan untuk "Palette Keterbatasan":

- Cover

Deskripsi: Cover animasi merupakan gambar sampul yang dirancang untuk menarik perhatian serta menggambarkan konten animasi. Biasanya, cover ini menampilkan karakter utama, elemen cerita, dan gaya visual yang khas dari animasi.

Fungsi: Menyediakan daya tarik visual yang menarik bagi audiens, memberikan gambaran singkat mengenai isi animasi, serta menarik perhatian untuk menonton atau membeli animasi.



**Gambar 1.** Desain Cover Animasi  
Sumber : Divya, 2024

- Tumbler

Deskripsi: Tumbler adalah wadah minum yang dihiasi dengan elemen grafis dari animasi 2D. Fungsinya adalah untuk mempromosikan animasi sambil menawarkan barang yang praktis.

Fungsi: Meningkatkan kesadaran mengenai animasi, memberikan promosi yang bermanfaat, dan membangun ikatan emosional dengan audiens melalui desain yang menarik dan relevan.



**Gambar 2.** Desain Tumbler  
Sumber : Divya, 2024

- Poster

Deskripsi: Poster adalah media visual yang menggabungkan teks dan grafis untuk menyampaikan informasi atau promosi. Poster ini biasanya digunakan untuk menarik minat dan memberikan informasi dengan cara yang mencolok.

Fungsi: Menyampaikan pesan atau informasi tentang animasi secara cepat, mempromosikan acara atau peluncuran, dan menarik perhatian audiens.



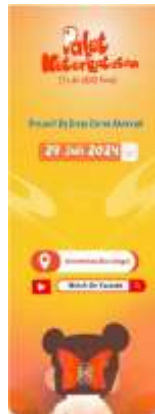
**Gambar 3.** Desain Poster

Sumber : Divya, 2024

- X-Banner

Deskripsi: X-banner adalah jenis banner yang menggunakan bingkai berbentuk "X" untuk menampilkan grafis atau informasi. X-banner ini ringan, mudah dipasang, dan portabel.

Fungsi: Digunakan dalam pameran, acara promosi, atau tempat bisnis untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara visual dengan cara yang efisien.



**Gambar 4.** Desain X-Banner

Sumber : Divya, 2024

- Mug

Deskripsi: Mug adalah cangkir yang dapat dihiasi dengan desain animasi. Mug ini sering digunakan sebagai merchandise promosi atau hadiah.

Fungsi: Memberikan promosi yang praktis dan menarik, serta memungkinkan audiens untuk terhubung dengan animasi melalui barang yang digunakan sehari-hari.



**Gambar 5.** Desain Mug  
Sumber : Divya, 2024

- Sticker

Deskripsi: Sticker adalah label atau potongan bahan dengan perekat yang dapat memiliki berbagai desain dan ukuran. Digunakan untuk dekorasi atau promosi.

Fungsi: Mempermudah promosi dengan cara yang ekonomis, memungkinkan audiens untuk menunjukkan dukungan mereka terhadap animasi, serta berfungsi sebagai alat branding dan dekorasi pribadi.



**Gambar 6.** Desain Sticker  
Sumber : Divya, 2024

## Kesimpulan

Penggunaan berbagai media pendukung seperti cover, tumbler, poster, x-banner, mug, dan stiker dapat memperluas jangkauan serta dampak dari animasi 2D "Palette Keterbatasan". Setiap jenis media ini berkontribusi pada penyebaran pesan, menarik perhatian audiens, dan memperkuat keterlibatan dengan konten animasi.

## Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi yang tak ternilai dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Mima dan keluarga besar, yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat sepanjang proses ini. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, S.T., M.B.A., IPU, ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Esa Unggul, atas dukungan dan kesempatan yang diberikan selama masa studi. Kepada Bapak Karna Mustaqim, S.Sn., MA., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, penulis juga menyampaikan penghargaan atas bimbingan dan arahan yang sangat berarti.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul dan dosen pembimbing TA, yang telah membimbing, memberikan masukan, dan senantiasa mendukung penulis dalam perancangan karya ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Rudi

Heri Marwa, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul yang telah memberikan ilmu berharga dalam proses perancangan tugas akhir ini.

Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Oki Prihatna, S.Sos., selaku staff administrasi Prodi DKV Universitas Esa Unggul, serta Ibu Widya Rostin, M.Psi., Psikolog, yang telah menjadi narasumber topik skripsi dan memberikan pengalaman berharga. Rekan terapist anak di HANABITA juga patut mendapatkan ucapan terima kasih atas bantuan selama observasi skripsi. Terima kasih yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada sahabat-sahabat penulis, Anang dan Ratna, yang telah menemani dan mendukung selama 10 tahun penuh suka dan duka.

Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan skripsi Grup “#Mahasiswa\_Senang” Ka Melita, Faderi, Ka Hario, dan Mas Febri, yang telah berjuang dan mengisi hari-hari penulis selama proses pengerjaan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Iesha Jasmine dan Noor Rayhan, yang selalu memberikan dukungan penuh dan arahan. Terakhir, penulis mengapresiasi teman-teman DKV Universitas Esa Unggul yang telah menemani dan berjuang bersama sejak awal perkuliahan hingga saat ini, serta seluruh pihak lain yang turut membantu, meskipun tidak dapat disebutkan satu per satu.

## Referensi

- Arta Jaya, I. M. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .”. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI).
- Ganda M. Y. Simatupang, M. P. (2022, September 24). ADHD Brain: Cara Kerja Otak Pada Penderita ADHD. Retrieved from [solusisehatmental.com: https://solusisehatmental.com/adhd-brain-cara-kerja-otak-pada-penderitaadhd/](https://solusisehatmental.com/adhd-brain-cara-kerja-otak-pada-penderitaadhd/)
- Idrus, S. M. (2020). Hybrid Animation: Implementation of Two- Dimensional (2D) Animation. J. Phys.: Conf. Ser. 1529 022093.
- Magnus, W., Nazir, S., Anilkumar, A. C., & Shaban., K. (2023). Attention Deficit Hyperactivity Disorder. StatPearls Publishing LLC.
- Qaulan Sadida, S. K. (2024). STUDI LITERATUR MENGENAI ANAK USIA SEKOLAH DASAR DENGAN ADHD: PERSPEKTIF NEUROPSIKOLOGI. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i1.20868>.
- Rayhandito, M. (2023). Perancangan Animasi Dengan Pendekatan Psikologi Sosial Untuk Anak-Anak Kaum Marjinal Usia 7-12 Tahun Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter. <https://journal.its.ac.id/index.php/vistra/article/view/762>.
- Setyawan, A. B. (2022). ASPEK NEUROLOGIS ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DISORDER (ADHD). <https://journal.uwks.ac.id>.
- Suwasono, A. A. (2017). KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI. <https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765/514>.
- World., D. (2022, August 12). ADHD and ADD: Information, Statistics, Research. Disabled World.
- Zess, N. (2018). Perancangan media pembelajaran video animasi motion graphic pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. . Universitas Negeri Gorontalo