

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI**  
**DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN BEGADANG**  
**PADA REMAJA SMA**



**Lie,Nathasia Aurelia H**

**21.L1.0029**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK**  
**SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

**2024/2025**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI**  
**DALAM UPAYA MENGURANGI KEBIASAAN BEGADANG**  
**PADA REMAJA SMA**

**Diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan**  
**Memperoleh Gelar Sarjana Desain ( S.Ds)**



**Disusun oleh:**

**Lie,Nathasia Aurelia H**

**21.L1.0029**

**Dosen Pembimbing :**

**Peter Ardhianto, S.Sn., M.Sn.,. PhD.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KATOLIK**  
**SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

**2024/2025**

## ABSTRAK

Begadang merupakan sesuatu kegiatan yang sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat. Menurut penjelasan KBBI begadang ialah merupakan suatu kebiasaan terjaga hingga larut malam. Kebiasaan begadang terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ialah gadget. Penyebab yang membuat anak remaja sering menggunakan smartphone hingga larut malam ialah permainan game online dan juga sosial media. Dampak yang terjadi ialah berpengaruh pada Kesehatan mereka, mengganggu pola tidur, memicu insomnia, sakit kepala dan kesulitan berkonsentrasi . Begadang juga mempengaruhi daya ingat atau memori yang semakin buruk, Maka, di perlukannya edukasi kepada Remaja SMA supaya mengetahui mengenai prioritas mereka di usia mereka yang masih SMA dan memberikan informasi bagaimana cara mereka supaya tidak memiliki kebiasaan begadang. Perancangan ini akan fokus di sekolah SMA kota semarang. Target dari perancangan ini adalah usia 15-18 Tahun karena usia 15-18 merupakan kasus paling tinggi terjadinya kebiasaan begadang. Media utama perancangan yang digunakan ada Animasi 2D yang dirancang dalam bentuk cerita, dengan pendekatan visual yang fun and playful, sehingga dapat di minati oleh Remaja SMA dan juga informasi yang diberikan tersampaikan sehingga harapannya hasil perancangan ini menjadi media yang efektif untuk mengedukasi Remaja SMA dalam mengurangi kebiasaan begadang.

**Kata Kunci : Begadang, Remaja SMA, Edukasi, Animasi 2D**