

**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D MENGENAL  
*SHADOW SELF* SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DAN  
EDUKASI TERHADAP REMAJA**



**PERANCANGAN**

**Oleh:  
NAHLA SANIA ULYA**


**1812489024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:


**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D MENGENAL *SHADOW SELF* SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DAN EDUKASI TERHADAP REMAJA** diajukan oleh Nahla Sania Ulya, 1812489024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

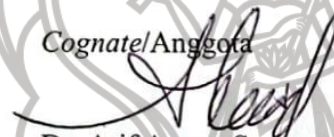
NIP 19700106 200801 1 017 /NIDN 0006017002

Pembimbing II/ Anggota

  
Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/NIDN 0009098410

Cognate/Anggota

  
Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

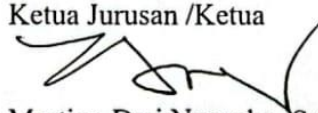
NIP 19671116 199303 1 001 /NIDN 0016116701

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

  
Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002 /NIDN 0003018706

Ketua Jurusan /Ketua

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

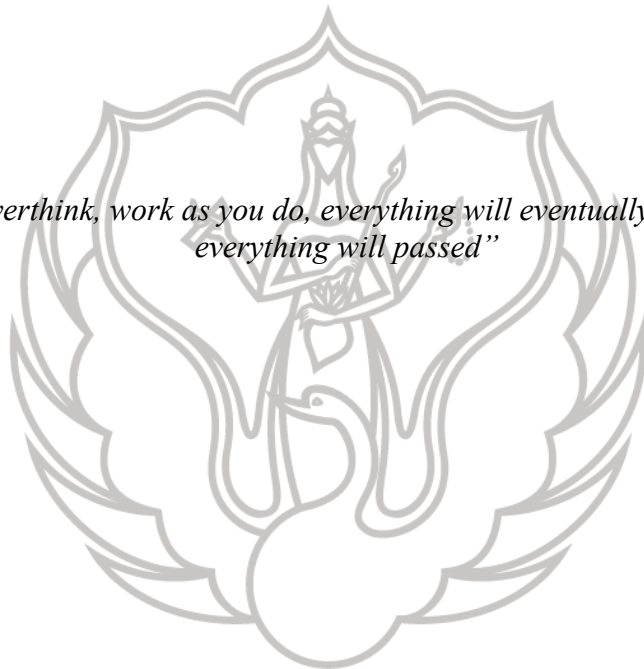
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Rajarjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906



*“Don't overthink, work as you do, everything will eventually happen, and everything will pass”*



**PERSEMBAHAN**

*Saya persembahkan Karya Tugas Akhir ini untuk keluarga yang sudah mendukung dan mendo'akan, teman-teman seperjuangan dan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta*



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA**

Melalui surat pernyataan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nahla Sania Ulya

Tempat, Tanggal dan Lahir : Sleman, 17 April 2000

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1812489024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Remaja”** yang sudah diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S-1) pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dengan Program Studi Disain Komunikasi Visual merupakan karya asli, yaitu karya yang tidak menjiplak atau mencontoh karya orang lain, dan merupakan karya yang belum dipublikasikan ataupun diajukan sebelumnya.

Yogyakarta, 19 Januari 2023



Nahla Sania Ulya

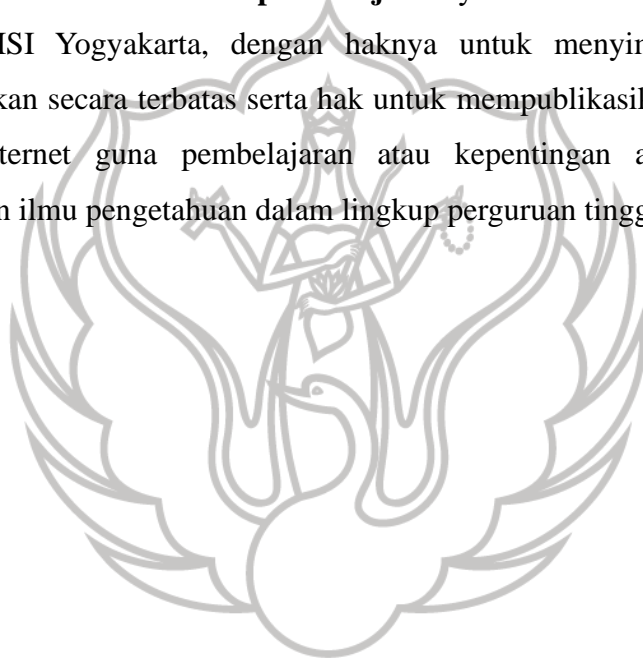
**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nahla Sania Ulya

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 1812489024

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Remaja”** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, dengan haknya untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan secara terbatas serta hak untuk mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet guna pembelajaran atau kepentingan akademis sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam lingkup perguruan tinggi.



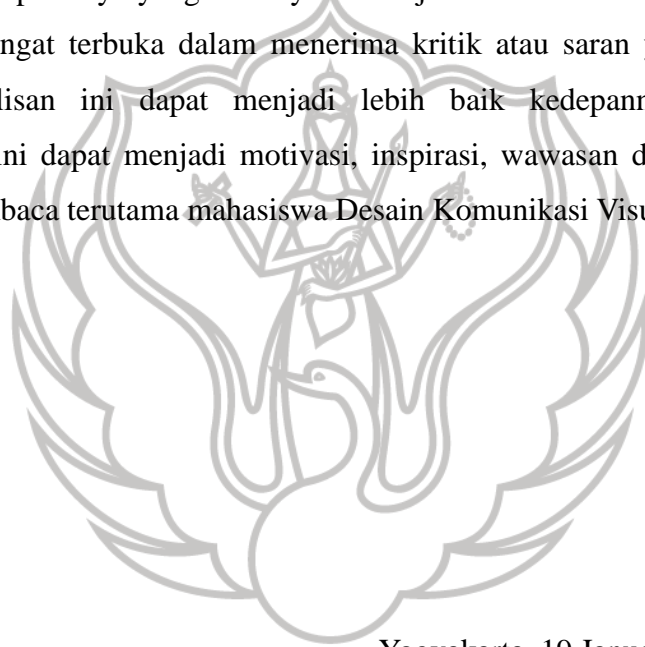
Yogyakarta, 19 Januari 2023

Nahla Sania Ulya

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis mendapatkan banyak pelajaran dalam proses mengerjakan hingga dapat menyelesaikan tugas akhir penulis yang berjudul “**Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Remaja**” sebagai pemenuhan syarat nilai mata kuliah Tugas Akhir dan penyelesaian pendidikan pada jenjang Strata Satu (S-1) Desain Komunikasi Visual yang diselesaikan dengan niat dan usaha yang sebaik mungkin.

Adanya tugas akhir yang dibuat oleh penulis adalah sebagai bentuk kontribusi berupa karya yang tentunya masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis sangat terbuka dalam menerima kritik atau saran yang membangun supaya penulisan ini dapat menjadi lebih baik kedepannya. Harapannya, perancangan ini dapat menjadi motivasi, inspirasi, wawasan dan referensi yang baik bagi pembaca terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 19 Januari 2023

Nahla Sania Ulya

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama-tama penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kehendak-Nya penulis diberikan kemudahan dan kesabaran sehingga karya dan laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih banyak kepada:

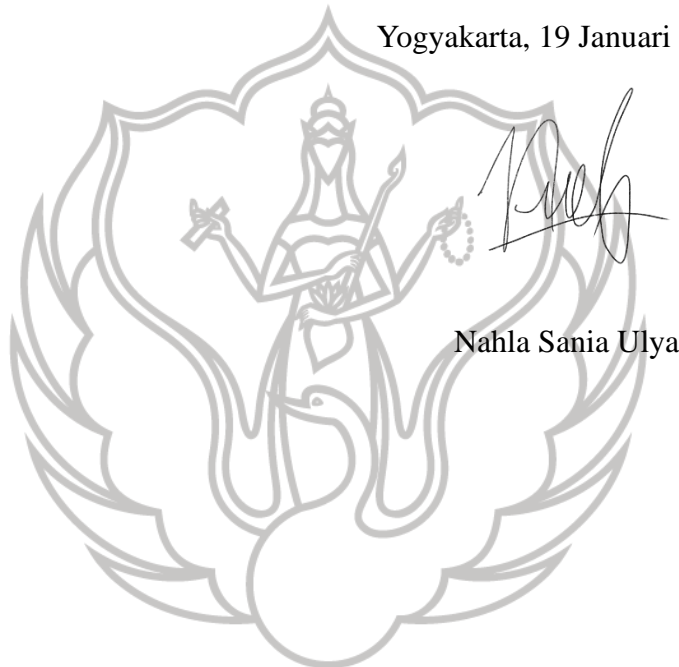
1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
5. Bapak Edi Jatmiko, S. Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali
6. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
8. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan bantuan yang diberikan.
9. Ayah, Ibu, dan kakak saya, atas segala do'a, dukungan, nasehat dan ilmu yang diberikan kepada penulis.
10. Maria Magdalena Adinda sebagai sahabat seperjuangan atas kebaikan dan motivasinya kepada penulis selama kuliah dan selama melalui pengerjaan tugas akhir ini.
11. Krisna Setya Wiratama atas dukungan, bantuan dan segala semangat yang diberikan kepada penulis.
12. Rumah Oetama atas tempat berkeluh kesah serta belajar bersama.
13. Teman-teman Prau Layar Desain Komunikasi Visual 2018 yang namanya tidak dapat disebutkan satu-satu atas memori dan motivasi yang mendorong



penulis untuk lebih semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.

14. Teman-teman satu bimbingan Pak Gogor dan Pak Adit: Amu, Asti, Mas Danu, Jesse, Lisa, Tazki, Ega, Han, Josi, Prasta, atas bantuan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
15. Kucing-kucing penulis: Mocca, Mochi, Mozza, Chio, Matcha atas kebersamaan yang telah menemani penulis selama masa kuliah hingga tugas akhir.
16. Semua pihak yang membantu penulis dalam bentuk apapun.

Yogyakarta, 19 Januari 2023



Nahla Sania Ulya

## ABSTRAK

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh topik permasalahan remaja yang marak terjadi karena kurangnya kontrol diri/refleksi diri pada remaja. Sebagai contoh adalah banyaknya kasus *bullying*, kejahatan sosial media, dan masalah percintaan seperti *toxic relationship* yang dilakukan oleh remaja. Hal ini disebabkan oleh kondisi mental dan pemikiran seorang remaja yang sedang berkembang dan belum matang yang menyebabkannya mudah terpengaruh oleh lingkungan luar yang kurang baik. Sehingga, mengontrol diri menjadi penting bagi remaja agar terhindar dari permasalahan remaja, dan salah satu caranya adalah cara refleksi diri. Refleksi diri sendiri sangat luas lingkupnya, maka perancangan ini mempersempitnya dengan menggunakan konsep teori *Shadow Self* oleh Carl Jung sebagai cara refleksi diri, yang dikemas menjadi media audio visual berupa animasi 2D. Perancangan animasi 2D ini menggunakan proses menggambar digital mulai dari sketsa, pewarnaan hingga animasi akhir, dan gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun sederhana. Animasi juga dilengkapi dengan background, *sound effect*, *voice over*, *subtitle*, dan *music background* agar animasi lebih menarik dan mudah dicerna. Perancangan ini merupakan akses bagi remaja untuk melakukan refleksi diri sebagai upaya untuk mengontrol diri dan menghindari permasalahan remaja, sekaligus edukasi mengenal konsep *shadow self* oleh Carl Jung.

Kata kunci: Permasalahan Remaja, *Shadow Self*, Animasi 2D

## **ABSTRACT**

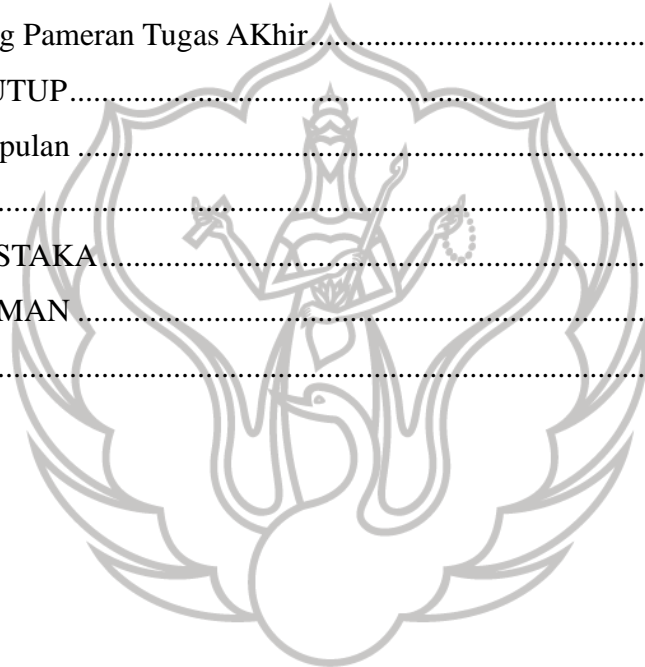
*The design of this animation is motivated by the topic of adolescent problems that often happen in society due to the lack of self-control and self-reflect by the teenagers themselves. Examples of many cases about adolescent problems are bullying, cyber-crime, and romantic problems such as toxic relationships that are committed by teenagers. These problems are caused by unstable mentality and immature way of thinking that are still developing, which cause teenagers easily influenced by bad and unfavorable external environments. With the result of that, self-control is a matter of urgency and important for teenager, and one of many ways to do is self-reflect. Self-reflect it-self is a broad method, so the design of this animation narrows its method down by using the concept of Shadow Self theory by Carl Gustav Jung as a way to self-reflect, which is designed into an audio-visual media, 2D animation. The design of this 2D animation process uses a digital drawing tools and methods, from sketches, coloring, to the final animation, and the illustration style uses a cartoon style illustration. This animation is also equipped with background designs, sound effects, voice over, subtitle, and background music so that the animation could be more interesting and easy to digest by the audience. The design of this animation is an access for teenagers to do self-reflect as an effort to do self-control and to prevent them being involved in any adolescent problems, as well as education about the concept of Shadow Self theory by Carl Gustav Jung.*

*Keywords: Adolescent Problems, Shadow Self, 2D Animation*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN MOTTO .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Judul Perancangan.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Tujuan Perancangan .....	3
E. BatasLingkup Perancnagan.....	3
F. Manfaat Perancangan .....	3
G. Definisi Operasional.....	4
H. Metode Perancangan .....	6
I. Metode Analisis Data .....	6
J. Skematika Perancangan.....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>9</b>
A. Data Objek Perancangan .....	9
B. Studi Pustaka.....	11
C. Identifikasi Problematika Perancangan .....	28
D. Upaya Pemecahan Masalah Terdahulu.....	29
E. Analisis Data .....	30
F. Kesimpulan Analisis Data .....	31
G. Usulan Pemecahan Masalah.....	32

BAB III KONSEOP PERANCANGAN .....	33
A. Konsep Media .....	33
B. Konsep Kreatif .....	35
C. Program Kreatif .....	36
BAB IV VISUALISASI DAN HASIL PERANCANGAN .....	42
A. Pra Produksi .....	42
B. Produksi.....	58
C. Pasca Produksi.....	61
D. Final Animasi .....	63
E. Media Pendukung.....	68
F. Poster Pameran Tugas Akhir .....	69
G. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	69
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	73
DAFTAR LAMAN .....	77
LAMPIRAN.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Stretch and Squash</i> .....	19
Gambar 2. <i>Follow Through</i> .....	20
Gambar 3. <i>Overlapping</i> .....	20
Gambar 4. <i>Anticipation</i> .....	21
Gambar 5. <i>Staging</i> .....	21
Gambar 6. <i>Slow in Slow Out</i> .....	22
Gambar 7. <i>Arc</i> .....	22
Gambar 8. <i>Secondary Action</i> .....	23
Gambar 9. <i>Timing and Spacing</i> .....	23
Gambar 10. <i>Exaggerate</i> .....	24
Gambar 11. <i>Solid Drawing</i> .....	24
Gambar 12. <i>Appeal</i> .....	25
Gambar 13. Lingkaran Warna Tunggal/Monoton/Monokrom .....	27
Gambar 14. Lingkaran Warna Harmoni .....	28
Gambar 15. Lingkaran Warna Kontras .....	28
Gambar 16. <i>Motion Graphic</i> “Akhlak” oleh Heki Aprianto dan Alan Saputro .....	30
Gambar 17. Referensi Gaya Ilustrasi .....	37
Gambar 18. Referensi <i>Typography Lettering</i> .....	38
Gambar 19. Referensi <i>Typography Lettering</i> .....	38
Gambar 20. <i>Color Wheel</i> (Lingkaran Warna dasar) .....	38
Gambar 21. Referensi Warna Harmoni .....	39
Gambar 22. Referensi Warna Harmoni Dingin .....	39
Gambar 23. Referensi Warna Kontras .....	39
Gambar 24. Referensi Animasi .....	40
Gambar 25. Desain Karakter Budi .....	42
Gambar 26. Desain Karakter Sarah .....	43
Gambar 27. Desain Karakter Raka .....	43
Gambar 28. Desain <i>Background</i> .....	44
Gambar 29. Desain <i>Lettering</i> .....	45
Gambar 30. <i>Verdana Font</i> .....	45

Gambar 31. <i>Key-Animation</i> Budi.....	59
Gambar 32. <i>Key-Animation</i> Sarah .....	59
Gambar 33. <i>Key-Animation</i> Raka .....	59
Gambar 34. Proses Inbetween.....	60
Gambar 35. Proses <i>Clean Up</i> .....	60
Gambar 36. Proses <i>Coloring</i> .....	61
Gambar 37. Proses <i>Audio Recording</i> .....	62
Gambar 38. Proses <i>Editing</i> .....	62
Gambar 39. Desain <i>Mini-Zine</i> .....	67
Gambar 40. <i>Mockup Mini-Zine</i> .....	67
Gambar 41. Desain dan <i>Mockup</i> Poster Pameran Tugas Akhir .....	68
Gambar 42. <i>Mockup</i> Katalog .....	68



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Skematika Perancangan.....	8
Tabel 2. <i>Shooting Script</i> .....	58
Tabel 3. <i>Final Animation</i> .....	63





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Remaja

### B. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah masa transisi dimana seseorang mulai merasakan perubahan dari masa anak-anak, menuju dewasa, dimana perubahan tersebut bisa dirasakan secara fisik maupun secara psikis.

Menurut seorang pakar psikologi yaitu Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan (2002), istilah remaja atau *adolescence* memiliki arti kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini juga dikemukakan oleh Piaget bahwa secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berusaha berintegrasi dengan masyarakat dewasa, dan merasa tidak lagi dibawah tingkatan orang dewasa.

Sementara menurut Grenville Stanley Hall (Mappiare, 1982), masa remaja merupakan masa yang penuh dengan keadaan frustrasi, penderitaan, konflik dan krisis penyesuaian, cinta, dan perasaan tersisihkan dari kehidupan sosial. Remaja sangat membutuhkan adanya rasa harga diri, disebabkan karena permasalahan yang dihadapi remaja sangatlah kompleks.

Kuat dan rentannya perubahan dan masa transisi remaja baik secara fisik maupun psikis tentunya menjadi masa yang penuh rintangan bagi seseorang. Ketika seorang remaja tidak memiliki kemampuan mengendalikan diri atau wawasan yang cukup, ia akan lebih berpotensi untuk melakukan hal-hal yang menyimpang dan perilaku negatif, yang biasa disebut dengan permasalahan remaja.

Permasalahan remaja seringkali didapati di berbagai daerah, kalangan, hingga kelas sosial manapun. Sebagai contoh permasalahan remaja yang kerap terjadi di masyarakat khususnya remaja sekitar diantaranya adalah *verbal bullying*, *cyberbullying*, dan hubungan asmara yang tidak sehat (*toxic relationship*). Menurut Ananda (diakses pada 22 Februari 2022),

permasalahan-permasalahan remaja seringkali dilatarbelakangi oleh suatu masalah/faktor baik dari luar (eksternal) seperti masalah keluarga, finansial, lingkungan, dan faktor dari dalam (internal) seperti rasa tidak percaya diri, krisis identitas, dan sebagainya.

Dalam DosenPsikologi.com menurut Savitra (diakses pada 22 Februari 2022), dalam mengatasi permasalahan-permasalahan remaja, dibutuhkan upaya-upaya yaitu upaya eksternal seperti peran orang tua, peran teman, dan upaya internal seperti refleksi diri. Namun perlu ditekankan bahwa tidak semua remaja memiliki/mendapatkan dukungan nyata dari luar/eksternal seperti peran orang tua, peran teman dan sebagainya. Di sinilah dimana upaya internal berupa refleksi diri menjadi potensi dan upaya kuat dalam membangun sebuah pribadi khususnya seorang remaja agar terhindar dari permasalahan pada remaja.

Terdapat sebuah teori oleh Carl Gustav Jung mengenai konsep *shadow self*. Dalam bukunya yang berjudul *Psychology and Religion* (1938), ia mengemukakan bahwa *shadow self* merupakan sisi gelap yang dimiliki semua orang, dapat berupa berbagai emosi dan biasanya ada dalam perasaan alam bawah sadar manusia. Pada dasarnya, *shadow self* adalah sebuah emosi, perasaan, atau sifat yang tidak ingin diakui dan disembunyikan oleh seseorang. Ketika *shadow self* tidak dapat dikendalikan, *shadow self* akan berubah menjadi sebuah proyeksi yang negatif dan dapat merugikan orang lain. Dalam bukunya, ia percaya bahwa ketika seseorang dapat mengenal, menerima, mengakui, mengendalikan *shadow Self* mereka, maka disaat itulah seseorang telah menjadi pribadi yang utuh dan bijaksana.

Mengenal konsep *shadow self* oleh Carl Gustav Jung memiliki relevansi yang kuat dan menjadi kebaruan (*novelty*) sebagai salah satu cara refleksi diri, khususnya pada remaja dimana mereka sedang mengalami perubahan, gejala emosi, pembentukan karakter, dan pencarian jati diri.

Maka dari itu, untuk mencegah permasalahan-permasalahan pada remaja diperlukan adanya upaya refleksi diri, salah satunya adalah melalui edukasi mengenal *shadow self* agar para remaja dapat memiliki kendali terhadap dirinya sendiri, memahami diri ataupun orang lain melalui media

yang menarik dan relevan. Berdasarkan target yang dituju (remaja), diperlukan media yang menyesuaikan karakter remaja dengan penyampaian materi yang dikemas secara menarik dan mudah dipahami bagi targetnya. Maka dari itu dalam perancangan ini media yang digunakan adalah media audio visual berupa animasi pendek.

#### C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang narasi edukasi sebagai refleksi diri mengenai *shadow self* yang tepat bagi remaja sebagai upaya refleksi dalam menghindari permasalahan remaja melalui media animasi 2D?

#### D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan akses kepada remaja dalam melakukan refleksi diri dalam upaya menghindari permasalahan remaja melalui edukasi mengenal *shadow self* yang disampaikan melalui media audio visual.

#### E. Batas Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini didasari oleh isu permasalahan remaja
2. Beberapa kasus dan contoh permasalahan remaja yang disorot dan ditayangkan dalam perancangan diantaranya adalah *bullying*, *cyberbullying*, dan *toxic relationship*
3. Perancangan ini secara garis besar membahas seputar pengenalan konsep *shadow self* yang didasari oleh teori kepribadian *shadow self* oleh Carl Gustav Jung sebagai upaya refleksi diri
4. Perancangan ini bertujuan untuk menghindari maraknya permasalahan remaja dan hanya fokus menggunakan teori konsep *shadow self* sebagai upaya refleksi diri dan edukasi bagi remaja
5. Perancangan ini ditujukan kepada kalangan remaja berusia 15-20 tahun

#### F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Lembaga Pendidikan

Perancangan ini menjadi salah satu acuan atau sarana untuk memperkenalkan pentingnya refleksi diri bagi remaja dalam menghadapi permasalahan remaja

## 2. Bagi Institusi

Perancangan ini menjadi bentuk kontribusi serta referensi bagi institusi terhadap perlunya refleksi diri pada remaja untuk menghindari permasalahan remaja melalui edukasi pengenalan teori konsep *shadow self*

## 3. Bagi Penulis

Perancangan ini menambah wawasan dan menjadi refleksi tersendiri terhadap konsep *shadow self* sekaligus meningkatkan kreativitas dalam mengolah konsep tersebut menjadi sebuah media refleksi melalui komunikasi audio visual dalam korelasinya terhadap maraknya permasalahan remaja

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah atau definisi dari konteks yang tertulis dalam sebuah perancangan. Dalam perancangan ini, salah satunya adalah sebagai berikut:

### 1. Animasi 2D

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63)

Menurut Munir (2013:327), Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi 2D yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun lucu seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

*Soenyoto (2017, 1)* dalam bukunya yang berjudul Animasi 2D juga menegaskan bahwa animasi bukan sekedar menggerakkan objeknya semata, melainkan bagaimana cara ‘menghidupkan objeknya’ sehingga

animasi dapat terkesan hidup, bernyawa, mampu berekspresi seperti tertawa, sedih, menangis, dan sebagainya..

## 2. Refleksi Diri

Menurut Iko (diakses 4 Februari 2022) Refleksi diri adalah sebuah tindakan untuk menilai dan mengkaji diri sendiri, berdasarkan kebiasaan, dan perilaku yang selama ini kita lakukan. Secara spesifik, refleksi diri dapat dilakukan untuk menilai aktivitas sehari-hari. Selain itu, dapat diartikan juga, refleksi diri merupakan bagian dari proses introspeksi diri, dengan jalan melihat kembali dan merenungkan berbagai hal yang telah terjadi di dalam hidup.

Anantasari dalam jurnalnya (2012) mengungkapkan bahwa refleksi adalah salah satu cara yang diasumsikan dapat membantu proses pendewasaan diri.

## 3. *Shadow Self*

*Shadow self* merupakan istilah yang dipopulerkan oleh seorang Psikoanalisis asal Swiss, Carl Gustav Jung. Dikutip oleh Nugraha (diakses pada 4 Februari 2022) bahwa konsep dan ide *shadow self* oleh Carl Jung ini dimulai dengan pertanyaan “Mengapa orang yang tampaknya ‘baik’, melakukan hal-hal yang buruk?” yang kemudian dirumuskan menjadi sebuah konsep dan istilah yang disebut *shadow self*.

Semua orang membawa *shadow self*, dan semakin *shadow self* itu tidak diwujudkan dalam kehidupan seorang individu, semakin gelap dan pekat *shadow self* tersebut. Jika hal ini didasari dengan sikap rendah diri, seseorang selalu memiliki kesempatan untuk memperbaikinya. Tetapi jika *shadow self* ditekan dan diisolasi dari kesadaran individu, *shadow self* tidak akan pernah diperbaiki (Jung 1938, 131)

Dalam buku Carl Gustav Jung yang berjudul *Psychology and Religion* (1938), ia mengemukakan bahwa *shadow self* merupakan sisi gelap yang dimiliki semua orang, dapat berupa berbagai emosi dan biasanya ada dalam perasaan alam bawah sadar manusia. Pada dasarnya, *shadow self* adalah sebuah emosi, perasaan, atau sifat yang tidak ingin diakui dan disembunyikan oleh seseorang. Ketika *shadow self* tidak dapat

dikendalikan, *shadow self* akan berubah menjadi sebuah proyeksi yang negatif dan dapat merugikan orang lain. Dalam bukunya, ia percaya bahwa ketika seseorang dapat mengenal, menerima, mengakui, mengendalikan *shadow self* mereka, maka disaat itulah seseorang telah menjadi pribadi yang utuh dan bijaksana.

## H. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Dalam perancangan ini, data primer yang diperoleh didapatkan melalui metode pengumpulan data berupa observasi melalui sosial media pada platform-platform yang ada seputar kasus-kasus permasalahan remaja yang terjadi di masyarakat.

#### b. Data Sekunder

Sedangkan data sekunder dalam perancangan ini berupa pengumpulan data-data yang diperoleh dari internet seperti e-book, buku, artikel, jurnal baik dalam bentuk visual maupun verbal

### 2. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

- a. Buku tulis, pena
- b. Laptop, Software
- c. Koneksi Internet

## I. Metode Analisis Data

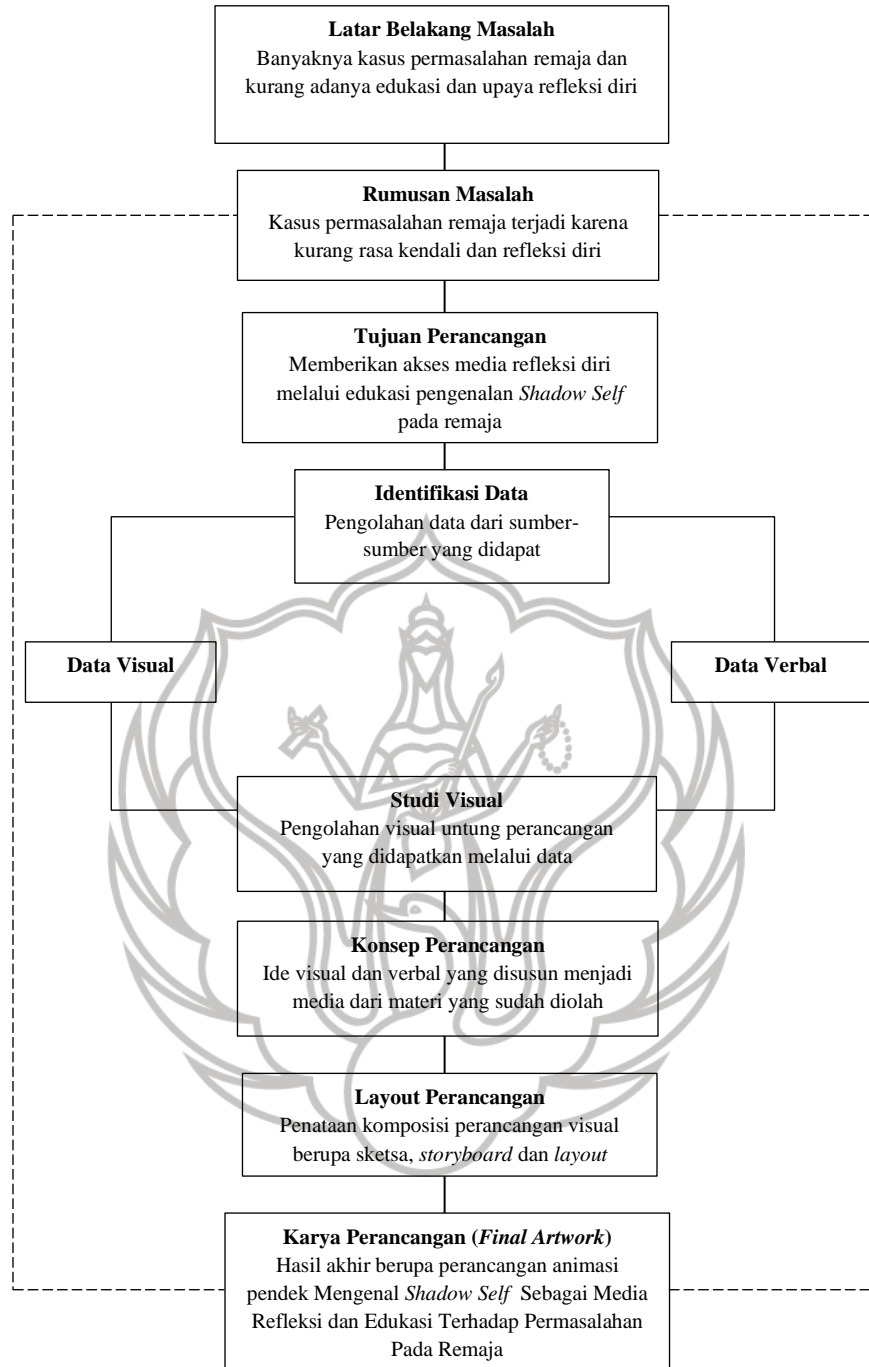
Metode analisis data yang digunakan sebagai pondasi/landasan pada perancangan ini adalah analisis data 5W1H. Pertanyaan yang dihasilkan dari metode tersebut adalah sebagai berikut :

- a. *What* Apa masalah yang diangkat?
- b. *Why* Mengapa permasalahan remaja terjadi?
- c. *Who* Siapa yang mengalami permasalahan remaja dan siapa yang memerlukan edukasi *shadow self* sebagai upaya refleksi diri?
- d. *Where* Dimanakah permasalahan remaja biasa terjadi?

- e. *When* Kapan permasalahan remaja terjadi dan kapan mereka membutuhkan refleksi diri?
- f. *How* Bagaimana cara mencegah atau menghindari permasalahan remaja?



## J. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika Perancangan