

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan ini mengangkat isu mengenai banyaknya permasalahan remaja yang terjadi disekitar, contohnya adalah banyaknya kasus perundungan, kebiasaan merundung atau menghujat seseorang di media sosial, atau tindakan kekerasan dalam suatu hubungan. Berbagai permasalahan tersebut jika tidak ditindaklanjuti atau tidak diberi solusi maka hal tersebut dapat mempengaruhi pembentukan karakter diri yang buruk dan terlibat dalam permasalahan remaja lainnya.

Berbagai solusi diperlukan untuk mencegah permasalahan remaja terjadi, diantaranya solusi eksternal seperti dukungan keluarga, bimbingan seseorang dan sebagainya. Namun tentunya, solusi eksternal tersebut perlu dilengkapi dengan solusi internal juga, yaitu keinginan dan tindakan dari remaja itu sendiri. Maka, perancangan ini menawarkan solusi berupa ajakan untuk melakukan refleksi diri melalui media audio visual, yaitu animasi 2D.

Menanggapi isu tersebut, perancangan ini memanfaatkan media untuk menawarkan solusi kreatif yang hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Masa remaja dan permasalahan remaja merupakan isu yang penting, dan solusi mencegahnya seperti refleksi diri juga sama pentingnya
2. Karena refleksi diri merupakan istilah yang cukup luas, maka baiknya cara refleksi diri sendiri didasari dengan teori atau sumber yang jelas, dalam hal ini perancangan memfokuskan pada refleksi diri melalui pengenalan/edukasi tentang teori *shadow self* oleh Carl Gustav Jung, yang isi dari teorinya merupakan refleksi diri itu sendiri menggunakan media audio visual
3. Perancangan ini memanfaatkan media animasi 2D sebagai penyampaian materi, dengan tujuan agar materi dapat tersampaikan secara utuh dengan memenuhi aspek-aspek seperti narasi, visual dan musik

4. Gaya visual pada perancangan animasi ini dipertimbangkan dari segi-segi komposisi, desain karakter, dan penggunaan warna serta musik menyesuaikan target audiens yang dituju yaitu kalangan remaja.

Harapannya perancangan ini dapat memberikan akses kepada para remaja untuk melakukan refleksi diri melalui animasi 2D yang dirancang, dan memberikan motivasi dan inspirasi untuk lebih memperhatikan isu permasalahan remaja dan melihat pentingnya hal tersebut sebagai salah satu pembentukan karakter diri yang lebih baik.

## B. Saran

Pada perancangan ini diperlukan proses-proses yang harus dilalui guna menyempurnakan perancangan, dimulai dari mengumpulkan data-data dan literatur mengenai masalah yang diangkat, menentukan solusi yang tepat, penentuan media yang digunakan, perancangan ide karya hingga dimana dan untuk siapa karya diberi.

Proses-proses tersebut dari segi desain komunikasi visual tentunya sangatlah penting dan sangat menentukan bagaimana pemecahan masalah dapat terselesaikan dengan solusi kreatif dan inovatif dengan menggunakan media yang dirancang. Maka, sebagai saran untuk perancangan-perancangan dengan tema atau lingkup yang sejenis, beberapa yang harus diperhatikan diantaranya adalah:

1. Perlunya riset dan pengumpulan data yang cukup untuk menyempurnakan materi yang ingin disampaikan agar materi pada karya yang dirancang adalah valid dan jelas
2. Solusi seperti refleksi diri untuk isu permasalahan remaja perlu diperhatikan/lebih disorot, dan cara menyampaikan tema refleksi diri memiliki potensi untuk lebih kreatif lagi dengan mengeksplorasi dari berbagai aspek baik materi yang digunakan, atau karya yang dibuat
3. Menentukan media yang digunakan juga perlu menyesuaikan target yang dituju dengan cara melihat dari berbagai aspek seperti sosial, ekonomi, psikologis, usia, dan kebiasaan

4. Penggunaan warna, gaya ilustrasi, layout, dan komposisi merupakan aspek yang perlu diperhatikan dan perlu dipikirkan matang-matang dengan memperhatikan target audiens yang dituju agar karya lebih nyaman dan cocok untuk dilihat



## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Mappiare. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Aprianto, Heki & Alan Saputro. (2019). “*Motion Graphic ‘Akhlaq’ Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja*”, dalam *Jurnal Bahasa Rupa* Vol. 3, No. 1, Oktober 2019
- Astuti, P.R. (2008). “*Meredam Bullying: 3 Cara Efektif Mengatasi Kekerasan Pada Anak*”. Jakarta: UII Press
- Bertholo, Joana. (2012). *The Shadow in Project Management*. Lisbon, Portugal: Elsevier Ltd.
- Choo, Yee Bee & Tina Abdullah, dkk. (2020). “*Digital Storytelling vs. Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then*”, dalam *Universal Journal of Educational Research* Vol 8(5A), 46-50, 21 April 2020
- Christie, Caroline Ersalina & Frederica Ranithya L., dkk. (2022). Meningkatkan Kesadaran “*Mengenai Toxic Relationship Pada Emerging Adult Menggunakan Sosial Media Instagram*”. dalam *Journal of Sustainable Community Development* Vol. 4, No. 1, 44, Mei 2022
- Day, Jesse. (2013). *Line Color Form The Language of Art and Design*. New York: Allworth Press
- Feist, Jess & Gregory J. Feist. (2009). *Theories of Personality. Seventh Edition*. The United States of America: The McGraw-Hill Companies, Inc.

- Hardianti & Wahyu Kurniati Asri. (2017). “Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar”, dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol 1, No.2, 2 Agustus 2017
- Hidayatullah, P., Daswanto A. & Nugroho, S.P. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif Flash*. Bandung: Informatika
- Hurlcok, Elizabeth B. 1990. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Jalling, C. (2017). *Prevention and Prediction of Adolescent Problem Behavior*. Tanpa Kota Penerbit
- Jung, C.G. (1938). *Psychology and Religion*. New Haven, Connecticut: Yale University Press.
- Jung, C.G. (1959). *AION Researches Into The Phenomenology of The Self*. New York, N.Y.: Bollingen Foundation.
- Jung, C.G. (1964). *Man and His Symbols*. New York, N.Y.: Anchor Press
- McNeely, Clea & Jayne Blanchard. (2009). *The Teen Years Explained: A Guide To Healthy Adolescent Development*. Baltimore: Johns Hopkins University
- Moreno, Laura. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Tanpa Kota Penerbit
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta

- Saifullah, F. (2016). "Hubungan Antara Konsep Diri dengan Bullying pada Siswi-Siswi SMP" dalam *E Journal* Vol. 4, No. 2, 200-214, 2016
- Sriyanto, Aim Abdulkarim, Asmawi Zainul, Enok Maryani. (2014). "Perilaku Asertif dan Kecenderungan Kenakalan Remaja Berdasarkan Pola Asuh dan Peran Media Massa". Dalam *Jurnal Psikologi* Vol. 41, No. 1, 74-75, 23 Juni 2014
- Refanthira, Niken & Umilatul Hasanah. (2020). "*Adolescent Problem in Psychology: A Review of Adolescent Mental Health Studies*", dalam *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* Vol. 395, 16, 2020
- Safaria, Triantoro. (2016). "*Prevalence and Impact of Cyberbullying in a Sample of Indonesian Junior High School Students*". Dalam *Tojet: The Turkish Online Journal of Educational Technology* Vol 15, issue 1, Januari 2016
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta:Jalasutra
- Sartana & Nelia Afriyeni. (2017). "Perundungan Maya (*Cyberbullying*) Pada Remaja Awal" dalam *Jurnal Piskologi Insight* Vol. 1, No. 1 25-39, 1 April 2017
- Sari, Pusvyta. (2019). "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran" dalam *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1, 42-57, 1 Januari 2019
- Simon, Mark. (2003). *Producing Independent 2D Character Animation: Making & Selling A Short Film*. Burlington: Focal Press

- Soenyoto, Partono (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Solferino, N., & Tessitore, E. (2019). Human Networks and Toxic Relationship. MPRA Paper No. 95756. Tanpa Kota Penerbit
- Stanley, S. (2016). *Relational and Body-centered Practices for Healing Trauma: Lifting The Burdens of The Past*. New York, N.Y: Routledge
- Stein, Murray. (2020). *Map of The Soul: 7 Persona, Shadow & Ego in the World of BTS*. Asheville, N.C.: Chiron Publications
- Suci, Ayu Wulan & Meirinia Lani Anggapuspa, (2021). “Perancangan Buku Interaktif *Self-Compassion* Bagi Remaja Usia 17-18 Tahun” dalam Jurnal Bank Vol 2, No. 2, 2021
- Suheri, Agus. (2006). “Animasi Multimedia Pembelajaran” dalam Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1, Desember 2006
- Tillah, Zizka Mara Qonita. (2022). “Ego dan *Shadow* Tokoh Utama Dalam Novel *Kawi Matin di Negeri Anjing* Karya Arafat Nur (Perspektif Psikologi Jungian)” dalam SAPALA, Vol. 9, No. 1, 2022
- Wells, Paul. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Switzerland: AVA Publishing SA
- Zweig, Connie & Jeremiah Abrams. (1991). *Meeting The Shadow ; The Hidden Power of the Dark Side of Human Nature*. New York: St. Martin’s Press
- Zweig, Connie & Steve Wolf. (1997). *Romancing the Shadow, A Guide to Soul Work for a Vital, Authentic Life*. New York: The Random House Publishing Group

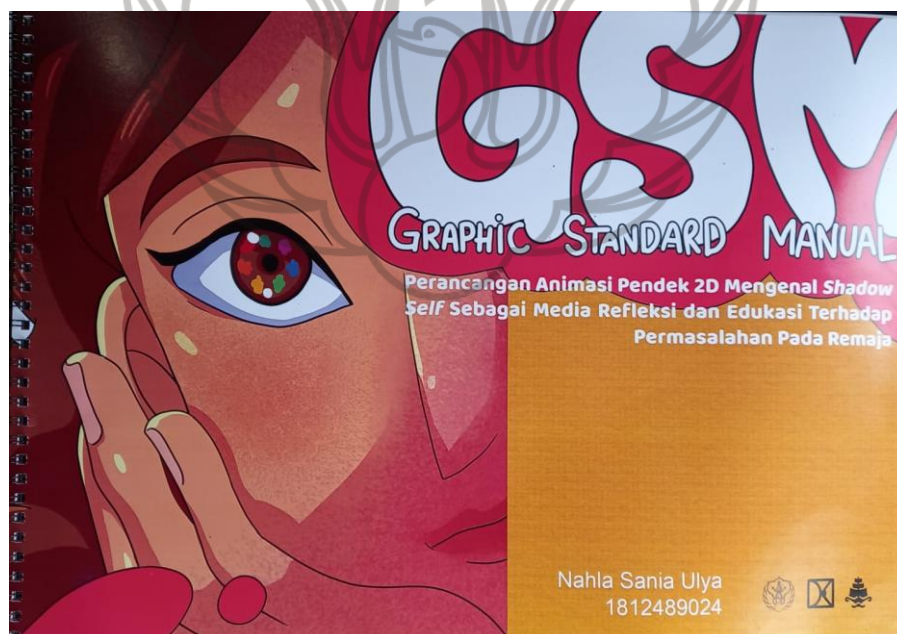
## DAFTAR LAMAN

- Aletheia (2022). *Shadow Work: 13 Dark Archetypes (& Free Test)*.  
<https://lonerwolf.com/shadow-work-demons/>. Diakses 13 April 2022
- Ananda, Rizka Surya (2020). *Mengatasi Kenakalan Remaja*. Jakarta:  
Puspensos.kemensos.go.id.  
<https://puspensos.kemensos.go.id/mengatasi-kenakala-remaja>. Diakses  
2 Februari 2022
- Darcy, Andrea M. (2017). *Your Shadow Self – What it is, And How it Can Help You*. <https://www.harleytherapy.co.uk/counselling/shadow-self.htm>. Diakses 13 April 2022
- Davis, Tchiki (2022) *Self Reflection: Definition and How to Do It*.  
<https://www.berkeleywellbeing.com/what-is-self-reflection.html>.  
Diakses 13 April 2022
- Gyan, Ian (2021). *Shadow work: The Art of Facing Yourself*.  
<https://themrmofficial.com/shadow-work-the-art-of-facing-yourself/>.  
Diakses 13 April 2022
- Iko (2021). *Cari Tahu Apa Itu Refleksi Diri Dan Manfaatnya Bagi Kehidupan*. <https://www.pinhome.id/blog/cari-tahu-apa-itu-refleksi-diri-dan-manfaatnya-bagi-kehidupan/>. Diakses 4 Februari 2022
- Iqbal, M. (2022). *Viral Siswa SMP di Cilegon Di-bully Teman, Sekolah Panggil Ortu*. <https://news.detik.com/berita/d-6244847/viral-siswa-smp-di-cilegon-di-bully-teman-sekolah-panggil-ortu>. Diakses 1 Oktober 2022



- Kasih, Ayunda Pininta. (2021). *41 Persen Murid Indonesia Alami “Bully”, Siswa SMA Buat Aplikasi Atasi Trauma*.  
<https://www.kompas.com/edu/read/2021/03/20/084259871/41-persen-murid-indonesia-alami-bully-siswa-sma-buat-aplikasi-atasi-trauma?page=all>. Diakses 1 Oktober 2021
- Komisi Nasional Perempuan. (2019). *Lembar Fakta Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan Tahun 2019*.  
<https://komnasperempuan.go.id/catatan-tahunan-detail/lembar-fakta-dan-poin-kunci-catatan-tahunan-komnas-perempuan-tahun-2019#:~:text=CATAHU%202019%20menunjukkan%20tren%20yang,besar%20yaitu%20sebanyak%202.073%20kasus>. Diakses 21 Oktober 2022
- Nugraha, Wildan A. (2019). *Shadow Self dan Kekacauan Dunia*. Medium.com. <https://medium.com/@wildananugraha/Shadow-Self-dan-kekacauan-di-dunia-27a0909024f8>. Diakses 5 Februari 2022
- Savitra, Khanza. *13 Cara Mengatasi Kenakalan Remaja yang Efektif*. DosenPsikologi.com. <https://dosenpsikologi.com/cara-mengatasi-kenakalan-remaja>. Diakses 22 Februari 2022
- Unicef. (2020). *Cyberbullying: Apa Itu dan bagaimana menghentikannya 10 hal yang remaja ingin tahu dari cyberbullying*.  
<https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying> . Diakses 1 Oktober 2022

## LAMPIRAN







KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : **Nahla Sania Ulya**  
 NIM : **1812489024**  
 Program Studi : **Seni Rupa / Desain Komunikasi Visual**  
 Semester : **8** Tahun Akademik : **2021/2022**  
 Judul TA : **Perancangan Serial Animasi 2D Mengenai *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Permasalahan Pada Remaja**

Ditempuh ke : I / II / III Semester \* (lingkari salah satu)

Pembimbing I : **Gogor Bangsa**

Pembimbing II : **Aditya Utama**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
17/02/2022	Pengantar, Revisi Judul Proposal			
18/02/2022	Revisi Proposal			
21/02/2022	Revisi Judul Proposal dan saran mengenai topik perancangan			
24/02/2022	Konsultasi BAB 1, melanjutkan ke BAB 2			
27/02/2022	Revisi minor BAB 1, melanjutkan ke BAB 2			
14/04/2022	Konsultasi BAB 2, revisi kerangka sub-bab			





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

FAKULTAS SENI RUPA

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590

Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
15/04/2022	Konsultasi isi BAB 2, revisi menambahkan teori dan revisi penulisan			
21/04/2022	Konsultasi BAB 2, menambahkan teori-teori dan kajian literatur			
12/05/2022	Konsultasi BAB 2, revisi minor melanjutkan ke BAB 3			
14/06/2022	Konsultasi BAB 3, saran mengenai kerangka bab dan sub-bab serta isinya			
16/06/2022	Konsultasi BAB 3, melanjutkan penulisan			

Ketua Program Studi  
DKV FSR ISI Yogyakarta

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.  
NIP 19870103 201504 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta Telepon (0274) 381590

TA.02

**LEMBAR KONSULTASI  
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 UNTUK KARYA TULIS DAN KARYA SENI /DESAIN**

Nama : Nama Sania Ulya  
 NIM : 1812489024  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Pembimbing (I II \*) : Pak Gagah Bangsa  
 Semester : Gasal/Genap \*) Tahun Akademik :  
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenai Shadow Self  
 sebagai media Refleksi dan Edukasi Terhadap Permasalahan  
 pada Remaja

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing
28/10/2022	Konsultasi BAB 2 dan BAB 3	
11/11/2022	Konsultasi BAB 3 dan karya sketsa story-board	
15/12/2022	Konsultasi karya dan kerangka BAB 4	
22/12/2022	Konsultasi mengumpulkan BAB 1-5	

\*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
 FAKULTAS SENI RUPA  
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : **Nahla Sania Ulya**  
 NIM : **1812489024**  
 Program Studi : **Seni Rupa / Desain Komunikasi Visual**  
 Semester : **8** Tahun Akademik : **2021/2022**  
 Judul TA : **Perancangan Serial Animasi 2D Mengenal *Shadow Self* Sebagai Media Refleksi dan Edukasi Terhadap Permasalahan Pada Remaja**  
 Ditempuh ke : I / II / III Semester \* (lingkari salah satu)  
 Pembimbing I : **Gogor Bangsa**  
 Pembimbing II : **Aditya Utama**

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
18/02/2022	Revisi Proposal			
21/02/2022	Revisi Judul Proposal dan saran mengenai topik perancangan			
27/02/2022	Revisi minor BAB 1, melanjutkan ke BAB 2			
15/04/2022	Konsultasi isi BAB 2, revisi menambahkan teori dan revisi penulisan			
14/06/2022	Konsultasi BAB 3, saran mengenai kerangka bab dan sub-bab serta isinya			

Ketua Program Studi  
 DKV FSR ISI Yogyakarta

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.  
 NIP 19870103 201504 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
 Jalan Parangtritis Km. 6,5 Yogyakarta 55001, Telepon (0274) 381590  
 Laman: www.fsr.isi.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
 PENGKAJIAN DAN PENCIPTAAN KARYA SENI**

Nama : *Nakla Sania Ulya*  
 NIM : *1812489024*  
 Program Studi : *Desain Komunikasi Visual*  
 Semester : *IX* Tahun Akademik : *2022/2023*  
 Judul TA : *Perancangan Animasi Pendek 2D Mengenal Shadow self sebagai media refleksi dan*  
 Ditempuh ke : *I (II) III Semester \* (lingkari salah satu)* Edukasi Terhadap Permasalahan pada remaja  
 Pembimbing I : *P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.*  
 Pembimbing II : *Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.*

Tanggal	Koreksi/Saran/Perubahan	Tanda Tangan Pembimbing		Tanda Tangan Mahasiswa
		I	II	
<i>6/10/2022</i>	<i>Revisi BAB 2 dan BAB 3</i>	<i>Adi</i>	<i>Adi</i>	<i>Nakla</i>
<i>10/10/2022</i>	<i>Konsultasi Naskah dan revisi</i>	<i>Adi</i>	<i>Adi</i>	<i>Nakla</i>
<i>1/11/2022</i>	<i>Konsultasi Still o matic/animatic, dan revisi</i>	<i>Adi</i>	<i>Adi</i>	<i>Nakla</i>
<i>16/12/2022</i>	<i>- konsultasi animasi jadi, dan revisi - revisi dan konsultasi BAB 4</i>	<i>Adi</i>	<i>Adi</i>	<i>Nakla</i>