

**TUGAS AKHIR DVK**  
**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG BELAJAR MEMAHAMI**  
**DIRI SENDIRI**



Disusun Oleh:

NAMA : Ronald Steve Litya

NIM : 20.L1.0002

Pembimbing

Maya Putri Utami. S.Sn. M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIKA SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2024**

**PERANCANGAN ANIMASI PENDEK TENTANG BELAJAR MEMAHAMI  
DIRI SENDIRI**

**TUGAS AKHIR DKV**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi**

**Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S.DS**



Disusun Oleh:

NAMA : Ronald Steve Litya

NIM : 20.L1.0002

Pembimbing

Maya Putri Utami. S.Sn. M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

Gambar 4. 33 Scene 30 .....	70
Gambar 4. 34 Scene 31 .....	70
Gambar 4. 35 Scene 32 .....	71
Gambar 4. 36 Scene 33 .....	71
Gambar 4. 37 Desain media sosial <i>instagram</i> .....	72
Gambar 4. 38 Desain media sosial <i>instagram</i> .....	72
Gambar 4. 39 Desain media sosial <i>instagram</i> .....	74
Gambar 4. 40 Desain media sosial <i>you tube</i> .....	74
Gambar 4. 41 Desain gantungan kunci dan stiker.....	75
Gambar 4. 42 Desain kata motivasi .....	75
Gambar 5. 1 referensi data memahami diri.....	79
Gambar 5. 2 referensi data memahami diri.....	80
Gambar 5. 3 referensi ovethinking .....	80
Gambar 5. 4 referensi pembawaan dubbing depresi dari karakter Beau dari game farlight	80
Gambar 5. 5 referensi animasi( animasi podtoon).....	81
Gambar 5. 6 referensi animasi( animasi ciconimation) .....	81
Gambar 5. 7 referensi animasi( animasi sengklekman).....	81
Gambar 5. 8 referensi animasi( animasi dasi gantung) .....	82
Gambar 5. 9 referensi animasi( animasi santoontv) .....	82
Gambar 5. 10 referensi animasi( animasi santoontv) .....	82
Gambar 5. 11 ilustrasi yang tidak dipakai.....	83
Gambar 5. 12 ilustrasi yang tidak dipakai .....	83
Gambar 5. 13 ilustrasi yang tidak dipakai .....	83

## Abstrak

Dewasa awal pasti pernah bingung dan takut akan masa depannya salah satu penyebabnya ialah trauma akan kegagalan di masa lalu. Lewat trauma yang ia alami membuat ia tidak berani maju dan berkembang Dan bagi si penderita, mereka harus

mendapat perhatian dan bimbingan lebih untuk mencegah/ mengatasi hal buruk yang akan terjadi. Banyaknya cara yang bisa dilakukan penderita ketika menghadapi trauma akan kegagalan ini salah satunya belajar memahami diri sendiri. Karena dengan memahami diri seseorang dapat memahami dirinya dan menerima kondisinya. Sehingga seseorang dapat beradaptasi dan berjuang demi hidupnya.

Belum banyak yang membahas bagaimana cara memahami diri pasca trauma akan masa lalu. Maka dari celah ini, penulis akan membuat sebuah animasi singkat yang membahas bagaimana caranya bangkit dari trauma akan kegagalan di masa lalu. Animasi ini akan menggunakan teknik cut out, karena animasi dengan teknik cut out sangat unik dan menarik karena menggunakan potongan-potongan gambar yang digerakkan perlahan-lahan sehingga gambar yang disajikan akan sedikit lebih kaku. Penulis menggunakan animasi 2d dengan teknik cut out untuk menampilkan bagaimana cara memahami diri pasca trauma akan masa lalu dengan cara yang lebih unik dan menarik. Animasi ini akan diupload ke instagram, karena menurut kuesioner yang penulis sebar responden mengaku menyukai instagram sebagai platform media sosial mereka.

Pada perancangan ini, penulis akan membuat sebuah animasi singkat cara untuk memahami diri saat menghadapi *quarter life crisis* pasca trauma akan kegagalan di masa lalu. Dengan harapan dewasa awal yang menonton animasi penulis, dapat mengerti bagaimana caranya bangkit dari pasca trauma akan kegagalan di masa lalu dengan memahami dirinya. Sehingga mereka bisa kembali beraktivitas kembali tanpa merasa tertekan dan terbebani oleh trauma akan kegagalannya di masa lalu.

*Quarter life crisis* pada usia 20- 30 tahun adalah hal yang wajar untuk membuat dirinya berkembang. Terlebih lagi bagi mereka yang pernah mengalami pengalaman kegagalan tidak mengenakkan, yang membuat dirinya perlu bertanya-tanya apa yang harus dilakukan. Salah satu yang dapat dilakukan ialah belajar memahami dirinya sehingga ia dapat menerima masa lalunya.

Tapi tidak semua orang dapat cepat memahami dirinya, hal ini dibutuhkan proses dan dukungan. Salah satunya perancangan sosialisasi bagaimana caranya memahami diri sendiri untuk mengatasi *quarter life crisis* pasca trauma akan kegagalan di masa lalu dalam bentuk animasi. Animasi ini berjudul “aku telah terima” yang diharapkan membantu dewasa awal yang pernah mengalami trauma akan kegagalan untuk segera bangkit dari kegagalan masa lalunya dan menerima dirinya apa adanya.

Kata Kunci: dewasa awal, *quarter life crisis*, trauma akan kegagalan di masa lalu, memahami diri sendiri, animasi 2d dan cut out



## Bab 1 Pendahuluan

### A. Latar Belakang Masalah

Dewasa awal pasti pernah bingung dan takut akan masa depannya, yang membuat seseorang itu khawatir dan cemas akan kepastian. Hal ini disebut dengan nama *quarter life*