

Bab 5 Penutup

A. Kesimpulan

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 mengenakan, 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.

B. Saran

Diharapkan para desainer dapat mengembangkan perancangan serupa dalam mengenalkan informasi bagaimana caranya memahami diri. Pada perancangan yang penulis mengambil kasus *quarter life crisis* akibat trauma kegagalan yang dialami oleh anak muda. Penulis mengharapkan kedepannya tidak hanya belajar memahami diri dari trauma kegagalan, tapi juga bisa merancang kasus- kasus lain. Tidak hanya target ke anak- anak muda saja, diharapkan juga ke berbagai kalangan, karena rasa khawatir dan cemas itu wajar di semua kalangan usia. Dan terakhir penulis pada perancangan ini memberikan informasi ini dengan animasi cut out. Penulis berharap para desainer dapat memberikan informasi dengan karya- karya lain. Seperti komik, animasi 2d dan 3d, infografis, dan lain- lain. Sehingga lewat berbagai media ini dapat membantu masyarakat dalam belajar memahami dirinya.

C. Daftar Pustaka

Amalia, S. "Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Untuk Remaja Tunarungu. Wimba: Jurnal Komunikasi Visual, 10 (2), 107–120." (2019).

<https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/12500/4538>

Anggadewi, Brigitta Erlita Tri. "Dampak Psikologis Trauma Masa Kanak-kanak pada Remaja." *Solution: Journal of Counselling and Personal Development* 2.2 (2020): 1-7.
<https://e-journal.usd.ac.id/index.php/solution/article/view/3387/2311>

Anwar, Ardy Aprilian, Nurulita Widiyanti, and Magda Amalia Sumbodo. "Persepsi peran efek suara pada serial animasi garapan rumah-rumah produksi di Indonesia." *ProTVF* 6.2 (2022): 144-163.
<https://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/35371/18429>

Ariyanti, Andini. *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Quarter Life Crisis Dengan Kesadaran Diri Pada Mahasiswa Psikologi Islam IAIN KEDIRI Angkatan 2018*. Diss. IAIN Kediri, 2022.
<https://etheses.iainkediri.ac.id/7050/>

Azmi, M. D. "Penggunaan unsur warna sebagai citra desain pada bangunan." *Universitas* 17 (2021).
<http://repository.untag-sby.ac.id/8899/19/Hasil%20Turnitin%201%20Jurnal.pdf>

Gayatri, Ni Made Ayuning Dyah, Patra Aditia, and Adya Mulya Prajana. "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI MEDITASI SOUL DALAM MENGURANGI STRES QUARTER LIFE CRISIS." *eProceedings of Art & Design* 10.2 (2023).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20103/19468>

Giriani, Arruum, Evelyne Henny Lukitasari, and Ahmad Khoirul Anwar. *Perancangan Video Cinematic Kampanye Selflove Remaja Usia 18-25 Tahun Menggunakan Teknik Cinematography*. Diss. Universitas Sahid Surakarta, 2023.
<http://repository.usahidsolo.ac.id/2661/>

Gayatri, Ni Made Ayuning Dyah, Patra Aditia, and Adya Mulya Prajana. "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI MEDITASI SOUL DALAM MENGURANGI STRES QUARTER LIFE CRISIS." *eProceedings of Art & Design* 10.2 (2023).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20103/19468>

Hahury, Raissa Mandy Shan, and Anang Tri Wahyudi. "Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan Siluet Dalam Desain Karakter." *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (2022): 14.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>

Hilton, Evelyn Devina, Heru Dwi Waluyanto, and Asthararianty Asthararianty. "Strategi perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang quarter life crisis pada dewasa awal." *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. Vol. 4. 2021.

<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/539>

Jensen, Veronica. "CHARACTER SHAPE AND VISCERAL RESPONSE: Can a figure's shape alone generate a reaction regarding it's nature?." (2015).

<https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A821892&dswid=-3342>

Karpika, I. Putu, and Ni Wayan Widiyani Segel. "Quarter life crisis terhadap mahasiswa studi kasus di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Mahadewa Indonesia." *Widyadari* 22.2 (2021): 513-527.

<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/1394>

Kasenda, Rinna Yuanita, et al. "Upaya Penanganan Trauma Pelecehan Seksual Masa Lalu." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 7.1 (2023): 779-784.

<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/4305>

Makhroyani, Yuliana. *TA: Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D*. Diss. STIKOM Surabaya, 2012.

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386/>

Mehtälä, Maija. "The relationship of shape language in character and environment." (2021).

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497751/MEHTALA-MAIJA-THESIS-PDF.pdf?sequence=2>

Nisa, Qurrota A'yunin. "ANALISIS SOUND EFFECT DAN EKSPRESI EMOSI MUSIKAL LAGU TENANG YURA YUNITA." *Repertoar Journal* 3.1 (2022): 114-123.

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/Repertoar/article/view/18765>

Nispayadi, Mochammad Azmi Fadhila, Muhammad Iskandar, and Yosa Fiandra.

"Perancangan Environment pada Animasi 3D Tentang Penerimaan Diri Penyandang Disabilitas Daksa Akibat Kecelakaan." *eProceedings of Art & Design* 8.3 (2021).

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16063>

Parancika, Rd Bily. "Pembentukan Karakter dengan Mengenal Diri Sendiri." *Journal Educational of Indonesia Language* 3.2 (2022): 37-51.

<https://www.journal.uml.ac.id/JEIL/article/view/1252>

Putri, Anissa, and Vicky Septian Rachman. "Perancangan Novel Grafis Kepala Dua Tentang Menghadapi Quarter Life Crisis untuk Dewasa Muda." *BHAGIRUPA* 2.2 (2022): 36-43.

<http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/bhagirupa/article/view/958>

Ristiani, Ria. *PENCIPTAAN KARYA ANIMASI PLEASE RECYCLE! DENGAN TEKNIK DIGITAL CUT OUT*. Diss. Institut Seni Indonesia Surakarta, 2015.

<http://repository.isi-ska.ac.id/61/1/Ria%20Ristiani.pdf>

Sari, Belia Yunita. *TA: Perancangan Motion Graphic Pencegahan Depresi sebagai Media Kampanye Sosial untuk Usia 20-30 Tahun*. Diss. Universitas Dinamika, 2024.

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7592/>

Thesen, Thomas P. "Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation." *Animation* 15.3 (2020): 276-296.

https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847720969919?casa_token=w7QWvOBjJnkAAAAA%3AJF5Ftluhk7TCvKGoPCannDFspqXeqhSkAbapUKL9Zb2GF7Frt0OO47jml3ZtC3rSWQ5bFDiFF7RIEq

Zharifa, Farahdita Salma, et al. "Dynamics of Quarter Life Crisis in the Perspective of Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram." *Jurnal Filsafat Indonesia* 6.3 (2023): 328-336.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/52079>

D. Lampiran

Gambar 5. 1 referensi data memahami diri

