

J. Penutup

1. Simpulan

Tugas Akhir ini mengangkat tema kecemasan pada mahasiswa tingkat akhir di Surakarta, yang menjadi salah satu isu penting di lingkungan pendidikan tinggi. Kecemasan tidak hanya muncul sebagai respon terhadap tekanan akademik, tetapi telah berkembang menjadi gangguan psikologis yang memengaruhi proses belajar, kualitas hidup, dan relasi sosial mahasiswa. Berdasarkan data dari berbagai penelitian, mayoritas mahasiswa tingkat akhir berada pada kategori kecemasan sedang hingga berat, namun kondisi ini sering tidak disadari atau diabaikan karena kurangnya pemahaman dan adanya stigma sosial.

Media edukatif yang tersedia saat ini masih terbatas pada bentuk verbal dan informatif, seperti seminar, poster, modul, maupun artikel digital. Media-media ini cenderung bersifat satu arah dan kurang menyentuh aspek emosional mahasiswa sebagai target audiens. Padahal, untuk menjangkau generasi muda yang lebih responsif terhadap konten visual dan pengalaman emosional, diperlukan pendekatan alternatif yang lebih komunikatif dan personal.

Perancangan ini menghasilkan karya berupa animasi 2D berjudul “CEMAS”, yang dirancang dengan mengangkat pengalaman yang dekat dengan kehidupan nyata mahasiswa tingkat akhir, seperti tekanan skripsi, tuntutan sosial, serta kegelisahan terhadap masa depan. Tujuannya adalah

untuk menyampaikan edukasi tentang kecemasan melalui pendekatan visual yang mampu menyentuh sisi emosional penonton.

Metode yang digunakan dalam produksi animasi ini mengacu pada lima tahapan proses produksi dari studio antelope (development, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi), serta didukung oleh struktur kerja *2D Animation Pipeline* yang memungkinkan pengelolaan produksi secara sistematis, terstruktur, dan profesional.

Hasil dari proses ini adalah karya animasi 2D dengan gaya semi realistis dan narasi personal, yang memvisualisasikan dinamika emosional karakter Vie dalam menghadapi tekanan akademik dan kecemasan internal. Elemen warna, komposisi visual, dan latar suasana kampus digunakan untuk membangun atmosfer yang reflektif dan emosional.

Melalui karya ini, diharapkan mahasiswa dan masyarakat luas dapat lebih memahami pentingnya menjaga kesehatan mental, mengenali gejala kecemasan, serta memiliki keberanian untuk mencari dukungan. Karya ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang tidak hanya informatif tetapi juga empatik, sehingga memperluas jangkauan edukasi kesehatan mental dengan pendekatan yang lebih dekat dan relevan bagi audiens muda.

2. Saran

Berdasarkan perancangan dan pengembangan karya animasi 2D CEMAS yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat

dijadikan acuan untuk pengembangan karya sejenis maupun pengembangan lanjutan di masa mendatang, antara lain:

- 1) Melakukan kolaborasi dengan tenaga profesional, seperti psikolog atau praktisi *art therapy*, agar pendekatan visual dan pesan edukatif yang disampaikan lebih relevan dan tepat sasaran.
- 2) Mengembangkan narasi yang lebih mendalam melalui konflik emosional yang lebih kompleks dan pembangunan karakter pendukung yang lebih kuat untuk memperkaya sudut pandang cerita.
- 3) Mengeksplorasi platform distribusi digital yang lebih luas, seperti web series, festival animasi, atau media sosial sebagai kanal utama agar pesan edukatif dalam karya dapat menjangkau audiens yang lebih besar dan beragam.
- 4) Menambah referensi dari karya-karya sejenis, baik lokal maupun internasional, untuk memperluas perspektif dan memperkaya pendekatan visual.
- 5) Menyusun dokumentasi produksi yang lebih rinci, sebagai referensi teknis bagi mahasiswa atau pelaku kreatif lain yang tertarik mengembangkan animasi dengan isu psikologis atau sosial.
- 6) Mengingat keterampilan dan pengalaman penulis dalam pembuatan animasi 2D masih terbatas, diharapkan pengembangan karya berikutnya dapat melibatkan tim dengan kompetensi teknis yang lebih mumpuni agar kualitas visual dan kompatibilitas media lebih optimal.

- 7) Melakukan evaluasi lebih mendalam melalui uji coba (screening) kepada target audiens, agar dapat diperoleh masukan yang objektif mengenai efektivitas penyampaian pesan dan kualitas estetis karya.
- 8) Memperhatikan tempo penceritaan (*Pacing*) dengan melakukan penyuntingan naratif yang lebih ketat pada tahap pasca produksi. Berdasarkan masukan audiens, beberapa bagian cerita dirasa dapat dipadatkan agar alur menjadi lebih efisien tanpa mengurangi kedalaman emosional, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- 9) Meningkatkan Kualitas Teknis Animasi: Memberikan fokus lebih pada peningkatan kualitas teknis animasi, khususnya pada kehalusan gerak. Hal ini dapat dicapai dengan mendedikasikan lebih banyak waktu pada proses *in betweening* atau mendalami teknik animasi *frame by frame* untuk menghasilkan pergerakan karakter yang lebih natural dan profesional.
- 10) Pendekatan pada efek visual dengan melakukan pendekatan yang lebih lembut pada tahap pasca produksi, terutama dalam penggunaan efek visual dan *color grading*. Sesuai masukan responden, penyesuaian intensitas warna disarankan agar dapat memperkuat suasana adegan secara harmonis tanpa menjadi terlalu dominan atau berlebihan.

11) Selama proses produksi, penulis menyadari bahwa tanpa masukan langsung dari ahli psikologi, beberapa visualisasi kecemasan mungkin bersifat subjektif. Oleh karena itu, kolaborasi dengan profesional di masa depan sangat disarankan.

Hasil dari tugas akhir berjudul “Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kecemasan Pada Mahasiswa di Surakarta” ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi sekaligus inspirasi bagi akademisi, mahasiswa, maupun pelaku industri kreatif yang tertarik mengangkat isu kesehatan mental melalui media visual. Selain itu, karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap penyebaran edukasi emosional yang lebih empatik dan komunikatif di kalangan remaja dan dewasa muda, khususnya dalam lingkungan akademik.