

PERANCANGAN ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI EVALUASI KRISIS IDENTITAS DIRI PADA REMAJA SMP

Andien Artha Belva¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: ¹andienartha.20035@mhs.unesa.ac.id

email: ²tricahyo@unesa.ac.id

Received:

29-07-2026

Reviewed:

29-07-2026

Accepted:

30-07-2026

ABSTRAK: Krisis identitas diri merupakan salah satu permasalahan yang dapat dialami remaja dalam proses mengenali dan menentukan jati dirinya. Pengaruh lingkungan sosial dapat membuat remaja mengalami kebingungan dalam mengenali diri, membandingkan diri dengan orang lain, dan mengikuti pengaruh lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi pendek 2D sebagai media evaluasi krisis identitas diri pada remaja SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Animasi DIRI DIRU menghadirkan tokoh Diru sebagai gambaran remaja yang mengalami kebingungan dalam mengenali dan menemukan jati dirinya. Pengujian dilakukan melalui *Pre-test, Post-test, assessment* reflektif, angket respons media, dan validasi untuk mengetahui pemahaman serta respons terhadap animasi yang dirancang. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menonton animasi serta respons positif terhadap media yang dirancang. Berdasarkan hasil tersebut, animasi DIRI DIRU dapat digunakan sebagai media pendukung evaluasi dan refleksi diri mengenai krisis identitas diri pada remaja SMP.

Kata Kunci: animasi 2D, krisis identitas diri, remaja, evaluasi diri, MDLC

ABSTRACT: Identity crisis is one of the issues that adolescents may experience in the process of recognizing and determining their identity. Social environmental influences may cause adolescents to experience confusion in

understanding themselves, comparing themselves with others, and following the influence of their surroundings. This study aims to design a 2D short animation as a medium for evaluating identity crisis among students of Raden Patah Islamic Junior High School, Pungging, Mojokerto. The design process employs the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of the concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution stages. The DIRI DIRU animation features a character named Diru, who represents an adolescent experiencing confusion in understanding and discovering his identity. Testing was conducted through Pre-tests, Post-tests, a reflective assessment, a media response questionnaire, and validation to determine students' understanding of and responses to the designed animation. The results showed an improvement in students' understanding after watching the animation, as well as positive responses to the designed media. Based on these results, the DIRI DIRU animation can be used as a supporting medium for self-evaluation and reflection on identity crisis among junior high school students.

Keywords: 2D animation, identity crisis, adolescents, self-evaluation, MDLC.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan salah satu tahap perkembangan yang ditandai dengan proses pembentukan pemahaman terhadap diri sendiri, termasuk mengenali minat, kemampuan, nilai, serta peran yang ingin dijalankan dalam kehidupan sosial. Siswa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) umumnya berada pada fase remaja awal yang memiliki peran penting dalam perkembangan identitas. Erikson (1968) menjelaskan bahwa individu pada masa remaja berada dalam tahap *identity versus role confusion*, yaitu fase ketika seseorang mulai mengeksplorasi berbagai nilai, keyakinan, minat, dan peran sosial untuk membentuk identitas dirinya. Proses tersebut dapat berjalan secara berbeda pada setiap individu. Ketika remaja mengalami hambatan dalam memahami dan menentukan dirinya, kondisi tersebut dapat berkembang menjadi kebingungan identitas yang memengaruhi cara individu memandang dirinya serta menempatkan diri di lingkungan sosial.

Proses pembentukan identitas pada remaja tidak terlepas dari pengaruh faktor internal maupun eksternal. Lingkungan keluarga, hubungan dengan teman sebaya, tuntutan sosial, kondisi emosional, hingga penggunaan media sosial dapat memengaruhi cara remaja memandang dan menilai dirinya (Nurmawati dkk., 2025). Permasalahan serupa juga ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Hasil tersebut menunjukkan adanya kondisi yang berkaitan dengan kesulitan siswa dalam memahami dirinya, tekanan terhadap harapan lingkungan, serta kebingungan dalam menentukan sikap dan arah dirinya. Permasalahan ini tidak selalu tampak secara terbuka dalam perilaku sehari-hari karena remaja tetap dapat mengikuti kegiatan sekolah dan menjalankan tuntutan sosial, meskipun pada saat yang sama dapat mengalami kebingungan dan konflik dalam dirinya.

Kesulitan dalam mengenali dan menerima diri menjadi persoalan yang perlu diperhatikan dalam perkembangan remaja. Kondisi tersebut dapat berkaitan dengan berbagai

permasalahan psikososial, seperti rendahnya kepercayaan diri, kecemasan, perasaan tidak berharga, serta hambatan dalam membangun hubungan sosial (Rachmayanti & Yusuf, 2024; Reinandini dkk., 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menghadirkan media yang mampu menyampaikan persoalan tersebut dengan cara yang sesuai dengan karakteristik remaja. Animasi 2D memiliki potensi untuk menyampaikan pengalaman yang bersifat abstrak dan emosional melalui perpaduan unsur visual, gerak, suara, dan narasi. Konflik batin, tekanan lingkungan, kebiasaan membandingkan diri, dan proses pencarian jati diri dapat diwujudkan melalui karakter serta alur cerita sehingga persoalan yang diangkat lebih mudah dikenali dan dipahami oleh audiens.

Penggunaan animasi sebagai media penyampaian pesan sosial dan edukatif telah diterapkan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Santoso dan Yahya (2024) mengembangkan animasi 2D untuk menyampaikan pesan mengenai perundungan, sedangkan Lenda dan Deu (2024) memanfaatkan animasi sebagai media untuk meningkatkan kesadaran terhadap persoalan citra diri. Pada topik identitas remaja, Nurmawati dkk. (2025) mengkaji faktor internal dan eksternal yang berkaitan dengan krisis identitas, sementara Ardiyansyah dkk. (2024) mengembangkan *motion comic* sebagai media edukasi mengenai identitas diri. Pendekatan lain dilakukan oleh Lestari dkk. (2021) melalui layanan Bimbingan dan Konseling untuk membantu remaja dalam menghadapi permasalahan identitas.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa persoalan identitas remaja telah menjadi perhatian dalam bidang psikologi, pendidikan, maupun pengembangan media visual. Meskipun demikian, perancangan animasi pendek 2D yang mengangkat dinamika krisis identitas remaja melalui penyampaian cerita dan pendekatan reflektif masih memiliki peluang untuk dikembangkan. Penelitian ini berfokus pada siswa SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto dengan mempertimbangkan karakteristik serta permasalahan yang ditemukan pada target audiens. Animasi yang dikembangkan tidak dimaksudkan untuk mendiagnosis kondisi psikologis remaja, melainkan sebagai media pendukung yang dapat membantu audiens mengenali pengalaman yang berkaitan dengan pencarian jati diri dan mendorong proses evaluasi terhadap kondisi dirinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan animasi pendek 2D sebagai media evaluasi krisis identitas diri pada remaja SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Proses perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang mencakup tahap *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan animasi pendek 2D yang mampu merepresentasikan dinamika krisis identitas pada remaja sekaligus mengetahui hasil pengujian media dalam mendukung proses evaluasi dan refleksi diri.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain deskriptif-evaluatif serta proses penciptaan animasi yang mengacu pada metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan sebagai dasar untuk memahami permasalahan krisis identitas diri pada remaja serta menentukan arah perancangan animasi. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh pada tahap *testing* untuk mengevaluasi media yang telah dirancang melalui pengukuran pemahaman dan respons siswa serta penilaian kelayakan media. Proses penciptaan animasi menggunakan MDLC yang terdiri atas tahap *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*.

Sasaran penelitian adalah siswa SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto yang menjadi target audiens animasi. Guru berperan sebagai informan pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi siswa dan lingkungan sekolah sekaligus sebagai validator media. Penelitian dan proses perancangan dilaksanakan pada Mei 2025 hingga Juli 2026 di SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Objek yang dihasilkan berupa animasi pendek 2D yang mengangkat tema krisis identitas diri pada remaja.

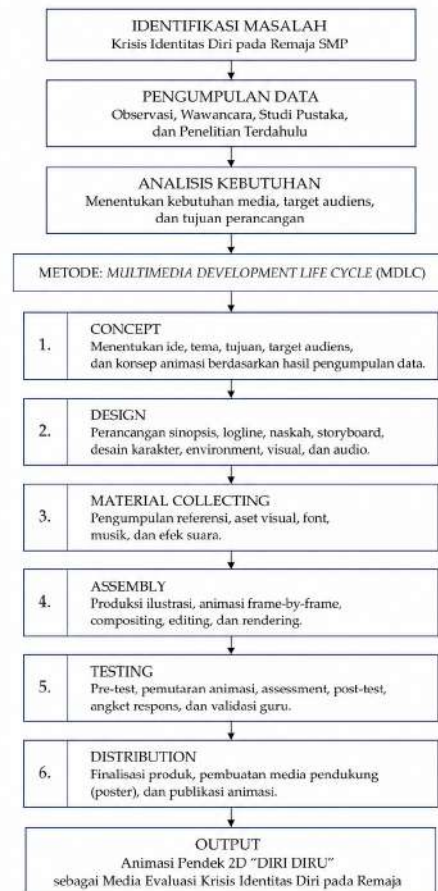
Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara semi-terstruktur. Observasi dilakukan terhadap lingkungan sekolah dan kondisi interaksi sosial siswa yang relevan dengan permasalahan penelitian. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada siswa dan guru menggunakan pedoman pertanyaan yang telah disiapkan, tetapi tetap memberikan ruang bagi peneliti untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan jawaban informan. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan berupa buku, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu mengenai perkembangan remaja, krisis identitas, identitas diri, serta pemanfaatan animasi sebagai media edukatif. Penelaahan terhadap 55 penelitian terdahulu juga dilakukan untuk memperkuat konteks permasalahan dan menentukan arah perancangan.

Pada tahap *testing*, pengumpulan data dilakukan melalui *Pre-test*, *Post-test*, *assessment* reflektif, angket respons media, dan uji kelayakan media. *Pre-test* diberikan sebelum pemutaran animasi untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai krisis identitas diri, sedangkan *Post-test* diberikan setelah pemutaran animasi untuk mengetahui pemahaman siswa setelah memperoleh pesan yang disampaikan melalui media. Pada bagian akhir animasi, siswa mengerjakan *assessment* reflektif secara mandiri sebagai sarana evaluasi dan refleksi terhadap kondisi dirinya. Selanjutnya, siswa mengisi angket respons media untuk memberikan penilaian terhadap aspek visual, cerita dan penyampaian pesan, audio, *assessment*, serta kesesuaian animasi dengan karakteristik remaja SMP. Uji kelayakan media dilakukan oleh guru untuk menilai kesesuaian isi, penyampaian pesan, visual, dan *assessment* dengan karakteristik target audiens. Pengujian dilakukan terhadap 36 siswa kelas A SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan data hasil *Pre-test*, *Post-test*, *assessment*, angket respons media, dan uji kelayakan dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Proses penciptaan animasi menggunakan metode MDLC yang terdiri atas enam tahapan (Luther, 1994). Tahap *Concept* dilakukan dengan menentukan tema, tujuan, dan sasaran animasi berdasarkan hasil pengumpulan data. Tahap *Design* meliputi pengembangan cerita, naskah, *storyboard*, desain karakter, lingkungan, warna, dan elemen pendukung lainnya. Tahap *Material Collecting* dilakukan dengan mengumpulkan referensi serta bahan visual dan audio yang diperlukan. Tahap *Assembly* merupakan proses produksi animasi 2D dengan Procreate sebagai perangkat lunak utama untuk pembuatan aset desain ilustrasi dan animasi *frame-by-frame*. Procreate Dreams digunakan sebagai perangkat pendukung untuk mengolah dan mengatur gerak animasi, untuk proses *compositing*, penyuntingan, dan finalisasi video. Tahap *Testing* dilakukan untuk mengevaluasi hasil perancangan melalui pengujian kepada siswa dan uji kelayakan media oleh guru. Selanjutnya, tahap *Distribution* dilakukan melalui penyediaan dan penyebaran produk akhir sesuai dengan sasaran penggunaan media.

Alur penelitian dan penciptaan animasi menghubungkan proses pengumpulan data dengan tahapan MDLC. Hasil observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan penelitian terdahulu menjadi dasar dalam tahap *Concept* dan *Design*. Selanjutnya, bahan yang telah disiapkan digunakan dalam proses *Material Collecting* dan *Assembly* hingga menghasilkan animasi. Produk kemudian diuji melalui tahap *Testing* untuk mengetahui pemahaman,

respons, dan kelayakan media sebelum akhirnya disiapkan untuk tahap *Distribution*. Alur penelitian dan penciptaan animasi tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk skema.



Gambar 1. Skema Penelitian dan Perancangan Animasi Menggunakan Metode MDLC
(Sumber: Belva, 2026)

KERANGKA TEORETIK

Krisis identitas merupakan bagian dari proses perkembangan psikososial yang berkaitan dengan upaya individu dalam memahami dan menentukan dirinya. Erikson (1968) menjelaskan bahwa masa remaja berada pada tahap *identity versus role confusion*. Pada tahap ini, individu melakukan eksplorasi terhadap nilai, keyakinan, minat, dan peran sosial untuk membentuk identitas yang lebih stabil. Ketika proses tersebut mengalami hambatan, remaja dapat mengalami kebingungan peran dan kesulitan dalam menentukan arah dirinya. Konsep tersebut menjadi dasar dalam memahami konflik yang dialami tokoh dalam animasi yang dirancang.

Marcia (1966) mengembangkan teori Erikson melalui konsep status identitas yang didasarkan pada dua dimensi, yaitu eksplorasi dan komitmen. Eksplorasi berkaitan dengan proses pencarian dan pertimbangan terhadap berbagai pilihan yang tersedia, sedangkan komitmen berkaitan dengan keputusan individu terhadap pilihan yang diyakini. Kedua dimensi tersebut menghasilkan empat status identitas, yaitu *identity achievement*,

moratorium, foreclosure, dan identity diffusion. Teori ini digunakan untuk memahami dinamika pembentukan identitas remaja dan menjadi salah satu dasar dalam menerjemahkan konflik internal tokoh ke dalam alur cerita.

Proses pembentukan identitas juga berkaitan dengan kemampuan individu dalam melakukan evaluasi terhadap dirinya. Evaluasi diri dapat dipahami sebagai proses penilaian individu terhadap kondisi dirinya melalui perbandingan dengan standar internal maupun ekspektasi sosial (Sedikides & Strube, 1997). Pada masa remaja, proses tersebut dapat muncul ketika individu membandingkan dirinya dengan lingkungan dan berusaha menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Dalam penelitian ini, konsep evaluasi diri digunakan sebagai dasar dalam memaknai proses refleksi yang diharapkan muncul setelah audiens menyaksikan animasi. Evaluasi yang dimaksud tidak diarahkan sebagai diagnosis psikologis, tetapi sebagai proses pengenalan terhadap pengalaman dan kondisi diri.

Animasi 2D digunakan sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan gambar, gerak, suara, dan narasi. Media ini memungkinkan pengalaman yang bersifat internal dan abstrak diterjemahkan ke dalam bentuk visual melalui karakter, konflik, ekspresi, dan simbol. Dalam perancangan ini, animasi digunakan untuk merepresentasikan dinamika krisis identitas melalui pengalaman tokoh sehingga persoalan yang sulit disampaikan secara langsung dapat dihadirkan melalui cerita. Pendekatan visual dan naratif tersebut diharapkan dapat membantu audiens mengenali pengalaman tokoh dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi.

Hubungan antara teori perkembangan identitas, konsep evaluasi diri, dan pemanfaatan animasi sebagai media komunikasi visual menjadi dasar konseptual dalam perancangan karya. Teori Erikson dan Marcia digunakan untuk memahami dinamika pembentukan identitas remaja, sedangkan konsep evaluasi diri menjadi landasan dalam menentukan arah pesan yang ingin disampaikan. Konsep tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk animasi 2D melalui karakter, narasi, dan visualisasi yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kajian literatur, tahap *Concept* menghasilkan gagasan animasi pendek 2D yang mengangkat persoalan krisis identitas diri pada remaja SMP melalui tokoh Diru. Cerita berfokus pada pengalaman tokoh dalam menghadapi kebingungan mengenali dirinya, pengaruh lingkungan sosial, serta proses refleksi menuju penerimaan diri. Pemilihan tema tersebut berkaitan dengan konsep *identity versus role confusion* yang dikemukakan Erikson (1968), yang menjelaskan bahwa masa remaja merupakan tahap perkembangan ketika individu berupaya membentuk identitas diri dan menghadapi kemungkinan terjadinya kebingungan peran.

Design

Tahap *Design* menghasilkan rancangan cerita, storyboard, desain karakter, lingkungan, serta konsep visual yang menjadi dasar proses produksi animasi. Tokoh utama bernama Diru merupakan akronim dari frasa "Diri yang Keliru", yang dipilih sebagai simbol remaja yang mengalami kebingungan dalam mengenali identitas dirinya akibat pengaruh lingkungan dan kebiasaan membandingkan diri dengan orang lain. Karakter Diru dirancang sebagai

representasi remaja yang mengalami konflik internal dan kesulitan menentukan pilihan berdasarkan pemahamannya sendiri.



Gambar 2. Desain karakter Diru yang meliputi *turnaround*, pose, dan ekspresi Diru
(Sumber: Belva, 2026)

Desain *environment* didominasi oleh lingkungan sekolah sebagai representasi pengaruh sosial terhadap tokoh, sedangkan lingkungan luar digunakan sebagai ruang refleksi dalam proses pencarian jati diri.



Gambar 3. Salah satu desain lingkungan dalam animasi
(Sumber: Belva, 2026)

Selain itu, identitas visual animasi diwujudkan melalui desain judul DIRI DIRU yang menggunakan jenis huruf *Raw Notice*, dengan modifikasi huruf "U" menyerupai potongan *puzzle* sebagai simbol proses melengkapi dan menemukan kembali identitas diri.



Gambar 4. Desain Text dan Judul DIRI DIRU
(Sumber: Belva, 2026)

Material Collecting

Tahap *Material Collecting* menghasilkan aset visual, audio, dan referensi yang digunakan dalam proses produksi. Referensi visual digunakan untuk mempertahankan konsistensi gaya anime, sedangkan pemilihan warna dan elemen audio disesuaikan dengan perubahan suasana dalam cerita. Penggunaan warna yang lebih redup pada bagian konflik mendukung visualisasi kondisi emosional tokoh, sementara perubahan suasana pada bagian akhir memperkuat simbolisasi proses refleksi dan penerimaan diri.

Assembly

Tahap assembly merupakan proses produksi animasi berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh aset visual, seperti karakter, latar, properti, dan elemen pendukung lainnya, diolah menjadi animasi menggunakan teknik *frame-by-frame*. Proses produksi dilakukan menggunakan Procreate sebagai perangkat utama untuk pembuatan ilustrasi sekaligus animasi *frame-by-frame*, sedangkan Procreate Dreams digunakan untuk penyusunan adegan, pengaturan *timeline*, *compositing*, sinkronisasi audio, serta finalisasi video. Seluruh proses produksi mengacu pada storyboard sehingga setiap adegan sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang.



Gambar 5. Proses *line art*, *base color*, dan *rendering* pada adegan dalam animasi
(Sumber: Belva, 2026)



Gambar 6. Proses animasi *frame-by-frame* pada adegan lain.
(Sumber: Belva, 2026)

Dalam proses pembuatannya, setiap adegan melalui beberapa tahapan, yaitu pembuatan *line art*, pemberian *base color*, proses *rendering* berupa penambahan bayangan dan pencahayaan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan animasi *frame-by-frame* hingga menghasilkan gerakan yang sesuai dengan *storyboard*. Setelah proses animasi selesai dianimasikan, setiap *scene* disusun pada *timeline* di Procreate Dreams, kemudian ditambahkan dialog, efek suara (*sound effect*), musik latar, serta dilakukan proses *compositing* dan finalisasi video hingga menghasilkan animasi pendek 2D DIRI DIRU yang siap memasuki tahap *testing*.

Testing

Pelaksanaan Testing

Pengujian dilakukan terhadap 36 siswa kelas A SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto. Tahapan pengujian meliputi *Pre-test*, pemutaran animasi *DIRI DIRU*, *assessment* reflektif, *Post-test*, angket respons media, serta validasi media oleh guru. Pengujian bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai krisis identitas diri sekaligus memperoleh penilaian terhadap media yang dirancang.

Hasil *Pre-test*

Pre-test diberikan sebelum siswa menonton animasi untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mengenai krisis identitas diri. Instrumen terdiri atas 10 soal pilihan ganda dengan skor maksimum 100.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pre-test*

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
80	1	2,8%
60-70	7	19,4%
40-50	15	41,7%
10-30	13	36,1%
Total	36	100%

Rata-rata nilai *Pre-test* sebesar 43,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman awal yang terbatas mengenai krisis identitas diri.

Hasil *Assessment Reflektif*

Assessment reflektif diberikan setelah siswa menonton animasi sebagai sarana evaluasi dan refleksi diri. *Assessment* tidak digunakan sebagai alat diagnosis, tetapi untuk membantu siswa mengenali kecenderungan kondisi dirinya.

Tabel 2. Hasil *Assessment Reflektif*

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Rendah	10-19	7	19,4%
Sedang	20-29	21	58,3%
Tinggi	30-40	8	22,2%
Total		36	100%

Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (58,3%), yang menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya setelah mengikuti alur cerita dalam animasi.

Hasil *Post-test*

Post-test diberikan setelah siswa menyelesaikan *assessment* untuk mengetahui perubahan pemahaman mengenai krisis identitas diri.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Post-test*

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
80-100	30	83,3%
60-79	6	16,7%

Total	36	100%
-------	----	------

Rata-rata nilai *Post-test* meningkat menjadi 83,6%. Dibandingkan dengan hasil *Pre-test*, terjadi peningkatan sebesar 39,7 poin persentase, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menonton animasi.

Hasil Angket Respons Media

Setelah *Post-test*, siswa mengisi angket respons media untuk menilai kualitas animasi yang telah ditonton.

Tabel 4. Hasil Angket Respons Media

Aspek	Persentase
Visual	89,58%
Cerita dan penyampaian pesan	88,19%
Audio	84,72%
<i>Assessment</i> reflektif	86,81%
Kesesuaian dengan remaja SMP	88,19%
Rata-rata	87,50%

Hasil angket menunjukkan bahwa animasi memperoleh rata-rata penilaian 87,50% dengan kategori sangat baik, sehingga media dinilai menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Validasi Guru

Validasi dilakukan oleh guru untuk menilai kesesuaian isi, penyampaian pesan, visual, dan *assessment* terhadap karakteristik siswa SMP.

Tabel 5. Hasil Validasi Guru

Aspek	Persentase
Kesesuaian isi	92,5%
Kesesuaian karakteristik siswa	90%
Kejelasan penyampaian pesan	92,5%
Kualitas Visual	90%
Kesesuaian <i>assessment</i>	87,5%
Rata-rata	90,5%

Berdasarkan hasil validasi, animasi memperoleh rata-rata 90,5% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa cerita, visual, dan *assessment* telah sesuai dengan karakteristik remaja SMP serta dapat digunakan sebagai media pendukung evaluasi dan refleksi diri.

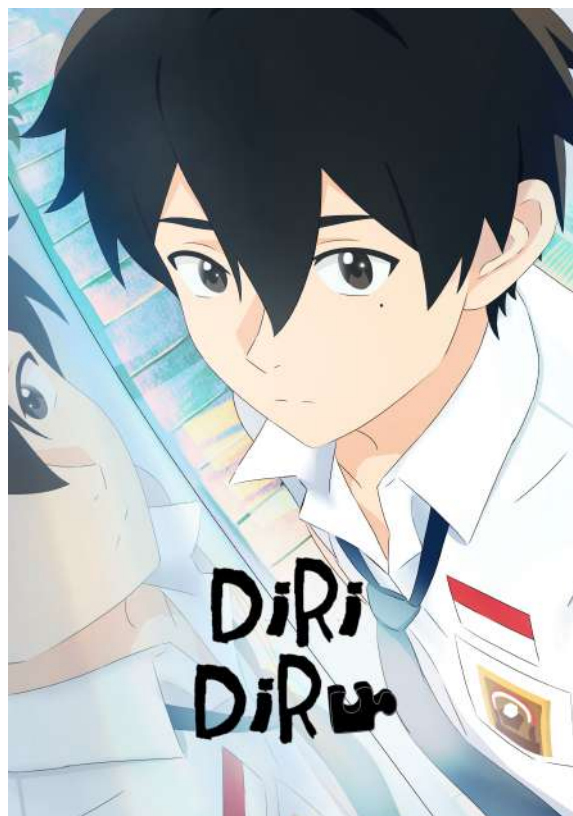
Hasil Pengujian

Secara keseluruhan, hasil testing menunjukkan bahwa animasi DIRI DIRU mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai krisis identitas diri yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai dari 43,9% pada *Pre-test* menjadi 83,6% pada *Post-test*. *Assessment* reflektif membantu siswa mengenali kondisi dirinya, sedangkan angket respons media dan

validasi guru menunjukkan bahwa animasi memperoleh penilaian sangat baik dan sangat layak. Dengan demikian, animasi yang dirancang dapat digunakan sebagai media pendukung evaluasi dan refleksi diri bagi remaja SMP.

Distribution

Tahap Distribution merupakan tahap penyebarluasan produk akhir animasi yang telah melalui proses finalisasi. Animasi DIRI DIRU didistribusikan kepada target audiens, yaitu remaja SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto, melalui pemutaran secara daring menggunakan Google Drive. Selain itu, animasi dipublikasikan melalui media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan TikTok, agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Sebagai media pendukung promosi, dirancang pula poster yang digunakan untuk memperkenalkan animasi serta menarik minat audiens terhadap karya yang dihasilkan.



Gambar 7. Poster Diri Diru
(Sumber: Belva, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa animasi pendek 2D DIRI DIRU berhasil dirancang sebagai media evaluasi krisis identitas diri pada remaja SMP menggunakan metode Multimedia Development Life

Cycle (MDLC) yang meliputi tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing*, dan *Distribution*. Animasi menghadirkan tokoh Diru sebagai representasi remaja yang mengalami kebingungan dalam mengenali dirinya akibat pengaruh lingkungan, kebiasaan membandingkan diri dengan orang lain, serta proses refleksi menuju penerimaan diri. Penyampaian pesan didukung melalui alur cerita, karakter, dan simbol visual seperti cermin dan potongan *puzzle* sebagai representasi proses pencarian identitas diri.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 36 siswa kelas A SMP Islam Raden Patah Pungging Mojokerto, diperoleh peningkatan rata-rata nilai pemahaman siswa dari 43,9% pada *Pre-test* menjadi 83,6% pada *Post-test*, atau meningkat sebesar 39,7 poin persentase. Hasil *assessment* reflektif menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sedang (58,3%), yang menunjukkan bahwa animasi mampu mendorong siswa melakukan evaluasi serta refleksi terhadap kondisi diri mereka. Selain itu, animasi memperoleh rata-rata penilaian respons media sebesar 87,50% dengan kategori sangat baik serta hasil validasi guru sebesar 90,5% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi DIRI DIRU layak digunakan sebagai media pendukung untuk membantu remaja memahami krisis identitas diri sekaligus mendorong proses evaluasi dan refleksi diri. Meskipun demikian, animasi ini tidak dimaksudkan sebagai alat diagnosis maupun media untuk mengatasi krisis identitas secara psikologis, melainkan sebagai media edukatif yang mendukung proses pengenalan diri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Pengujian media dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan berasal dari sekolah yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerimaan dan efektivitas media. Selain itu, kualitas animasi dapat terus dikembangkan melalui penyempurnaan gerak, visual, audio, serta pengembangan alur cerita agar pesan yang disampaikan menjadi lebih mendalam. Pengembangan media juga dapat dilakukan dengan menambahkan bentuk interaksi yang lebih aktif, seperti *assessment* digital atau media pendukung lainnya. Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan animasi mengenai krisis identitas diri dapat dipadukan dengan pendampingan guru Bimbingan dan Konseling (BK) atau konselor sehingga proses evaluasi dan refleksi diri yang dilakukan siswa dapat berlangsung secara lebih terarah.

REFERENSI

- Alfathan, F., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Perancangan Infografis Video Animasi 3 Dimensi Rumah Adat Banua Layuk. *Jurnal Barik*, 2(2), 180-189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41738>
- Alicke, M. D., Guenther, C. L., & Zell, E. (2012). Social Self- Analysis: Constructing and Maintaining Personal Identity. In M. R. Leary & J. p Tangney (Ed.), *Handbook of Self and Identity* (Second Edi, hal. 291-308). A Division of Guilford Publications, Inc.
- Alif, M. S. (2025). Perancangan Video Promosi Produk Layanan Mobil Uji Tanah Petrokimia Gresik Kepada Petani Muda Di Jawa Timur. *Jurnal Barik*, 7(1), 167-181.
- Ardi, L. A., Zola, N., Afdal, A., Nurfarhanah, N., Apri, I. Z., & Adlya, S. I. (2024). Analisis perencanaan karir remaja dalam konteks krisis identitas. *Journal of Counseling, Education and Society*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29210/08jces373700>

- Asmara, M. S., & Abidin, R. M. (2022). Perancangan Video Motion Graphic Tentang Bahaya Narkoba Sebagai Media Edukasi Bagi Siswa SMP Di Surabaya. *Jurnal Barik*, 3(2), 165–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Asri, N. M., & Abidin, R. M. (2021). Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5 D. *Jurnal Barik*, 2(3), 243–257.
- Awang, J. A., Prayitno, I. S. P., & Engel, J. D. (2021). Strategi Pendidikan Agama Kristen bagi Remaja dalam Membentuk Konsep Diri guna Menghadapi Krisis Identitas akibat Penggunaan Media Sosial. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 4(1), 98–114. <https://doi.org/10.47167/kharis.v4i1.64>
- Bhatti, Z., Mahesar, A. W., Bhutto, G. A., & Chandio, F. H. (2017). Enhancing Cognitive Theory of Multimedia Learning through 3D Animation. *Sukkur IBA Journal of Computing and Mathematical Sciences*, 1(2), 25–30. <https://doi.org/10.30537/sjcms.v1i2.43>
- Chakimi, N. A., & Abidin, R. M. (2021). Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 220–234.
- Dana, S. B., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Animasi Pendek 2 Dimensi Tentang Dampak Kekerasan Fisik Pada Anak Untuk Orang Tua Di Kota Surabaya. *Jurnal Barik*, 5(2), 60–74. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company, Inc.
- Etrawati F. (2014). Perilaku Merokok pada Remaja : Kajian Faktor Sosio Psikologis. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 5(2), 77–85.
- Gunarsa, S. D. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia.
- Harter, S. (1997). The Personal Self in Social Context: Barriers to Authenticity. In R. D. Ashmore & L. Jussim (Ed.), *Self and Identity: Fundamental Issues* (Vol. 1, hal. 4–105). Oxford University Press, Inc.
- Hidayah, N., & Huriati, H. (2016). Krisis Identitas Diri Pada Remaja “Identity Crisis of Adolescents.” *Sulesana Volume*, 10(1), 49–62.
- Hood, B. M. (2002). *The Self Illusion*. Oxford University Press, Inc.
- Inayah, M. N., Yusuf, A., & Umam, K. (2021). Krisis Identitas dalam Perkembangan Psikososial Pelaku Klitih di Yogyakarta Identity Crisis in the Psychosocial Development of Klitih Actors in Yogyakarta. *Jurnal PKS*, 20(3), 245–256. <https://ejournal.kemensos.go.id/index.php/jpks/article/download/2707/1542/12054>
- Iqbal, M. R. F. P., & Catya, K. (2024). Perancangan Animasi Eco Enzyme sebagai Media Penyuluhan Pengolahan Sampah Di Kelurahan Gayungan. *Jurnal Barik*, 6(1), 182–191. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/62243/47439>
- Jannah, M., & Satwika, Y. . (2021). Pengalaman Krisis Identitas Pada Remaja Yang Mendapatkan Kekerasan Dari Orangtuanya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 51–59.
- Karisma, N., Rofiah, A., Afifah, S. N., & Manik, Y. M. (2023). Kesehatan Mental Remaja dan Tren Bunuh Diri: Peran Masyarakat Mengatasi Kasus Bullying di Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 560–567. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3439>
- Kumari, A., Sharmila, K., & Agrawal, S. (2022). Aspect of Identity Crisis Faced by Adolescents: A Comparative Study of Rudrapur and Lucknow. *Asian Pacific Journal of Health Sciences*, 9(2), 165–168. <https://doi.org/10.21276/apjhs.2022.9.2.33>
- Mahmud, A. (2024). Krisis Identitas di Kalangan Generasi Z dalam Perspektif Patologi Sosial pada Era Media Sosial. *Jurnal Ushuluddin*, 26(2), 279–311.
- Marcia, J. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of personality and social psychology*, 3 5, 551–558. <https://doi.org/10.1037/H0023281>

- Nurmawati, Widodo, S. F., Putri, S. A., Kamila, L. A., & Diena, A. (2025). Faktor Perilaku Krisis Identitas Kalangan Remaja. *Communnity Development Journal*, 6(1), 1046–1055.
- Oyserman, D., Elmore, K., & Smith, G. (2012). Self, Self- Concept, and Identity. In M. R. Leary & J. P Tangney (Ed.), *Handbook of Self and Identity* (Second Edi, hal. 69–104). A Division of Guilford Publications, Inc.
- Putri, D. R. M. A. (2025). Perancangan Desain Aplikasi Bisindo Untuk Remaja Usia 12 – 24 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Barik*, 7(2), 172–183.
- Rachmayanti, R., & Yusuf, I. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Krisis Identitas pada Remaja Muslimah di RT 26 Kelurahan Batu Ampar Balikpapan Utara. *Tashidiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 2(2).
- Rahima, R. (2023). Tik-tok dan Krisis Identitas diri : Menuju Pemuda Autentik dengan Digi-sein Tik-tok and The Self-identity Crisis : Towards Authentic Youth with Digi-sein. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14479.15528>
- Resdati, & Hasanah, R. (2021). Kenakalan Remaja Sebagai Salah Satu Bentuk Patologi Sosial (Penyakit Masyarakat. *Pendidikan Kimia PPs UNM*, 1(1), 91–99.
- Rope, D. (2022). Hubungan Media Sosial Terhadap Krisis Identitas Remaja: Studi Kualitatif. *Jurnal Kala Nea*, 3(1), 44–54. <https://doi.org/10.61295/kalanea.v3i1.95>
- Yahya, E. N. (2024). Perancangan Game Visual Novel Sebagai Media Pengenalan Gangguan Kecemasan Pada GenZ. *Jurnal Barik*, 6(3), 1–8.
- Yudiantari, M. M., & Catya, K. (2024). Perancangan Animasi 2D Pemahaman Self Control Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Remaja. *Jurnal Barik*, 6(2), 16–25.
- Yuliati Nanik. (2020). Krisis Identitas Sebagai Problem Psikososial Remaja. In *LaksBang Presindo* (Vol. 5, Nomor 3).