

PERANCANGAN ANIMASI “NEMEA: THE WEIGHT OF RETRIBUTION” BERMUATAN NILAI MORAL DAN SOSIAL UNTUK REMAJA

Benelora Novia Citra¹, Rendya Adi Kurniawan², Isnawati Muslihah³,
Anung Rachman⁴

^{1,2,3,4}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ring Road, Mojosongo, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57127

benelora@std.isi-ska.ac.id¹, rendya@isi-ska.ac.id², isnawati.muslihah@isi-ska.ac.id³, anung@isi-ska.ac.id³

Abstrak:

Penelitian ini membahas proyek perancangan narasi animasi yang berfokus ke penyampaian nilai moral dan sosial secara efektif kepada remaja berusia 13-18 tahun. Latar belakang penelitian ini meliputi tantangan dalam menyeimbangkan aspek edukasi dengan daya tarik hiburan agar pesan tidak terasa menggurui atau membosankan bagi audiens. Penelitian ini bertujuan untuk merancang narasi animasi yang mampu mengintegrasikan kedua aspek tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Thinking*, yang dimulai dari pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur untuk memahami kebutuhan audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi berpotensi besar sebagai media untuk menyampaikan pesan melalui daya tarik visual, cerita yang fleksibel, serta kemampuannya mengkomunikasikan emosi dan pesan secara implisit. Strategi yang diterapkan meliputi pengembangan plot yang berpusat pada karakter, penggunaan simbolisme, dan integrasi aksi. Kesimpulan dari perancangan ini adalah animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memengaruhi perubahan perilaku dan pembentukan sikap pada audiens remaja, sehingga memberikan manfaat signifikan dalam pendidikan karakter.

Kata kunci: animasi, karakter, nilai moral, nilai sosial, remaja

Abstract:

This research discusses an animation narrative design project focused on effectively conveying moral and social values to teenagers aged 13-18. The background of this study includes the challenge of balancing educational aspects with entertainment appeal so that the message does not feel preachy or boring to the audience. This research aims to design an animation narrative capable of integrating both aspects. A qualitative approach using the Design Thinking method was employed, starting with data collection through interviews and literature studies to understand audience needs. The research results indicate that animation has great potential as a medium

for conveying messages through its visual appeal, flexible storytelling, and ability to implicitly communicate emotions and messages. Strategies applied include developing character-centered plots, utilizing symbolism, and integrating action. The conclusion of this design is that animation can be an effective tool for influencing behavioral change and attitude formation in teenager audiences, thereby providing significant benefits in character education.

Keywords: animation, character, moral values, social values, teenagers

LATARBELAKANG

Media berperan dalam membentuk pandangan global dan nilai-nilai individu, terutama di kalangan remaja. Remaja, yang sedang berada pada fase pembentukan identitas dan pencarian jati diri, sangat rentan terhadap pengaruh media yang ada, baik di lingkungan sekitar maupun digital. Media hiburan sering kali bersifat persuasif sehingga mampu menciptakan ideologi ataupun pandangan tertentu, baik positif maupun negatif (Azza, 2022). Sayangnya, paparan terhadap nilai-nilai yang negatif melalui berbagai media hiburan menjadi ancaman dalam pembentukan karakter remaja. Animasi, sebagai salah satu media hiburan, dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dan menanamkan kesadaran sosial sejak usia dini, yang sangat penting untuk membentuk generasi dengan pola pikir dan sikap positif (Anugrah, 2025).

Fenomena ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan akan konten yang positif dan ketersediaan media yang menanamkan nilai-nilai moral dan sosial secara efektif. Remaja juga cenderung menolak pesan yang secara eksplisit atau terkesan menggurui karena remaja berada dalam tahap mengeksplorasi nilai-nilai pribadi, sehingga dapat merasa terkekang atau diremehkan jika diberi pesan secara langsung dan satu arah. Penggunaan metafora visual maupun simbolisme pada animasi merupakan cara yang kuat untuk menyampaikan makna yang lebih dalam, memungkinkan audiens untuk

menginterpretasikan pesan secara mandiri (Indah & Mustaqim, 2022). Cara ini digunakan untuk menyampaikan pesan secara implisit yang dikemas dalam visual dan narasi yang menarik (Wu & Wang, 2022). Animasi yang menyampaikan pesan secara visual dan emosional mampu membuat audiens lebih mudah menerima pesan tersebut (Buntoro, 2024). Oleh karena itu, penyampaian nilai moral dan sosial membutuhkan pendekatan yang lebih halus, seperti animasi yang mampu menyisipkan pesan dalam narasi yang menarik dan mudah dicerna agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Remaja saat ini hidup dengan informasi dan konten yang beragam, namun tidak semuanya positif, sehingga menyediakan media yang mengusung nilai-nilai positif menjadi hal penting. Panduan moral dan sosial yang dikemas dalam media yang menarik dapat membimbing remaja agar terhindar dari pengaruh negatif. Proyek ini hadir sebagai upaya untuk memenuhi urgensi akan media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti empati, pengendalian diri, dan kesadaran diri ketika telah melakukan kesalahan. Tujuan proyek ini adalah untuk merancang sebuah animasi dengan cerita yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial kepada audiens secara efektif, dengan mengintegrasikan aspek hiburan dan edukasi. Proyek ini merupakan upaya strategis untuk memanfaatkan daya tarik animasi sebagai sarana edukasi yang efektif.

Rasionalisasi kegiatan penelitian dan perancangan ini terletak pada keyakinan bahwa animasi adalah media yang paling cocok untuk mengedukasi nilai-nilai pada remaja. Animasi memiliki kemampuan untuk menyederhanakan ide-ide kompleks, menggunakan tema dan latar yang imajinatif, dan menyampaikan pesan melalui metafora visual. Animasi memiliki peran penting sebagai sarana pendidikan karakter (Lolang et al., 2023). Animasi yang berfokus ke nilai-nilai moral dan sosial yang merupakan inti dari interaksi sosial sangat relevan dalam mendidik remaja (Mulyadi,

2023). Animasi terbukti menjadi sarana yang kuat sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan kesadaran akan pengaruh perilaku terhadap orang dan lingkungan sekitar (Pradsmadji & Imanjaya, 2023). Animasi mampu menjangkau remaja, sehingga animasi cocok untuk menjadi media yang menyebarkan pesan edukatif (Tarigan et al., 2022). Daya tarik animasi yang ikonik, menggemaskan, dan penuh fantasi menjadi cara menggaet remaja untuk terlibat dengan cerita dan pesan yang terkandung di dalamnya (Rizky & Tarmawan, 2023). Hal-hal tersebut juga perlu ditunjang oleh kualitas visual animasi untuk memperkuat narasi dan emosi yang ingin disampaikan, agar pesan lebih mudah diserap (Nurhalimah, 2024).

Meskipun demikian, perancangan animasi ini memiliki permasalahan dan tantangan yang perlu diatasi. Masalah ini adalah bagaimana merancang animasi yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial tanpa mengorbankan daya tarik hiburan yang menjadi kunci untuk menarik dan mempertahankan perhatian remaja selama menonton. Masalah utama yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah menjaga keseimbangan antara aspek edukasi dan daya tarik hiburan agar pesan yang disampaikan tidak terkesan menggurui atau membosankan bagi target audiens, yaitu remaja berusia 13-18 tahun. Tantangan ini meliputi pembuatan alur cerita yang alami tanpa dipaksakan, kebutuhan akan inti konflik inti yang realistis secara emosional, momen penting untuk pemahaman pesan, serta penyediaan hiburan seperti aksi. Identifikasi masalah ini diperkuat oleh wawancara yang dilakukan dengan target audiens. Hasil wawancara tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa remaja memang membutuhkan media yang dapat menghibur sekaligus mendidik. Namun, responden secara gamblang menyatakan bahwa mereka merasa tidak nyaman terhadap konten yang terkesan “dipaksakan” atau “menggurui”. Dalam sektor hiburan, sikap atau perilaku yang negatif dalam kehidupan nyata dapat diubah menjadi sesuatu

yang menghibur (Meylana et al., 2024). Hal ini dapat diaplikasikan pada narasi animasi sebagai hiburan sekaligus untuk mengajarkan dampak yang ditimbulkan ketika melakukan hal-hal negatif. Namun, seringkali banyak audiens yang tenggelam dengan cerita dan visual yang disajikan, sehingga mengabaikan pesan yang dikandung di dalam animasi (Putra, 2022). Hal ini patut menjadi pertimbangan dalam perancangan animasi supaya dapat dinikmati dan pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Oleh karena itu, rencana pemecahan masalah ini melibatkan penggunaan animasi sebagai media solusi karena berpotensi dalam menarik perhatian melalui visualnya yang kuat, fleksibilitas dalam membuat cerita yang memungkinkan penciptaan latar, skenario, dan karakter yang imajinatif, serta efektivitas dalam menyampaikan emosi dan pesan secara implisit melalui simbolisme. Penggunaan berbagai aspek visual seperti *tone* warna dalam adegan dan ekspresi karakter, animasi dapat menanamkan gagasan dan perasaan tanpa diperlukan dialog atau narasi yang bertele-tele, memungkinkan audiens untuk menginterpretasikan pesan secara mandiri dan menjadikan proses internalisasi nilai menjadi lebih personal. Proyek ini diharapkan dapat menghasilkan model perancangan narasi animasi yang dapat menjadi referensi dan disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan edukasi.

Kajian pustaka ini menguraikan berbagai konsep yang mendasari perancangan narasi animasi dengan muatan nilai moral dan sosial untuk audiens remaja. Penelitian ini mengkaji tentang animasi, narasi, nilai-nilai moral dan sosial, dan karakteristik remaja. Kajian ini diperlukan untuk memenuhi tujuan proyek, yaitu merancang animasi dengan cerita yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial kepada audiens secara efektif, dengan mengintegrasikan aspek hiburan dan edukasi, serta mengatasi masalah utama keseimbangan antara edukasi dan daya tarik hiburan.

Animasi, sebagai bentuk seni dan media, didefinisikan sebagai serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan. Sejak kemunculannya, animasi telah berkembang pesat, meliputi berbagai jenis mulai dari 2D tradisional, 3D digital, *stop-motion*, hingga teknik-teknik lainnya. Setiap jenis memiliki karakteristik visual dan ekspresif yang unik. Animasi merupakan media komunikasi yang menyenangkan dan mampu menyampaikan pesan emosional yang kuat (Nurhalimah, 2024). Daya tarik visual animasi yang imajinatif memungkinkan pembuatan konsep cerita dan latar yang melampaui batasan realita, menjadikan animasi sebagai media yang sangat efektif untuk menarik perhatian audiens dari berbagai usia, termasuk remaja. Fleksibilitas ini juga memungkinkan penyederhanaan ide-ide kompleks dan penyampaian konsep dalam bentuk yang lebih mudah dicerna.

Fungsi utama animasi dalam proyek ini adalah sebagai media narasi atau *storytelling*. Narasi, sebagai unsur utama setiap cerita, melibatkan penyusunan elemen-elemen seperti alur yang terstruktur, pengembangan karakter yang kuat dan *relatable*, latar (*setting*) yang mendukung, serta tema dan konflik yang mendalam. Alur yang terstruktur memberikan kerangka bagi cerita untuk dikembangkan, supaya cerita tetap menarik dan masuk akal. Pengembangan karakter yang kuat dan *relatable* sangat penting karena audiens cenderung terhubung secara emosional dan berempati dengan karakter yang memiliki kepribadian yang manusiawi, menghadapi dilema-dilema tertentu, atau menunjukkan pengembangan diri. Melalui narasi yang efektif, animasi mampu menyampaikan pesan-pesan kompleks dan membangkitkan emosi, menjadikan pesan lebih mudah dicerna, diingat, dan memengaruhi perasaan audiens. Emosi yang muncul dalam cerita dapat memperkuat koneksi audiens dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga audiens lebih dapat menangkap pesan dalam cerita. Animasi dapat menjadi

sarana untuk mengeksplorasi proses emosi tertentu seperti rasa sedih, yang memungkinkan karakter menjalani tahapan emosional atau menemukan hal-hal baru untuk mencapai ketenangan. Hal ini memungkinkan penyajian aspek psikologis yang membantu audiens memahami pentingnya memproses emosi dan memilih tindakan yang tepat untuk menyikapi emosi tersebut (Buntoro, 2024).

Pesan yang ingin disampaikan dalam animasi ini adalah nilai moral dan nilai sosial. Nilai moral mengacu pada prinsip-prinsip mengenai apa yang dianggap baik atau buruk, benar atau salah, yang menjadi acuan seseorang dalam berperilaku, seperti keberanian, empati, dan keadilan. Moral sendiri merupakan pedoman perilaku baik dan buruk yang diajarkan sejak dini, mencakup hubungan manusia dengan diri sendiri serta sesama, dan erat kaitannya dengan nilai sosial (Handoko & Amalijah, 2022). Nilai sosial adalah norma dan standar perilaku yang diterima dan diharapkan dalam suatu masyarakat, seperti kepekaan sosial dan kepedulian terhadap sesama. Penyampaian nilai-nilai ini sangat penting untuk perkembangan karakter remaja, yang merupakan target audiens proyek ini.

Penyampaian nilai-nilai ini sangat diperlukan karena remaja berada dalam tahap penting pembentukan identitas dan nilai-nilai yang dianut. Di usia 13-18 tahun ini, remaja cenderung mulai mempertanyakan perintah, mencari validasi dari teman sebaya, dan membentuk perspektif atau pola pikir. Media memiliki peran signifikan dalam proses ini. Oleh karena itu, menyediakan konten yang secara eksplisit atau implisit mengedukasi tentang nilai-nilai positif menjadi krusial untuk membimbing mereka dalam membuat keputusan yang bertanggung jawab dan membangun karakter yang kuat. Narasi animasi, sebagai salah satu karya sastra yang ditampilkan dalam bentuk audio visual, mampu menyajikan cerita menarik dan menyampaikan pesan melalui representasi yang akurat, sehingga narasi animasi menjadi alat

yang efektif dalam menggambarkan konflik atau isu sosial. Hal ini terbukti ampuh dalam menyampaikan pesan moral pada animasi edukatif yang menargetkan anak muda sebagai target audiens utama, sehingga mendukung keperluan sarana edukasi bagi remaja melalui media visual yang menarik (Anugrah, 2025).

Memahami karakteristik audiens remaja sangat penting untuk keberhasilan proyek ini. Remaja cenderung lebih mencari media yang menghibur dibandingkan tipe media lain. Namun, remaja juga mampu menerima pesan edukatif, selama disampaikan secara tidak menggurui. Preferensi media remaja seringkali condong ke konten visual yang interaktif. Mereka sangat terbiasa dengan konsumsi media melalui platform digital dan *streaming*, yang membuat animasi menjadi pilihan yang sesuai. Selain fungsi hiburannya, animasi juga merupakan media yang mampu menggambarkan cerita yang relevan dengan kehidupan nyata meskipun seringkali dibalut dengan unsur fantasi, sehingga dapat menjadi sarana edukasi yang baik (Fadhilla & Ismandianto, 2023). Animasi yang mampu menciptakan latar cerita yang imajinatif dan karakter yang menarik, dapat menarik perhatian remaja lebih efektif daripada media edukasi tradisional.

Meskipun demikian, pembuatan animasi ini memiliki tantangan utama yang perlu diatasi. Inti dari masalah ini adalah bagaimana merancang animasi yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial yang berbobot, tanpa mengorbankan daya tarik hiburan yang menjadi kunci untuk menarik dan mempertahankan perhatian remaja selama menonton. Masalah utama yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah menjaga keseimbangan antara aspek edukasi dan daya tarik hiburan agar pesan yang disampaikan tidak terkesan menggurui atau membosankan bagi target audiens. Tantangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

Pertama, pembuatan alur cerita yang alami tanpa dipaksakan. Pesan moral atau sosial harus terintegrasi dengan baik dalam plot dan pengembangan karakter, tidak sekadar disisipkan atau "tempelan", sehingga terasa dipaksakan. Hal tersebut menuntut kreativitas dalam menyusun adegan sehingga nilai-nilai muncul secara alamiah dari interaksi karakter dan konsekuensi tindakan mereka. Melalui representasi naratif, animasi secara implisit mempresentasikan konsep psikologis dan nilai moral. Representasi ini dapat diterapkan pada karakter yang menarik dan dapat dinikmati target audiens, sehingga pesan dapat disajikan tanpa terkesan memaksa. Daya tarik animasi, baik dari segi visual, karakter, maupun alur cerita, dapat menunjang kepuasan dalam menonton dan membuat audiens lebih terhubung secara emosional. Hal tersebut memungkinkan audiens untuk terbawa oleh peristiwa dalam animasi dan menumbuhkan sikap tertentu (Ahsan & Syihabuddin, 2023).

Kedua, kebutuhan akan inti konflik inti yang relevan secara emosional. Konflik berperan penting dalam pembentukan narasi. Untuk audiens remaja, konflik harus *relatable* dan realistis secara emosional, meskipun konteksnya fiksi atau fantasi. Konflik ini dapat berupa konflik internal karakter seperti dilema moral, konflik antar karakter, atau konflik antara karakter dengan lingkungan sosialnya. Konflik yang kuat dan relevan akan mendorong audiens untuk terhubung secara emosional dalam cerita dan memahami dampak dari pilihan yang dibuat oleh karakter. Animasi dengan cerita yang dapat memicu perasaan dan sensasi tertentu menunjukkan bahwa seperti apa pun konflik atau situasinya, karakter dapat menemukan solusi maupun perspektif baru. Melalui representasi terkait dengan perasaan dalam konflik, narasi dapat membawa audiens untuk memahami bahwa kelemahan manusia merupakan bagian dari proses transformasi (Santos & Satler, 2023).

Tantangan yang ketiga yaitu perlunya momen penting untuk pemahaman pesan. Titik balik di mana pesan moral atau sosial disampaikan dengan dampak maksimal sangat diperlukan dalam narasi. Momen-momen ini harus dirancang agar dapat diinternalisasi oleh audiens. Hal ini dapat direalisasikan dengan konsekuensi langsung dari tindakan moral atau non-moral. Karakter utama, yang memiliki kepribadian yang kompleks, menjadi hal yang perlu dalam suatu cerita karena perilakunya, baik itu perilaku yang baik maupun yang buruk. Kepribadian tersebut secara otomatis akan membentuk suatu alur dengan akibat atau konsekuensi yang disebabkan oleh perilaku karakter, yang dilanjutkan dengan perubahan emosi dan perilaku (Wibowo et al., 2024). Pengembangan karakter ini diperlukan untuk memicu momen-momen penting dalam alur.

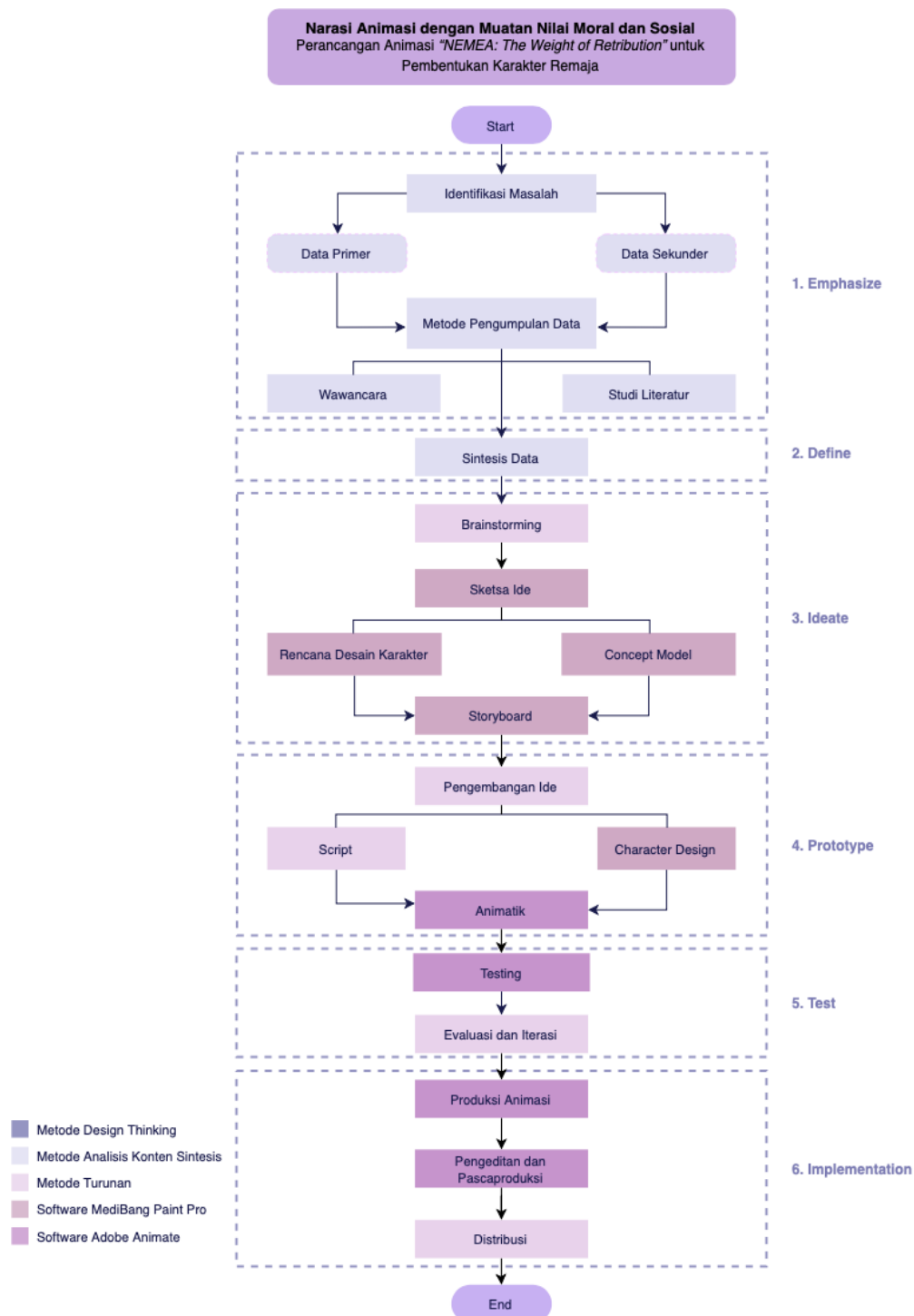
Penyediaan hiburan berupa humor atau aksi juga menjadi tantangan karena diperlukan untuk menjaga minat dan fokus audiens remaja. Elemen hiburan seperti aksi dan petualangan perlu diintegrasikan dalam cerita. Aksi dapat meningkatkan dinamika cerita secara strategis, sehingga tidak hanya menambah dinamika dan kegembiraan, tetapi juga tetap selaras dengan tujuan edukasi. Aksi dapat meningkatkan perkembangan cerita dan mempertahankan keterlibatan audiens. Keseimbangan antara kebutuhan hiburan dan edukasi menjadi hal penting agar animasi tidak hanya mendidik, tetapi juga menyenangkan bagi audiens, memastikan pesan tersampaikan secara efektif tanpa mengorbankan daya tarik. Animasi, yang memiliki aspek visual dan alur yang menghibur, dapat memotivasi penonton untuk menjaga keterlibatan mereka (Dewi & Jannah, 2022).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan naratif berbasis simbolisme dalam konteks animasi remaja di Indonesia. Kajian ini menegaskan bahwa perancangan narasi animasi adalah strategi yang sesuai untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial kepada audiens remaja usia

13-18 tahun secara efektif. Melalui integrasi elemen hiburan dan edukasi, serta mengatasi tantangan dalam menyeimbangkan kedua hal tersebut dengan alur cerita yang alami, konflik emosional yang relevan, momen penting untuk pemahaman pesan, serta penyertaan aksi. Animasi dapat menjadi media yang kuat untuk mempromosikan karakter positif dan pesan-pesan penting (Bailey, 2023).

METODE PERANCANGAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode Design Thinking sebagai kerangka utama dalam perancangan narasi animasi. Metode Design Thinking dipilih karena metode ini berpusat pada pengguna atau audiens (*human-centered design*), pendekatan yang diperlukan untuk memastikan seberapa relevan dan efektif pesan disampaikan pada target audiens remaja. Metode ini mampu dalam mengatasi masalah dengan solusi kreatif dan inovatif, dengan mempertimbangkan kebutuhan serta perspektif target audiens. Penerapan Design Thinking dalam proyek ini melibatkan serangkaian tahapan seperti yang tertera pada Gambar 1.



Gambar 1 Skema proses perancangan animasi dengan metode Design Thinking

Sumber: Penulis (2025)

Proses perancangan narasi animasi ini dimulai dengan tahap *Empathize*, di mana pemahaman mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan tantangan audiens remaja (13-18 tahun) digali. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur yang dilaksanakan secara daring, melibatkan 100 responden sebagai partisipan penelitian. Sementara data sekunder diperoleh dari studi literatur terkait animasi, nilai moral/sosial, dan psikologi remaja. Informasi ini menjadi landasan identifikasi masalah proyek.

Selanjutnya, tahap *Define* berfokus pada perumusan masalah utama secara spesifik. Data yang terkumpul diolah melalui analisis konten sintesis dan *Affinity Mapping* untuk mengidentifikasi pola permasalahan kunci.

Tahap *Ideate* adalah fase penciptaan ide solusi kreatif. Dimulai dengan *brainstorming* untuk gagasan cerita, karakter, dan pesan, diikuti sintesis ide untuk konsep yang relevan. Tahap ini juga mencakup rencana desain karakter, model konsep, dan pembuatan *storyboard* menggunakan MediBang Paint Pro.

Kemudian, tahap *Prototype* mengembangkan ide menjadi model produk. *Storyboard* diwujudkan dalam *script* narasi lengkap dan *character design* detail, lalu diubah menjadi animatik (sketsa bergerak dengan audio dan *timing* kasar) menggunakan Adobe Animate.

Tahap *Test* melibatkan pengujian efektivitas animatik terhadap audiens remaja untuk mendapatkan umpan balik. Hasil pengujian dievaluasi dan diiterasi untuk perbaikan narasi dan desain.

Terakhir, tahap *Implementation* adalah finalisasi dan distribusi produk. Setelah evaluasi dan iterasi, produksi animasi akhir dilakukan, termasuk pengeditan dan pascaproduksi, untuk kemudian didistribusikan kepada audiens.

HASIL DAN DISKUSI

Narasi Animasi

Animasi "*NEMEA: The Weight of Retribution*" berdurasi 2 menit 39 detik dengan total 8 babak. Cerita dimulai ketika hujan lebat di suatu kota, di mana Nemea meratapi penyesalannya, dengan air mata yang bercampur dengan air hujan. Nemea menampilkan proyeksi hologram dengan video dan tulisan "*replay?*" di bawahnya, lalu ia mengeklik video tersebut. Kilas balik kemudian membawa Nemea yang terbangun di tengah padang rumput bersama keempat temannya, yaitu Dion, Cynthia, Junia, dan Somnian. Ketika mereka bermain mereka menemukan sebuah kuil kuno, dan mereka memutuskan untuk masuk karena rasa penasaran. Nemea menyentuh patung salah satu dewi Yunani yang bertuliskan "*Νέμεσις*" (*Nemesis*), memicu munculnya cahaya yang mengitari tubuhnya, diikuti oleh teman-temannya yang juga menyentuh patung lain dan mendapatkan kekuatan berbeda. Di taman kota, teman-teman Nemea mulai bereksperimen dengan kekuatan baru mereka, tanpa menyadari pengawasan para ilmuwan dari kejauhan. Firasat buruk membawa Nemea kembali ke taman yang sepi, kemudian ia melihat teman-temannya ditahan di sebuah laboratorium penelitian. Nemea menyelip masuk, dan dengan kekuatan yang baru muncul, ia membuka sel teman-temannya. Saat mereka ingin keluar dari laboratorium, kedua ilmuwan sudah mengetahui bahwa keempat objek penelitian mereka berusaha kabur dan ingin menangkap mereka lagi. Nemea dengan berat hati membiarkan teman-temannya kembali, sementara amarah dan dendam menguasainya. Dipenuhi kemarahan, Nemea menyerang para ilmuwan, memaksa salah satu ilmuwan mengaktifkan "*DESTRUCTIVE MODE*" yang menyebabkan laboratorium meledak. Kembali ke malam hujan di kota, Nemea menyesal karena sadar dengan apa yang telah diperbuat. Saat teman-temannya muncul dan merangkulnya, Nemea, dengan hati yang ragu, membantu seorang

ilmuwan berdiri dan mengambil bunga yakut (*hyacinth*) yang ada di sekitarnya. Bunga ini memiliki makna simbolis penyesalan, sehingga ia meletakkan bunga tersebut di atas jenazah ilmuwan sebagai permintaan maafnya dan tanda akhir dari kekacauan yang telah terjadi.

Desain Karakter

Desain karakter adalah elemen kunci dalam penyampaian pesan yang efektif. Karakter utama dirancang dengan kepribadian yang kompleks dan *relatable* bagi remaja, dengan kekuatan, kelemahan, dan dilema tertentu. Desain fisik karakter juga dibuat beragam, mencerminkan realitas dan inklusivitas dengan berbagai warna kulit. Meskipun demikian, desain karakter tetap relevan dengan latar fantasi *cyberpunk* dengan variasi warna rambut, mata, dan gaya pakaian *cyberpunk* yang disederhanakan. Berikut desain karakter utama Nemea dan teman-temannya.



Gambar 2 Desain karakter
Sumber: Penulis (2025)

Produksi Animasi

Setelah konsep narasi dan desain karakter final, produksi dimulai dengan *storyboard* dan animatik. Animatik, model awal dengan *timing* kasar,

berfungsi mengidentifikasi masalah *pacing* atau naratif sebelum animasi penuh, memastikan alur cerita efektif.



Gambar 3 Proses pembuatan *storyboard*
Sumber: Penulis (2025)

Selanjutnya, proses animasi inti dilakukan menggunakan *software* Adobe Animate. Proses ini menggunakan teknik *frame-by-frame*, sehingga setiap *frame* dibuat secara individu. Latar belakang dan elemen lingkungan juga diintegrasikan untuk mendukung suasana cerita, seperti pada beberapa adegan berikut.



Gambar 4 Adegan animasi
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 5 Adegan animasi
Sumber: Penulis (2025)

Kepribadian karakter ditunjukkan dengan ekspresi dan bahasa tubuh untuk menyampaikan emosi kepada audiens. Berikut beberapa adegan yang menunjukkan ekspresi karakter.



Gambar 6 Nemea pada adegan animasi
Sumber: Penulis (2025)



Gambar 7 Nemea pada adegan animasi
Sumber: Penulis (2025)

Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi merupakan finalisasi animasi dengan penambahan elemen suara dan efek visual setelah melakukan tahapan *testing*

dan evaluasi yang didapat dari umpan balik audiens. Rekaman animasi yang telah selesai kemudian diedit dan memotong adegan yang tidak perlu. Koreksi warna dan *grading* diterapkan untuk menciptakan kesan yang sesuai di setiap adegan. Penambahan audio berupa musik dan efek suara (*sound effects*) juga dilakukan untuk membantu menyampaikan pesan agar dapat lebih diterima dan dirasakan audiens.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang narasi animasi dengan muatan nilai moral dan sosial yang relevan bagi audiens remaja, menjawab tujuan integrasi aspek edukasi dan hiburan secara efektif melalui metode Design Thinking. Temuan menunjukkan bahwa animasi ini, dengan konsep fantasi *sci-fi cyberpunk* dan penggunaan simbolisme, mampu menyampaikan pesan empati, pengendalian diri, dan kesadaran diri secara implisit, mendorong proses evaluasi diri serta pembentukan sikap positif pada remaja.

Secara implikasi keilmuan, proyek ini menegaskan potensi besar animasi sebagai media edukasi karakter yang menarik dan tidak menggurui, membuka wawasan baru dalam pemanfaatan media digital untuk pendidikan nilai.

Meski demikian, kekurangan penelitian ini terletak pada durasi animasi yang relatif singkat (2 menit 39 detik), yang membatasi kedalaman pengembangan karakter dan konflik internal, berpotensi mengurangi dampak emosional maksimal pada audiens.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mempertimbangkan durasi animasi yang lebih sesuai dengan narasi untuk mengembangkan karakter dan alur cerita yang lebih mendalam, sehingga dampak emosional dan pemahaman audiens dapat lebih maksimal. Eksplorasi gaya visual atau

teknik animasi yang berbeda juga dapat dilakukan untuk menemukan cara-cara baru dalam menyampaikan pesan secara lebih efektif dan inovatif. Selain itu, studi penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan pengujian formal dengan kelompok audiens yang lebih besar untuk mendapatkan hasil data yang lebih banyak untuk dijadikan pedoman penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M. N., & Syihabuddin. (2023). Konsep Optimisme pada Karakter Arrietty dalam Film Animasi Jepang “The Secret World of Arrietty (2011).” *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*, 9(1), 239–246. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7519888>
- Anugrah, R. P. (2025). KRITIK SOSIAL TERHADAP KERUSAKAN ALAM PADA FILM DISNEY BAMBI. *Jurnal Salaka Jurnal Bahasa Sastra Dan Budaya Indonesia*, 6(2), 80–89. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v6i2.11549>
- Azza, S. Y. (2022). THE TRADITIONAL GENDER ROLES STEREOTYPES AS SEEN IN TROLLS (2016) THE DREAMWORKS ANIMATION MOVIE. *SIGEH ELT Journal of Literature and Linguistics*, 2(2), 91–105. <https://doi.org/10.36269/sigeh.v2i2.518>
- Bailey, T. (2023). The Relationship Between the Forest and Mankind: A Semiotic Analysis of Ecofeminism in Princess Mononoke. *Access*: Interdisciplinary Journal of Student Research and Scholarship*, 7(1), 5. <https://digitalcommons.tacoma.uw.edu/access/vol7/iss1/5/>
- Buntoro, R. S. (2024). Anna’s Grief in “When Marnie Was There” Movie: Tonkin’s Theory. *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.26740/elitejournal.v4n2.p1-14>

- Dewi, E. S., & Jannah, R. (2022). ILLOCUTIONARY ACTS ANALYSIS OF THE MAIN CHARACTER IN “BRAVE” MOVIE. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 6(1), 42–54. <https://doi.org/10.25157/jall.v6i1.6550>
- Fadhilla, A. N., & Ismandianto. (2023). Semiotika Umberto Eco Dalam Representasi Perempuan Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon. *MEDIUM*, 11(1), 124–140. [https://doi.org/10.25299/medium.2023.vol11\(01\).9673](https://doi.org/10.25299/medium.2023.vol11(01).9673)
- Handoko, P. S. S., & Amalijah, E. (2022). NILAI MORAL DALAM ANIME MIRAI NO MIRAI (MOVIE) KARYA MAMORU HOSODA. *Mezurashii: Journal of Japanese Studies*, 4. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/17234>
- Indah, M., & Mustaqim, A. (2022). ANALISIS METAPHOR PADA RATATOUILLE: PENDEKATAN SEMANTIK. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2595–2607. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.589>
- Lolang, E., Rais, R., Oualeng, A., & Prayitno, M. A. (2023). Analysis of Educational Messages in The Lion King Movie: Perspectives on Character Education and Environmental Conservation. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(2), 122–130. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i2.24>
- Meylana, A., Yuliasri, I., & Rozi, F. (2024). Impoliteness strategies implied among characters of The Simpsons Movie. *Rainbow Journal of Literature Linguistics and Cultural Studies*, 13(1), 55–64. <https://doi.org/10.15294/rainbow.v13i1.3809>
- Mulyadi, B. (2023). The Forms of Love in the Animated Film Hoshi Wo Ou Kodomo Directed by Makoto Shinkai. *Proceedings International Conference of Culture and Sustainable Development*, 1. <http://proceedings.undip.ac.id/index.php/icocas/article/view/696>

- Nurhalimah, S. (2024). ANALISIS VISUAL DALAM FILM ANIMASI PONYO MENGGUNAKAN 12 PRINSIP ANIMASI. *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata dan Industri Kreatif*, 3, 1–9. <https://prosiding.narsistik.nusaputra.ac.id/index.php/narsistik/article/view/28>
- Pradsmadji, S. I., & Imanjaya, E. (2023). Progressing but also degrading: The representation of environmental destruction and life in the future in WALL-E. *E3S Web of Conferences*, 426, 02132. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202342602132>
- Putra, R. A. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA PESAN SINDIRAN KEPADA BIROKRASI PEMERINTAHAN DALAM FILM ANIMASI ZOOTOPIA. *Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam*, 5(2), 94. <https://doi.org/10.22373/jp.v5i2.14454>
- Rizkya, L., & Tarmawan, I. (2023). Visual Analysis of Totoro’s Character in The Film My Neighbor Totoro. *Proceeding of International Conference on Business Economics Social Sciences and Humanities*, 6, 988–995. <https://doi.org/10.34010/icobest.v4i.466>
- Santos, T. S., & Satler, L. L. (2023). (Re)learn to walk: The melodramatic narrative strategy in Garden of Words. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências Da Comunicação*, 46, 46. <https://doi.org/10.1590/1809-58442023119en>
- Tarigan, N. J. B., Biru, B. V., & Sembiring, Y. B. (2022). Character Value Depicted In The Character Of “Finding Nemo.” *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*, 8(6). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6420821>
- Wibowo, K. C., Probowati, Y., & Duwila, S. A. Y. P. S. (2024). English Language and Literature Journal) Fakultas Bahasa dan Sastra Program Studi

Sastra Inggris UWP. *EL2J (English Language and Literature Journal)*, 3(2), 12–23. <https://doi.org/10.38156/el2j.v1i2>

Wu, M.-H., & Wang, Y. (2022). Using Mythic Structure of Campbell's Monomyth to Analyze Spirited Away: A Heroine's Journey. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 6(1), 12–27. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v6i1.138>