

PERANCANGAN ANIMATIC STORYBOARD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP GEJALA KECEMASAN BERLEBIH PADA ANAK REMAJA

Ferdi Rafiqul Azis¹, Irfan Dwi Rahadianto², Muhammad Adharamandika³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257, Indonesia.

ferdirafiqulazis@student.telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Faktor Kecemasan berlebih pada Anak Remaja merupakan salah satu permasalahan kesehatan mental yang semakin umum terjadi, namun sering kali tidak dikenali secara tepat oleh orang tua. Minimnya pemahaman terhadap gejala awal dan dampak psikologisnya dapat memperburuk kondisi remaja dan menghambat proses pemulihan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Animatic Storyboard sebagai media edukatif yang mampu menjembatani kesenjangan informasi antara remaja dan orang tua mengenai isu kecemasan berlebih. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan desain komunikatif dengan tahapan observasi, wawancara dengan pakar (psikolog), dan visualisasi dalam bentuk storyboard animatik. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah animatic storyboard berdurasi singkat yang menggambarkan situasi umum remaja dengan kecemasan berlebih serta cara orang tua merespons secara empatik dan tepat. Media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman orang tua, serta mendorong terciptanya lingkungan rumah yang lebih mendukung bagi kesehatan mental remaja.

Kata Kunci : Pembelajaran, Anak Remaja, Gangguan psikologis, Media Edukatif, Animatic Storyboard.

Pendahuluan

Latar Belakang

Peristiwa yang dialami seorang anak dan sifatnya mengancam kehidupan merupakan hal-hal yang bisa membentuk perilaku-perilaku di masa dewasa (Kim et al, 2017). Jika Pengalaman positif pada masa kecil dapat memberikan fondasi yang kuat bagi kesejahteraan psikologis seseorang, sebaliknya, pengalaman traumatis seperti kekerasan fisik, pelecehan, pengabaian, atau kekerasan emosional dapat meninggalkan bekas psikologis jangka panjang. Luka-luka tersebut masih ada di alam bawah sadar sehingga bermanifestasi dalam bentuk perilaku dan emosi negatif, contohnya perasaan tidak dicintai oleh orang lain, tidak percaya diri, cemas, atau ingin mendominasi orang lain (Burlakova & Karpova, 2021).

Di Indonesia, kasus kekerasan terhadap anak masih menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Menurut Straus dan Gelles (1988), kekerasan terhadap anak merupakan

pemberian hukuman fisik dengan tujuan agar anak tidak nakal. Kekerasan terhadap anak mengacu pada tindakan meninju, menggigit, memukul, dan usaha menikam anak (Gelles Krahe, 2005). Data dari Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, dan Keluarga Berencana (DP3AKB) mencatat sebanyak 3.084 kasus kekerasan terhadap anak dan perempuan terjadi sepanjang tahun 2024, dengan lebih dari 1.200 kasus melibatkan anak di bawah usia 18 tahun. Tingginya angka ini menjadi indikator bahwa trauma masa kecil masih merupakan isu serius yang perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam konteks dampaknya terhadap masa remaja.

Gangguan emosional diartikan sebagai hambatan dalam proses penyesuaian diri melalui tingkah laku yang kurang sesuai dengan nilai dan norma dalam kelompok usia atau masyarakat secara umum sehingga memberikan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain (Sururie 2022). Seorang Remaja yang mengalami trauma pada masa kecil cenderung menunjukkan gejala-gejala psikologis seperti kecemasan, depresi, rendahnya harga diri, gangguan perilaku, serta kesulitan dalam menjalin hubungan sosial. Dampak ini dapat diperburuk apabila tidak ada intervensi psikososial yang memadai sejak dini. Selain itu, banyak remaja yang mengalami trauma cenderung menarik diri dari lingkungan sosial, memiliki performa akademik yang rendah, dan bahkan terlibat dalam perilaku berisiko.

Penyebab Fenomena trauma ini mayoritas terjadi pada anak yang berusia sekitar 6 sampai 18 tahun yaitu di masa mulainya kehidupan di bangku sekolah. Pada usia tersebut, anak-anak masih mencari jati dirinya di sekolah maka dari itu, orang tua atau kerabat terdekat harus memperhatikan kesehariannya dengan cara memberikan perhatian yang intensif. Apabila terdapat masalah di sekolah yang bisa menyebabkan sang anak mengalami kondisi traumatis, harap segera ditangani secara halus dan sebisa mungkin tidak menyalahkan si anak agar dia tetap tenang dan tidak sedih.

Dalam Setiap proyek animasi mengikuti alur kerja yang disebut "pipeline" yang mencakup tiga tahap utama: praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Praproduksi merupakan (Selby, 2013). Salah satu tahapan yang memiliki peran penting dalam proses tersebut adalah perancangan storyboard. Storyboard merupakan alat awal dalam praproduksi dan pravisualisasi yang dibuat untuk menyusun rangkaian gambar berurutan berdasarkan bingkai dan adegan, diadaptasi dari naskah cerita. Storyboard berfungsi untuk menjelaskan serta melengkapi narasi dalam naskah, memungkinkan tim produksi dalam perancangan, demi menciptakan visual yang sesuai untuk hasil akhir (Hart, 2008). Maka dari

itu storyboard memiliki peran yang penting, karena penggambaran storyboard benar-benar akan mempengaruhi jalannya cerita dari animasi, pembuatan storyboard juga akan mempengaruhi hasil animasi, dan juga storyboard akan menentukan apakah pesan dari penulis tersampaikan atau tidak (Maulana, Sumarlin & Afif, 2025).

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa perlu ada upaya peringatan yang bertujuan untuk menambah kewaspadaan orang tua terhadap kecemasan pada anak akibat trauma yang terjadi pada usia 8-17 tahun yang bisa memengaruhi kehidupan masa remaja. Dengan memahami dampak jangka panjang ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pencegahan, intervensi, dan rehabilitasi yang lebih tepat dalam konteks lokal.

Landasan Teori

Anak Remaja

Remaja merupakan fase perkembangan transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, sosial, dan intelektual yang signifikan. World Health Organization (WHO, 2023) mendefinisikan remaja sebagai individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun, yang terbagi menjadi remaja awal (10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun). Pada tahap ini, individu mengalami perkembangan fisik dan emosional yang berperan dalam pembentukan identitas diri.

Selain WHO, Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI, 2024) mendefinisikan remaja sebagai individu berusia 10 hingga 18 tahun. Adapun pengertian remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah penduduk yang berusia 10-24 tahun dan belum menikah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Fase ini dianggap sebagai masa krusial di mana individu mengalami pertumbuhan yang pesat dalam aspek biologis, kognitif, serta sosial, yang mempersiapkan mereka untuk kehidupan dewasa.

Lebih lanjut, penelitian Sulhan et al. (2024) mengkategorikan remaja dalam tiga tahap perkembangan utama:

- a. Remaja awal (10-13 tahun): Fase di mana individu mulai mengalami perubahan biologis seperti pubertas dan pertumbuhan fisik yang pesat.
- b. Remaja pertengahan (14-16 tahun): Masa eksplorasi sosial dan pencarian identitas, di mana remaja mulai membangun hubungan interpersonal yang lebih kompleks.
- c. Remaja akhir (17-21 tahun): Periode di mana individu mulai memiliki kemandirian yang lebih stabil dan mulai merencanakan masa depan.

Karakteristik Remaja

Karakteristik utama remaja adalah impulsivitas, yaitu kecenderungan untuk bertindak spontan tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Menurut penelitian Mawardi (2018), impulsivitas pada remaja sangat dipengaruhi oleh perkembangan otak, khususnya prefrontal cortex yang belum sepenuhnya matang. Hal ini menyebabkan remaja lebih mudah terdorong untuk mengambil keputusan cepat, termasuk dalam perilaku berisiko akibat pengaruh trauma pada masa kecil.

Menurut Hasbiya (2021) mengungkapkan bahwa impulsivitas pada remaja juga dipengaruhi oleh faktor kontrol diri, harga diri, dan lingkungan sosial. Remaja yang memiliki tingkat kontrol diri rendah lebih rentan terhadap tindakan impulsif, sedangkan mereka yang memiliki harga diri yang kuat dan dukungan sosial yang baik lebih mampu menghindari perilaku berisiko.

Dari berbagai temuan ini, dapat disimpulkan bahwa remaja akhir berada pada tahap pencarian identitas dengan tingkat impulsivitas yang masih cukup tinggi. Oleh karena itu, pendekatan edukasi yang tepat, seperti penggunaan media animasi untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak impulsivitas, dapat menjadi solusi efektif dalam membantu remaja mengembangkan kontrol diri yang lebih baik.

Trauma

Trauma adalah bentuk respon psikologis yang muncul akibat pengalaman yang sangat mengejutkan, menakutkan, atau menyakitkan yang melampaui kemampuan seseorang untuk mengatasi secara normal. Trauma dapat terjadi karena berbagai peristiwa, seperti kecelakaan, kekerasan, bencana alam, atau pelecehan. Menurut Bessel van der Kolk (2014), trauma tidak hanya berdampak pada pikiran, tetapi juga meninggalkan jejak pada tubuh dan sistem saraf. Hal ini menyebabkan seseorang tetap mengalami ketegangan atau reaksi emosional lama setelah peristiwa traumatis berlalu.

Menurut Judith L. Herman (1992) menyatakan bahwa trauma terbagi menjadi dua jenis, yaitu trauma akut yang terjadi akibat satu peristiwa ekstrim, dan trauma kompleks yang terjadi akibat paparan berulang terhadap pengalaman traumatis dalam jangka waktu lama. Gejala trauma dapat meliputi kilas balik, mimpi buruk, kecemasan, gangguan tidur, dan perasaan mati rasa. Jika tidak ditangani, trauma dapat berdampak jangka panjang dan

memicu gangguan mental seperti PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder), depresi, dan gangguan kecemasan. Oleh karena itu, penanganan trauma melalui terapi psikologis sangat penting untuk membantu pemulihan individu yang mengalaminya.

Kecemasan Berlebih

Kecemasan berlebih, atau dalam istilah klinis disebut dengan gangguan kecemasan (*anxiety disorder*), adalah kondisi psikologis yang ditandai dengan perasaan cemas, khawatir, atau takut yang berlebihan dan berlangsung terus-menerus, hingga mengganggu aktivitas sehari-hari. Kecemasan ini bukan hanya sekadar respons normal terhadap stres, melainkan sudah menjadi gangguan yang memengaruhi fungsi berpikir, emosi, bahkan kondisi fisik seseorang. Menurut David H. Barlow (2002), seorang psikolog klinis dan peneliti terkemuka dalam bidang kecemasan, kecemasan berlebih ditandai dengan kewaspadaan yang meningkat secara kronis terhadap ancaman yang sebenarnya tidak proporsional dengan situasi yang dihadapi.

Gejala umum kecemasan berlebih meliputi detak jantung yang cepat, sulit berkonsentrasi, ketegangan otot, sulit tidur, dan rasa takut yang tidak dapat dikendalikan. (Clark dan Beck, 2010), dalam pendekatan kognitifnya, menjelaskan bahwa kecemasan disebabkan oleh pola pikir irasional yang membuat individu melebih-lebihkan bahaya dan meremehkan kemampuannya untuk menghadapinya. Jika tidak ditangani, kecemasan berlebih dapat berkembang menjadi gangguan panik, fobia, atau gangguan obsesif-kompulsif (OCD). Penanganan umum meliputi terapi, teknik relaksasi, dan dalam beberapa kasus, penggunaan obat-obatan yang diresepkan oleh profesional kesehatan mental.

Gangguan Kecemasan Menyeluruh

Gangguan kecemasan menyeluruh atau dalam istilah medis disebut *Generalized Anxiety Disorder (GAD)* adalah Kondisi yang ditandai dengan kekhawatiran yang tidak realistis atau berlebihan tentang dua atau lebih hal dalam kehidupan sehari-hari, yang sulit dikendalikan dan disertai gejala fisik (Barlow, D. H., 2002). Gejala yang sering muncul pada kecemasan menyeluruh meliputi tingkah gelisah, mudah lelah, sulit konsentrasi, ketegangan otot, mudah tersinggung, dan gangguan tidur. GAD berbeda dari kecemasan biasa karena sifatnya yang kronis dan tidak proporsional dengan situasi yang dihadapi, serta sangat mengganggu fungsi sosial, pekerjaan, dan kualitas hidup penderitanya.

Gangguan Kecemasan Sosial

Gangguan kecemasan Sosial atau dalam istilah medis disebut *Social Anxiety Disorder (SAD)*, gangguan kecemasan yang ditandai dengan ketakutan yang intens, menetap, dan tidak rasional terhadap situasi sosial atau performa di depan orang lain, karena takut dipermalukan, dihakimi, atau ditolak (Stefan G. Hoffman, 2007). Gangguan ini dapat menyebabkan stress berat dan mengganggu kehidupan sehari-hari. Gejala fisik yang sering menyertai antara lain jantung berdebar, gemetar, berkeringat, suara bergetar, dan perasaan ingin melarikan diri dari situasi sosial.

Data dan Analisis Data

Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan kepada Tiga Kelompok narasumber, yaitu : Psikolog Remaja, Wali Murid, dan Remaja Korban KDRT

Psikolog Remaja Verisca Marciana menyebutkan bahwa Dampak trauma yang terjadi terhadap seseorang pada masa kecil merupakan hal yang dapat mengubah pola pikir dan gaya hidup pada seseorang di masa remaja nya. Saat setelah mengalami kejadian traumatis, sang Anak akan mengekspresikan emosi nya untuk meminta perhatian dan tanggapan dari kerabat terdakatnya.

Pandangan terhadap lingkungan sosial dan pertemanan juga ikut terpengaruh akibat kejadian traumatis. Hal ini bisa mencakup pada lingkungan sosial yang bermanfaat namun juga bisa terjun ke arah yang salah. Ketika terdapat semacam perlawanan pada anak saat dinasehati, sebaiknya orang tua memaklumi perilaku tersebut dan menanggapi dengan tenang sambil mendengarkan. Dan apabila sang anak memiliki ingatan trauma terhadap orang tua, maka sebaiknya sebagai orang tua tidak perlu memikirkan gengsi ketika meminta maaf kepada sang anak, sebab jika tidak maka hal itu hanya akan memperburuk kondisi pandangan dari sang anak kepada orang tua.

Sementara itu, Wali Kelas Murid dari Anak Korban Bully berpendapat bahwa pendidikan di Sekolah memang masih kurang menyadari penuh dalam mengawasi murid-muridnya yang mengalami kasus pembully-an. Narasumber juga menyinggung bahwa terdapat sikap ketidakpedulian dari para murid lain dalam menanggapi kejadian bullying sebab, anak-anak tersebut cenderung takut ikut campur dan lebih memilih untuk diam sambil menyaksikan.

Selain itu dilihat dari sisi sudut korban trauma, perilaku kecemasan yang dirasakannya dapat menjerumuskan sikap dan perilaku kepada hal-hal negatif di hidupnya. Hal ini ia lakukan dikarenakan saat berada di lingkungan rumah yang mengalami KDRT dirinya merasa tidak dianggap keberadaannya.

Analisis Karya Sejenis

Karya sejenis yang akan dianalisis adalah *A Silent Voice*, *Anthem of the Heart*, *Takopi's Original Sin*

A Silent Voice	Anthem of the Heart	Takopi's Original Sin
		

Dalam Karya Animasi '*A Silent Voice*' posisi kamera yang digunakan cenderung lebih ke *High angle* dan *Bird's Eye view*. Memberikan ruang yang memperlihatkan suasana environment dan keramaian yang didalam cerita. Hal ini sama dengan tema cerita yang dibawakan mengenai rasa ingin merubah ketakutan pada karakter utama terhadap keramaian publik dan disini diperlihatkan dengan porsi yang cukup.

Di Animasi '*Anthem of the Heart*' gerakan kamera umumnya lebih ke dinamis dan energik, disini seringkali digunakannya teknik-teknik kamera yang bergerak cepat atau zoom yang bertujuan untuk mendukung tema dan *mood* yang dibawakan oleh cerita pada animasi ini.

Sedikit Berbeda dengan kedua animasi sebelumnya, pada Animasi '*Takopi's Original Sin*' terdapat sebuah komposisi yang menarik dan cukup unik, yaitu dengan pergerakan karakter yang fluid serta kamera yang mengikuti gerakan mereka dengan menjaga proporsi serta keseimbangan animasi dan bentuk background yang digambarkan secara detail setiap frame-nya.

Perancangan

Pesan yang ingin disampaikan dari karya Animasi *Unseen Tears* adalah untuk memberikan

sebuah gambaran dari dampak buruk trauma terhadap seorang anak muda agar para orang tua dan kerabat dari sang anak bisa lebih Waspada dan Paham akan buruknya dampak dari sebuah trauma bagi sang anak. Selain itu, Animasi *Unseen Tears* juga akan memberikan langkah solutif bagi para penonton terutama orang tua dan kerabat dari sang anak yakni memberikan perhatian lebih akan perilaku anak yang menunjukkan sikap kecemasan berlebih. Karena berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan sebelumnya, menunjukkan bahwa dengan memberikan perhatian lebih terhadap sang anak yang menunjukkan sikap cemas akan membuat sang anak berani untuk membuka diri sebagai salah satu langkah awal untuk melupakan trauma yang sudah terjadi di masa lalu.

Perancangan *Animatic Storyboard* untuk *Unseen Tears* terinspirasi dari sebuah fenomena yang jarang disadari namun sering terjadi di Indonesia, yaitu fenomena trauma pada kehidupan anak. Fenomena ini kemudian dijadikan sebuah tema dalam karya *Animatic Storyboard* sebagai salah satu upaya meningkatkan awareness dari para orang tua terhadap anak, khususnya anak yang masih bersekolah. Kisah diawali dengan tokoh utama yang bernama Mira yang baru saja pindah kota dikarenakan perselisihan antara Ibu dan Ayahnya. Saat ingin berangkat sekolah, Mira menjalani hubungan yang harmonis dengan Ibu nya di rumah. Saat berada sekolah barunya di hari pertama tidak sengaja menabrak seorang murid hingga layar handphone murid tersebut rusak. Karena kesal duluan dihina oleh sang murid, akhirnya Mira pun tidak meminta maaf dan pergi begitu saja. Namun, tanpa diketahui Mira sang murid tersebut mengancam akan menganggunya selama dia bersekolah disini. Konflik Awal terjadi pada saat Mira diganggu oleh sang murid tersebut yang terus mengganggu kesehariannya hingga membuat Mira takut datang ke sekolah. Tetapi saat Mira menceritakan masalahnya ke Ibunya di Rumah, Mira justru mendapatkan bentakan dari Ibunya yang menganggap masalahnya itu hanya hal sepele dan dianggap lebay. Sejak itu, Mira mulai kebingungan meminta bantuan dan arah dari siapa hingga bolos sekolah dan menyendiri di taman sepi. Di momen ini, Ibu dan guru sekolah Mira menyadari akan ketidakpekaan mereka terhadap perubahan sikap Mira yang cemas. Saat Ibu Mira memergoki Mira yang baru pulang dari bolos, Ibunya mulai meminta Mira untuk mengungkapkan seluruh kecemasan yang ada di pikirannya dan berjanji akan menolongnya menyelesaikan masalah yang membuatnya trauma.

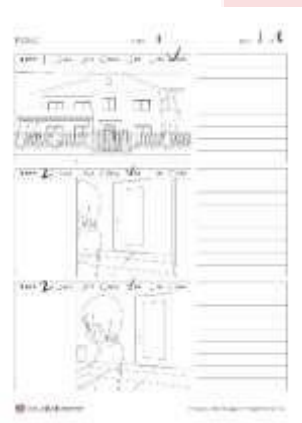
Penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dalam pembuatan *Animatic Storyboard*. Untuk penggunaan efek Camera Movement dan Editing Sfx penulis akan menggunakan

aplikasi CapCut. Animatic Storyboard ini akan dipublikasikan melalui platform Youtube dikarenakan Youtube adalah sebuah media social content atau situs sharing video yang banyak digemari dan dapat dijangkau oleh bebragai kalangan usia, baik anak-anak maupun remaja hingga dewasa (Hasmita & Humaidi, 2023). Selain itu menurut Lahur (Tempo, 2023) dijelaskan bahwa platform media social Youtube menjadi layanan video yang paling disukai dan ditonton para Gen Z di kalangan usia 18 sampai 24 tahun, berdasarkan hasil data survei 'WhyVideo' dari Kantar dan 'Youtube's Trends Survey, Indonesia' dari Ipsos. Selain itu, alasan lainnya para Gen Z memilih platform Youtube adalah karena Youtube menyediakan berbagai jenis konten shorts atau video pendek dan juga video panjang bahkan Video Livestreaming serta keberagaman fitur lainnya yang mempermudah mereka mencari topik yang sesuai dengan jenis video yang disukai pengguna. Aplikasi Youtube juga dapat diakses dari berbagai jenis perangkat serta memiliki sistem keamanan otomatis dengan cara masuk melalui akun Google di website secara langsung. Sebanyak 90% gen Z berusia 18-24 tahun juga menggunakan fitur Youtube Shorts karena dianggap lebih efektif memanfaatkan waktu dan platform Youtube juga meningkatkan kedekatan antara kreator dengan para penonton.

Dalam pembuatan Karya Animatic Storyboard, jenis art style yang digunakan mengikuti dari referensi art style sebuah karya 'Anohana' yang dalam bentuk Anime Style yang merupakan ciri khas animasi dari Negara Jepang. Untuk konsep Background difokuskan dalam bentuk yang simple tanpa ada unsur budaya agar memfokuskan kepada cerita dan emosi yang ditunjukkan oleh ekspresi dari para karakter yang ditunjukkan dalam animasi.

Hasil Perancangan Thumbnail

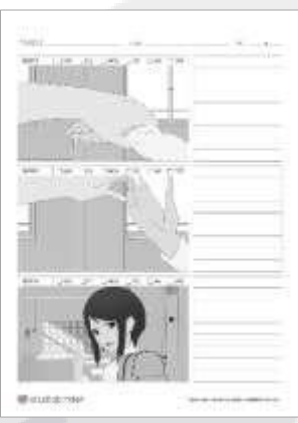
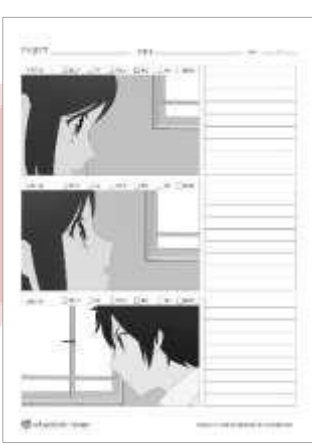
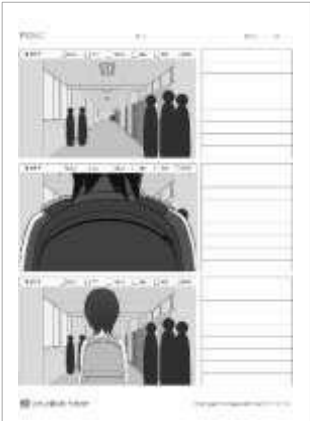






1.1.1. Clean Up Storyboard







Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian untuk pembuatan Animatic Storyboard terhadap Peningkatan Pemahaman Orang Tua terhadap Gejala Kecemasan berlebih pada kehidupan Remaja di Kota Bogor, dapat disimpulkan bahwa Animasi memiliki potensi tinggi sebagai media awareness dalam menyampaikan pesan moral dan pencegahan secara emosional dalam menanggapi kecemasan berlebih pada anak yang mudah dipahami. Melalui pendekatan visual dan naratif, animatic storyboard dapat memvisualisasikan dampak negatif dari kecemasan berlebih yang disebabkan oleh trauma, khususnya pada anak remaja yang cenderung impulsif. Data yang diperoleh dari wawancara dengan ahli, Korban Trauma (KDRT), serta narasumber wali Murid memperkuat bahwa pendekatan dalam Animasi mampu membangun empati dan menambah kesadaran. Dengan demikian, Animatic Storyboard ini memiliki peluang besar untuk memberikan pesan untuk kerabat dari sang anak sebagai media preventif yang berdampak dalam pengawasan lebih terhadap kalangan anak.

Saran

Penulis memiliki beberapa saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini, beberapa saran tersebut yaitu. Bagi para Orang tua dan Wali dari anak-anak, dianjurkan untuk meningkatkan perhatian kepada sang anak dalam pengawasan mereka. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan risiko pada perilaku anak yang disebabkan oleh tindakan trauma yang berujung membuat perubahan drastis kepada sikap dan perilaku anak di kehidupan mereka tanpa mereka sadari. Perilaku nakal ringan seperti bolos sekolah, malas belajar dan lainnya dapat merujuk ke dalam perilaku yang lebih buruk di kemudian hari. Hal ini dapat terjadi akibat ketidakwaspadaan Orang tua dalam memberikan perhatian kepada sang anak yang membuat mereka merasa lebih nyaman untuk berbuat sesuatu di luar pengawasan orang tua. Untuk para Animator, desainer dan Audiens lainnya, diharapkan mampu memperhatikan tidak hanya aspek teknis dan estetika visual, tetapi juga dari aspek psikologis audiens dalam menyampaikan pesan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi ini ke wilayah-wilayah lain dengan metode penelitian yang lebih luas, seperti pengujian efektivitas animasi secara langsung melalui observasi terhadap perilaku audiens. Harapan kedepannya, riset-riset ini dapat terus memberikan sebuah kontribusi dalam menghadirkan solusi yang kreatif atas isu-isu yang terkait dengan masalah psikologis trauma pada anak remaja.

ABSTRAK

Downey, C., & Crummy, A. (2021). *The impact of childhood trauma on children's wellbeing and adult behavior. European Journal of Trauma & Dissociation.*

Sulhan, N. A. A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). Periodisasi perkembangan anak pada masa remaja: Tinjauan psikologi. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1), 9-36.

Mawardi, Diandra Hilva. (2018). Hubungan antara perilaku impulsif dengan kecenderungan nomophobia pada remaja. Skripsi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan,

Siregar, G. T. P., & Sihombing, I. C. (2020). Pengaruh kekerasan terhadap kesehatan psikologis anak. *Jurnal Kajian Hukum dan Kebijakan Publik*

CNN Indonesia. (2016, 20 Januari). Bentuk perubahan perilaku pada anak akibat trauma. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160120084534-255-105468/mengenal-reaksi-trauma-pada-anak>

Van der Kolk, B. A. (2014). *The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma. New York: Viking Press.*

David Harland Rousseau, Benjamin Reid Phillips (2013). *Storyboarding Essentials.*

Kolaitis, G. (2017). *Trauma and post-traumatic stress disorder in children and adolescents. European Journal of Psychotraumatology*

Pertiwi, A. D., & Lestari, T. (2025). Dampak Terhadap Perkembangan Psikososial Anak yang Pernah Mengalami Kekerasan dalam Keluarga. *Jurnal Pendidikan Tambusai.*

Hasmiza, H., & Humaidi, M. N. (2023). Efektivitas Youtube sebagai Media Informasi.

(Nurhayati & Setyani, 2021). Trauma Masa Anak dan Dampaknya terhadap Perilaku Agresi. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi.*

Van der Kolk, B. A. (1987). *Psychological Trauma. Washington: American Psychiatric Press.*

National Library of Medicine (2018). *The Impacts of Childhood Trauma on Psychosocial Features in Adults.* <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6258995/>

John Hart (2008). *The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction Second Edition.*

KOMPAS TV. (2024, 9 September) Trauma "Bullying" di Masa Kecil Dapat Berakibat Gangguan Mental Saat Dewasa.

<https://lifestyle.kompas.com/read/2024/09/09/153500020/trauma-bullying-di-masa-kecil-dapat-berakibat-gangguan-mental-saat-dewasa>

Selby, Andrew. (2013). *Art of Animation. London: Laurence King Publishing*

Hasbiya, A. (2019). Pengaruh impulsivitas, *self-esteem*, dan religiusitas terhadap perilaku *sexting*.

Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2018). Animasi komputer: pengertian dan kategorinya dalam media pembelajaran.

Torta, S., & Minuty, V. (2017). *Storyboarding: Turning Script into Motion*. Mercury Learning & Information.

Paez, S., & Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. London: Taylor & Francis / Routledge.

Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction* (2nd ed.). Focal Press / Taylor & Francis.

