



## PERANCANGAN ANIMASI 2D “JIKA KITA TAK PERNAH JADI APA-APA” SEBAGAI MOTIVASI *INSECURE* AKAN MASA DEPAN

Annisa Nugraheni<sup>1\*</sup>, Anung Rachman<sup>2</sup>, Rendya Adi Kurniawan<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Surakarta  
Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta, Jawa Tengah, Kode Pos 57127  
Jawa Tengah, Indonesia  
Email: annisanugraheni05@gmail.com

### Abstrak

Setiap individu pasti pernah merasakan perasaan *insecure* dalam dirinya. *Insecure* terkait dengan kondisi kesehatan mental salah satunya adalah kecemasan. Perasaan tersebut jika dianggap sepele dapat mengakibatkan individu melukai dirinya sendiri hingga percobaan bunuh diri. Penelitian ini bertujuan untuk membangkitkan semangat dan membantu mengurangi *insecure* dengan cara menonton video motivasi sebagai bentuk *self healing*. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Life Development Cycle*) terdiri dari enam tahapan yaitu: Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*). Hasil dari penelitian ini adalah produk animasi 2D adaptasi dari buku karya Alvi Syahrin dengan judul yang sama, yaitu “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa” yang menceritakan perjalanan seorang remaja yang beranjak dewasa. Animasi 2D ini dikisahkan dengan makna konotasi, yaitu mendaki gunung sebagai representasi perjalanan hidup naik turun dan penuh rintangan. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian adalah video animasi 2D ini layak didistribusikan pada khalayak umum dan *relate* dengan para *audience* sehingga dapat digunakan untuk motivasi dalam menghadapi *insecure*.

**Kata Kunci:** Animasi, *Insecure*, MDLC, Motivasi.

### Abstract

Every individual must have felt a feeling of insecurity. *Insecure* is linked to mental health conditions, one of which is anxiety. These feelings, if considered trivial, can cause individuals to hurt themselves. The purpose of this study is to raise the spirit and help reduce insecurity by watching motivational videos as a form of self-healing. This research uses the MDLC (*Multimedia Life Development Cycle*) method consisting of six stages, namely: *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, and *Distribution*. The result of this study is a 2D animation product entitled "If We Never Become Anything" which is used to raise the audience's enthusiasm about feelings of anxiety, tension, worry, and fear of failure in the future. The conclusion obtained from the research is that this 2D animated video is worth distributing and relating to the audience.

**Keywords:** Animation, *insecure*, MDLC, Motivation.

### PENDAHULUAN

Kesehatan mental didefinisikan sebagai keadaan dimana seseorang terbebas dari segala gejala gangguan mental (Kholig, 2022). Di Indonesia, masalah mengenai kesehatan mental sering diremehkan oleh masyarakat. Banyak dari mereka yang mengucilkan dan memandang individu yang berjuang mengenai kesehatan mental dianggap aneh. Hal-hal seperti ini kemudian memperburuk keadaan dari seseorang dan dapat beresiko menyakiti diri sendiri seperti tindakan bunuh diri (Rahayu & Irsyadiyah, 2022). Dampak negatif dari gangguan kesehatan mental dapat dilihat dari salah satu kasus bunuh diri mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Mercu Buana di Embung Tambakboyo Condong Catur, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) pada Kamis, 16 Februari 2023.

Dilatarbelakangi Jurusan Psikologi, dapat dipahami bahwa gangguan kesehatan mental dapat dialami siapapun. Mahasiswa Psikologi yang nantinya memberikan konseling mengenai gangguan mentalpun, bahkan bisa terganggu kesehatan mentalnya. Berdasarkan realitas kehidupan sehari-hari, gejala kesehatan mental yang melekat pada individu adalah *insecure*.

*Insecure* merupakan perasaan tidak nyaman yang dirasakan seseorang ketika merasa cemas, khawatir, dan kurang percaya diri (Jihan Insyirah Qatrunnada et al., 2022). Menurut Greenberg, *insecure* dapat dirasakan setiap individu. Fenomena *insecure* ini dapat dialami oleh rentang usia remaja hingga dewasa atau biasa disebut Generasi Z. Hal ini disebabkan Generasi





Z dapat merekam suatu momen dengan unsur emosional (Komarullah, 2022). *Insecure* terkait dengan kondisi kesehatan mental salah satunya adalah kecemasan. Kecemasan merupakan keadaan dimana seorang individu berada dalam keadaan emosional yang ditandai dengan adanya respon pada perasaan tegang, khawatir, dan takut gagal di masa depan (Noviyanti, 2021). Kecemasan menghadapi masa depan disebabkan karena individu menilai dirinya tidak memiliki sumber daya atau kemampuan untuk mengatasi situasi yang diperkirakan akan muncul (Arifin et al., 2020).

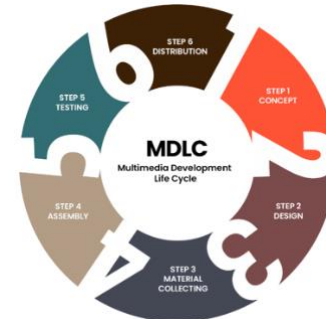
Upaya penanganan yang efektif dilakukan untuk mengobati kecemasan salah satunya dengan melakukan *Self-healing Therapy* (Widyastuti et al., 2022). Buku *self-healing* dengan judul “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa” karya Alvi Syahrin dapat digunakan sebagai *recharge* diri sebagai bentuk *self-healing*. Buku tersebut menceritakan tentang keadaan dimana terkadang realita tidak sesuai dengan ekspektasi, tetapi hidup harus tetap berjalan (Nurjannah et al., 2022). Selain membaca, menonton juga termasuk sebagai bentuk *self-healing*, menurut Gary Solomon, penulis buku tentang cinematherapy, menyarankan untuk menonton film dengan tema yang sesuai dengan situasi yang sedang dialami. Dilansir dari Kompas.com, menonton juga dapat meningkatkan hormon dopamin (hormon Bahagia) untuk mengatasi kecemasan, stress, dan depresi.

Dari kajian terhadap berbagai literatur tersebut, disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara menonton video motivasi dengan peningkatan hormon dopamine untuk menjaga perasaan cemas. Hal tersebut memunculkan sebuah ide untuk merancang animasi berupa video motivasi yang diadaptasi dari buku berjudul “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa” karya Alvi Syahrin. Metode perancangan animasi 2D ini menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Diharapkan hasil akhir dari animasi 2D ini dapat membantu individu meningkatkan semangat dan mengurangi kecemasan berlebih pada masa depan sehingga individu dapat berdamai dengan diri sendiri dan menjalani hidup dengan percaya diri.

## METODE PENCIPTAAN

Perancangan animasi ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yaitu metode yang digunakan dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan media gambar, suara, video, animasi dan lainnya (Cahyo et al., 2019). Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) juga

digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk multimedia, termasuk animasi (Saputra & Retnoningsih, 2020). Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* (Munir, 2012) seperti berikut :



Gambar 1. Model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) (Nugraheni, 2023)

### 1. Konsep (*Concept*)

Tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi tujuan dan sasaran produk multimedia yang diproduksi.

### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan animasi, yaitu gaya, tampilan dan kebutuhan material.

### 3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap ini dilakukan penulis dengan mengumpulkan data, materi, dan bahan yang diperoleh dari beberapa referensi berupa audio, gambar, video dalam format digital sesuai yang dibutuhkan.

### 4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini, semua tahapan pembuatan animasi dibuat, dimana semua proyek atau bahan multimedia dirancang.

### 5. Tahap Uji Coba (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi guna mendeteksi kekurangan atau kesalahan yang terdapat pada animasi.

### 6. Distribusi (*Distribution*)

Pendistribusian ini dilakukan dengan menyebarkan hasil akhir berupa animasi yang di upload di Tik Tok untuk dilihat para pengguna internet dan melihat respon. Pada tahap distribusi ini, penulis juga tetap melakukan evaluasi untuk pengembangan hasil akhir animasi agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan target audience. Hasil evaluasi akan digunakan sebagai masukan untuk project animasi berikutnya.

## PROSES PERWUJUDAN KARYA

Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Terdiri dari *concept, design, material collecting, Assembly, testing* dan *distribution*.





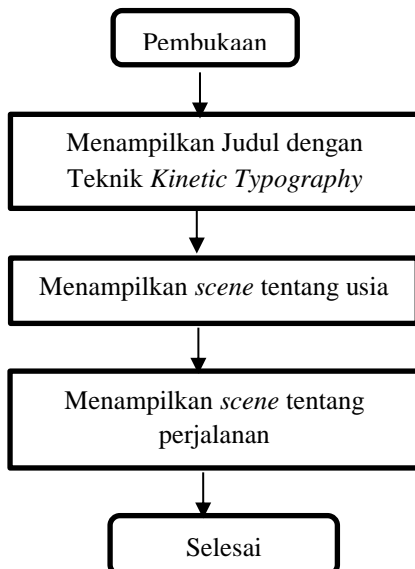
## 1. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep, penulis mengumpulkan referensi dan material untuk mendukung penelitian dan penulis mengambil beberapa contoh animasi yang dijadikan referensi dalam perancangan animasi 2D ini. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk menampilkan video animasi 2D sebagai motivasi dari kecemasan. Sedangkan pesan pada animasi tersebut dibuat dengan makna konotasi.

Konsep yang dibuat dari video animasi 2D ini adalah perjalanan menuju dewasa seorang remaja meraih kesuksesan. Untuk meraih kesuksesan, proses perjalanannya seperti mendaki gunung yang curam lalu perlahan pendakiannya menurun.

## 2. Perancangan (*design*)

Tahap ini penulis membuat desain sistem aplikasi. Diantaranya *flowchart*, *story board*, dan sketsa.



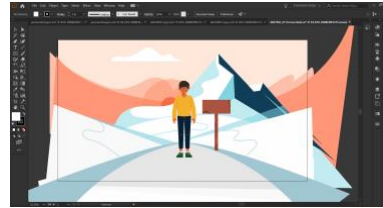
Gambar 2. *Flowchart* video animasi 2D (Nugraheni, 2023)

Selanjutnya adalah membuat *story board* per scene. Dimulai dari pembukaan akan menampilkan judul dengan text berjalan “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa”. Selanjutnya menampilkan lembaran kalender. Scene berikutnya karakter dalam animasi ini mendaki dan berjalan di gunung. Terakhir akan menampilkan karakter dalam animasi ini berhasil melewati rintangan dengan makna bahwa dia berhasil melewati perjalanan menuju dewasa.

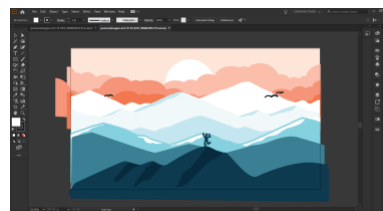
Pada tahap desain, penulis juga merancang ilustrasi yang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator 2020 berupa vector, yaitu sebagai berikut :



Gambar 3. *scene* mendaki gunung (Nugraheni, 2023)



Gambar 4. *Scene* berjalan (Nugraheni, 2023)



Gambar 5. *Scene* berhasil melalui pendakian (Nugraheni, 2023)

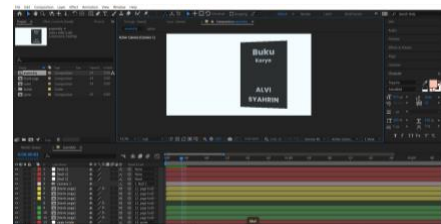
## 3. Pengumpulan Data (*Material Collecting*)

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan material untuk proses pembuatan *project*. Material berupa *dubbing* dengan bantuan AI dan *background* yang diperlukan untuk menunjang pengembangan animasi 2D ini.

## 4. Perakitan (*Assembly*)

*Project* dibuat dimulai dari menciptakan karakter dan *layout* di software Abode Illustrator 2020 seperti pada gambar 3, gambar 4, dan gambar 5. Selanjutnya file Adobe Illustrator tersebut di *import* ke software Adobe After Effect 2020 untuk dianimasikan lalu di-*rendering*. Adapun implementasi desain menjadi 12 *scene* sebagai berikut :

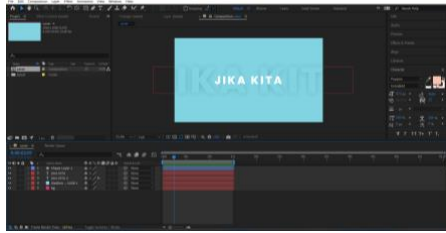
- 1) *Scene* pertama, memperlihatkan animasi sebuah buku yang terbuka perlembar dengan tulisan pada cover yaitu “Buku Karya Alvi Syahrin”.



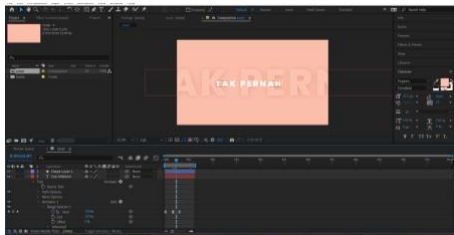
Gambar 6. *Scene* pertama (Nugraheni, 2023)



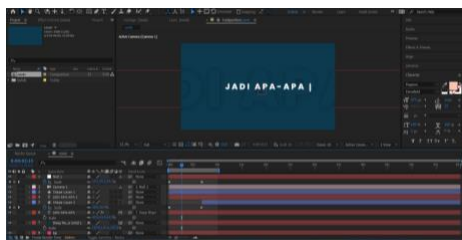
- 2) Selanjutnya adalah berupa *Kinetic Typography* sebagai judul dari animasi ini, yaitu “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa”. Judul digerakkan per *scene*.



Gambar 7. Scene kedua  
(Nugraheni, 2023)

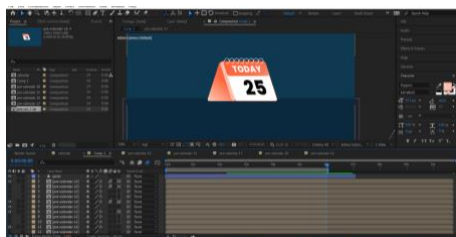


Gambar 8. Scene ketiga  
(Nugraheni, 2023)



Gambar 9. Scene keempat  
(Nugraheni, 2023)

- 3) Setelah menampilkan judul, *scene* berikutnya menampilkan kalender yang per lembar berganti dari angka 10,15, 20, dan 25. Angka tersebut merupakan umur yang telah dilalui. Dengan *voice over* dan *running text* sebagai berikut : “anggap aja ini usia-usia yang udah kamu lalui.”



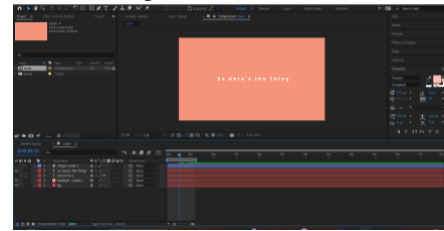
Gambar 10. Scene kelima  
(Nugraheni, 2023)

- 4) Scene berikutnya adalah siluet karakter pada animasi ini mendaki gunung. Dengan *voice over* dan *running text*, “dan menjadi dewasa itu rasanya seperti mendaki gunung yang makin lama, makin curam. Dan kamu ada disini, and *wondering* kamu berkata, jadi dewasa sesulit ini.”



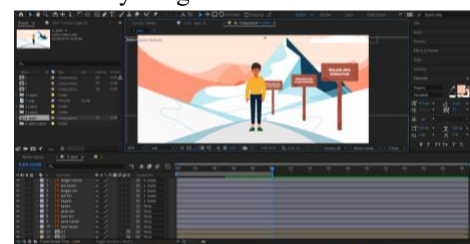
Gambar 11. Scene keenam  
(Nugraheni, 2023)

- 5) Setelah itu menampilkan *typographic animation* “so, here`s the things” yang diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah jadi inilah hal-halnya. Dengan *voice over*, “pertama, kamu perlu memahami diri kamu dan bilang”.



Gambar 12. Scene ketujuh  
(Nugraheni, 2023)

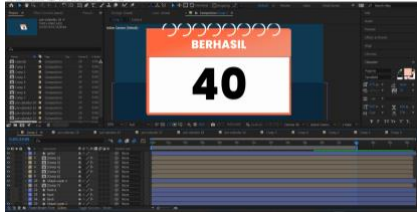
- 6) Selanjutnya adalah *scene* kedelapan, memperlihatkan karakter sedang berjalan dengan latar belakang gunung. Bagian kirinya memperlihatkan tiga papan tanda, yang paling belakang bertuliskan, pertama kali kamu hidup. Papan tanda di tengah berisi tulisan pertama kali kamu dewasa. Terakhir papan tanda paling depan dengan tulisan wajar jika kesulitan. Scene berjalan seiring dengan *voice over* “hei! Inikan pertama kali kamu hidup, pertama kali kamu dewasa, wajar kesulitan kaya begini”



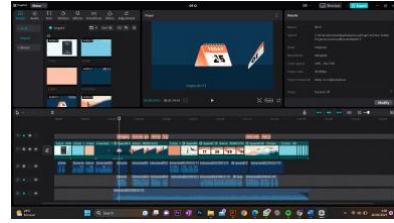
Gambar 13. Scene kedelapan  
(Nugraheni, 2023)

- 7) *Scene* kesembilan memperlihatkan kembali kalender yang dibuka per lembar yang memperlihatkan usia 17 dan 20 berlabel kelelahan, usia 25 berlabel kegagalan, usia 36 dengan label sukses, dan usia 40 dengan label berhasil. *Voice over* pada *scene* ini adalah “jadi mungkin kamu butuh kelelahan diusia 12 sampai 20. Mungkin kamu butuh memasuki area kegagalan diawal 25. Supaya kamu bisa menghargai kesuksesan diusia 36 dan keberhasilan diusia 40”





Gambar 14. Scene kesembilan (Nugraheni, 2023)



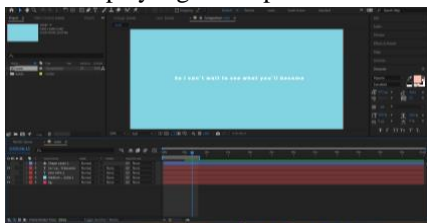
Gambar 17. Tahap finishing (Nugraheni, 2023)

- 8) Scene kesepuluh memperlihatkan animasi bergerak perlahan mulai dari *close up* matahari hingga terlihat keseluruhan. Pada scene ini maknanya adalah karakter yang berhasil melalui perjalanan hidup hingga meraih kesuksesan. *Voice over* dan *running text* pada scene ini adalah “akan ada satu usia dimana untuk pertama kali perjalanannya akan melandai, tapi nanti naik lagi, tapi kamu udah lebih kuat. Dan lihat! Kamu ada di sini”



Gambar 15. Scene kesepuluh (Nugraheni, 2023)

- 9) Scene terakhir adalah *typographic animation* “so I can't wait to see what you'll become” dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai, jadi saya tidak sabar untuk melihat Anda akan menjadi apa. Scene ini merupakan kalimat penyemangat dari penulis dengan harapan audience merasa dipercaya untuk bisa meraih apa yang diharapkan dikemudian hari.

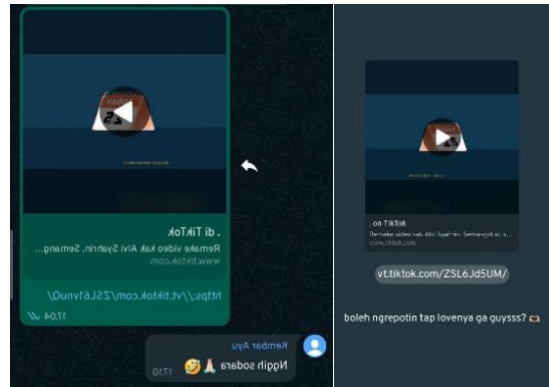


Gambar 16. Scene kesebelas (Nugraheni, 2023)

- 10) Setelah semua scene dianimasikan, tahap selanjutnya adalah proses rendering. Hasil dari *rendering* yang disimpan dengan format mp4 kemudian di import ke *software* Cap Cut untuk disatukan per scene menjadi satu video utuh. Setelah menyatukan semua scene, tahap berikutnya adalah memasukkan *voice over* yang dibuat dengan bantuan AI dan *background* dari Studio Ghibli dari channel Youtube TheNoonatt.

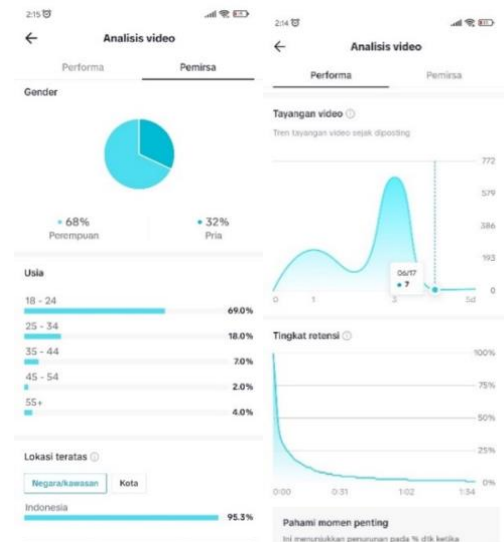
## 5. Pengujian (Testing)

Pada pengujian, penulis mengunggah video animasi 2D pada media sosial TikTok. Selanjutnya penulis menyalin link TikTok video tersebut <https://vt.tiktok.com/ZSLRp9v3J/> ke WhatsApp.



Gambar 18. Bukti penyebaran (Nugraheni, 2023)

Berikut merupakan analisis video animasi 2D yang diunggah pada media sosial TikTok:



Gambar 19. Analisis vidoe (Nugraheni, 2023)

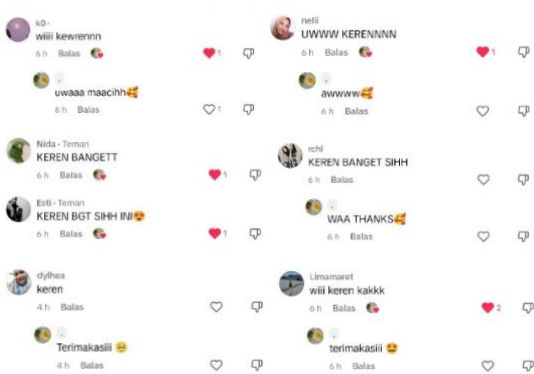


Gambar 20. Analisis video (Nugraheni, 2023)

Video animasi yang di-upload di media sosial TikTok mendapatkan respon baik dari audience. Video mendapatkan 1.074 views, 230 likes, 29 komen, di-share 12 kali, dan disimpan oleh 8 orang. 69% viewer adalah audience dengan umur 18-24 tahun, yang artinya lebih dari setengah audience sesuai dengan target yang ditentukan oleh penulis, yaitu remaja.

## 6. Distribusi (Distribution)

Penulis mendistribusikan video animasi ini ke media sosial TikTok. Melalui media sosial TikTok, penulis dapat melihat secara langsung feedback yang diberikan oleh audience. Beberapa orang berkomentar bahwa video animasi 2D tersebut keren, satu orang bangga, dan satu orang merasa video animasi 2D tersebut relate dengannya.



Gambar 21. komentar TikTok (Nugraheni, 2023)



Gambar 22. Komentar TikTok (Nugraheni, 2023)

## WUJUD KARYA

Setelah melalui proses konsep melalui software Adobe Illustrator 2020 sampai dengan animasi dan rendering di Adobe After Effect 2020, kemudian finishing pada software Cap Cut, pada akhirnya project ini menghasilkan sebuah video animasi 2D dengan durasi 1:34 menit dengan ukuran 16:9.

Video animasi 2D dengan judul “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa” diunggah di media social TikTok dengan alamat link <https://vt.tiktok.com/ZSLrp9v3J/>.

Animasi 2D ini memiliki sebelas scene. Alur cerita pada animasi 2D ini adalah seorang remaja laki-laki yang sedang melalui perjalanan hidupnya menuju dewasa. Perjalanan tersebut digambarkan dengan makna konotasi mendaki gunung, gunung tersebut adalah representasi dari rintangan yang harus dihadapi. Akhir dari animasi 2D ini menampilkan karakter utama yang berdiri di puncak gunung sebagai tanda keberhasilannya melewati rintangan hidup menuju kesuksesan diusia dewasa.

Pesan yang terkandung dalam animasi 2D ini adalah setiap rintangan yang terasa sulit untuk dihadapi pada akhirnya mampu dilewati. Kecemasan yang dirasakan begitu dalam belum tentu terjadi. Jadi hadapilah rintangan dalam perjalanan menuju masa depan karena titik kesuksesan setiap orang tidak selalu sama.



Gambar 23. Wujud karya animasi 2D (Nugraheni, 2023)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Dari serangkaian hasil dan pembahasan yang penulis uraikan, maka dapat diperoleh kesimpulan mengenai hasil penelitian bahwa animasi 2D berhasil dirancang dengan mengimplementasikan metode MDLC. Hasil akhir berupa video animasi 2D hasil adaptasi dari Buku Karya Alvi Syahrin dengan judul yang sama, “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa”. Diciptakannya animasi ini adalah untuk membantu mengurangi insecure dan membangkitkan semangat audience.





Alur dari animasi 2D ini menceritakan kisah seorang remaja laki-laki sedang berada pada fase melalui perjalanan hidupnya dari remaja beranjak dewasa. Perjalanan tersebut melalui berbagai rintangan yang direpresentasikan dengan mendaki gunung yang curam sebagai makna konotasinya. Perjalanannya naik turun sebelum akhirnya ia sampai pada fase dewasa dan dapat meraih kesuksesan.

Video animasi 2D tersebut kemudian didistribusikan ke media sosial Tik Tok dengan tautan <https://vt.tiktok.com/ZSLRp9v3J/>, mendapatkan respon baik dari *audience*. 69% responden berusia 18-24 tahun, memuji animasi 2D tersebut dan ada yang menyatakan bahwa alur ceritanya *relate* dengan dirinya. Hal ini membuktikan bahwa pesan pada animasi 2D mampu tersampaikan kepada *audience* dan dapat ditangkap dengan mudah. Dari respon yang didapatkan, video animasi 2D tersebut layak dilihat untuk membantu remaja yang beranjak dewasa mengurangi rasa cemas, membangkitkan semangat untuk menjalani kehidupan dan memiliki keyakinan akan masa depan. Pesan yang terkandung dalam Animasi 2D ini adalah setiap rintangan yang terasa sulit untuk dihadapi pada akhirnya mampu dilewati. Kecemasan yang dirasakan begitu dalam belum tentu terjadi. Jadi hadapilah rintangan dalam perjalanan menuju masa depan karena titik kesuksesan setiap orang tidak selalu sama.

## 2. Saran

Dari serangkaian tahap yang sudah peneliti lakukan dalam menciptakan animasi 2D tersebut beberapa saran penulis sampaikan dengan harapan dapat membantu penelitian dalam bidang multimedia selanjutnya, khususnya mengenai perancangan animasi dengan tema *insecurity*. Perancangan animasi dapat dibuat lebih detail dan lebih halus pergerakannya. Karakter yang diciptakan dalam animasi sebaiknya sesuai dengan keadaan target *audience*. Selain itu, dalam mengimplementasikan animasi sebaiknya menggunakan prinsip desain yang baik dan benar agar tercipta sebuah desain yang harmonis sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikanpun lebih mudah diterima dan dipahami oleh *audience*. Kekurangan adalah hal wajar yang dapat terjadi pada setiap karya. Oleh karena itu, evaluasi sebaiknya dilakukan untuk memperbaiki setiap kekurangan tersebut.

## DAFTAR RUJUKAN

Arifin, I., Wahyu, P., & Baharsyah, M. Y. (2020). Pengaruh Salah Pilih Jurusan Terhadap Rasa Putus Asa Mahasiswa Teknik Informatika. 1–5.  
Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019).

Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>

Jihan Insyirah Qatrunnada, Salma Firdaus, Sofika Dwi Karnila, & Usup Romli. (2022). Fenomena Insecurity di Kalangan Remaja dan Hubungannya dengan Pemahaman Aqidah Islam. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 139–152. <https://doi.org/10.37542/iq.v5i02.655>

Kholig, L. F. (2022). Pembinaan Kesehatan Mental Remaja Di MTS Ngalaban Desa Bendet Kecamatan Diwek Jombang. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 45–51.

Komarullah, N. A. (2022). Perancangan Konten Interaktif “Insecure” Sebagai Kampanye Insecurity Melalui Media Sosial Instagram Untuk Generasi Z. *Profil Kesehatan Kab.Semarang*, 41, 1–9.

Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).

Noviyanti, A. (2021). Dinamika Kecemasan Karir Pada Mahasiswa Tingkat Akhir. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2003, 1–23.

Nurjannah, U., Suharto, V. T., & Rizaldy, D. R. (2022). Nilai Moral Dan Nilai Pendidikan Dalam Novel “Jika Kita Tak Pernah Jadi Apa-Apa” Karya Alvi Syahrin. *SHAMBHASANA: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 303–313.

Rahayu, P. P., & Irsyadiyah, A. U. (2022). Psikoedukasi Tentang Kesehatan Mental Dan Psikopatologi Pada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(2), 73–81. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i2.135>

Saputra, P. A., & Retnoningsih, E. (2020). Animasi Interaktif Pengenalan Negara ASEAN Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 1(2), 153–164. <https://doi.org/10.31599/jsrsc.v1i2.406>

Widyastuti, C., Rizki Rahmawati, M., Nadia, F., & Nurliawati, E. (2022). Self-Healing Therapy Untuk Mengatasi Kecemasan. *International Conference on Islamic Guidance and Counseling*, 2, 295–300. <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/icigc/article/view/689>