



UNIVERSITAS
Dinamika

**ANALISIS ESTETIKA FILM PING PONG THE ANIMATION TENTANG
TEKANAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PSIKOANALISIS**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Produksi Film Dan Televisi



Oleh:

ABIPRAYA SUJATMIKO

19510160014

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS DESAIN & INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2026

**ANALISIS ESTETIKA FILM PING PONG THE ANIMATION TENTANG
TEKANAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PSIKOANALISIS**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : ABIPRAYA SUJATMIKO
NIM : 19510160014
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS FAKULTAS DESAIN & INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2026

Tugas Akhir

ANALISIS ESTETIKA FILM PING PONG THE ANIMATION TENTANG TEKANAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PSIKOANALISIS

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Abipraya Sujatmiko

NIM: 19510160014

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Jumat, 8 Januari 2026

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

1. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

2. Krisna Yuwono Fora, M.T

NIDN. 0729107403

Pembahas:

3. Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068505



Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date: 2026.02.19
12:37:40 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dinamika

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN. 0708017101

Dekan Fakultas Desain & Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

“Jika jalan yang tampak seperti neraka itu adalah langkah yang benar maka jangan takut dan terobos hingga akhir!”

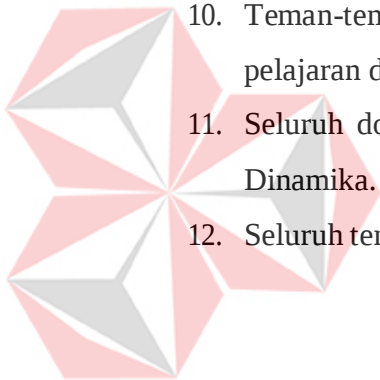


UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua yang sangat saya sayangi.
2. Keluarga tercinta.
3. Bangsa dan tanah airku.
4. Almamater tercinta, Universitas Dinamika.
5. Teman-teman angkatan 2019 yang selalu ada di dalam keadaan apapun.
6. Dosen Pembimbing 1, Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom.
7. Dosen Pembimbing 2, Krisna Yuwono Fora, M.T
8. Dosen Penguji, Yunanto Tri Laksono, M.Pd
9. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Karsam, MA., Ph.D
10. Teman-teman organisasi kampus yang telah memberikan saya banyak pelajaran dan kesempatan.
11. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film Dan Televisi, Universitas Dinamika.
12. Seluruh teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi, Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Abipraya Sujatmiko**
NIM : **19510160014**
Program Studi : **D4 Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **ANALISIS ESTETIKA FILM PING PONG THE ANIMATION TENTANG TEKANAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PSIKOANALISIS**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 24 Februari 2026



Abipraya Sujatmiko
NIM : 19510160014

ABSTRAK

Dalam film tantangan terbesar untuk membuat suatu karakter dapat dipercaya adalah dengan mampu menampilkan segala perasaan yang ada dalam karakter. Lebih lagi dalam dunia animasi dimana dengan imajinasi yang tidak terbatas penggambaran karakter dapat dilakukan tanpa batas. Dalam kasus ini *Ping Pong the Animation* berhasil menampilkan bagaimana sisi psikologis karakternya yang digambarkan seakan nyata. Menggunakan teknik analisis psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud pembahasan karakter ini berkembang melalui struktur awal id, ego dan superego dan akan menjelaskan bagaimana ditanggulangnya konflik internal tersebut dengan memakai mekanisme pertahanan mental. Melalui proses identifikasi dan evaluasi adegan analisis dibuat untuk menjelaskan bagaimana penggambaran moral dan perilaku ini menjadi terkesan realistis yang menimbulkan ketegangan yang serta kecemasan para karakter dalam tekanan rivalitas antar atlet muda.

Kata kunci: *Ping Pong the Animation*, Estetika Visual, Animasi, Psikoanalisis



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Analisis Estetika Film Ping Pong the Animation Tentang Tekanan Mental dengan Pendekatan Psikoanalisis dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa penulis akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Dekan Fakultas Desain & Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing 1.
4. Karsam, MA., Ph.D selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi.
5. Krisna Yuwono Fora, M.T. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
7. Teman-teman angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022 di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
8. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya pengkajian Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua khususnya mahasiswa DIV Produksi Film Dan Televisi.

Surabaya, 8 Desember 2025

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Masalah.....	14
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	15
1.4 Tujuan	16
1.5 Manfaat	16
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
2.1 Animasi	17
2.2 Anime	18
2.3 Estetika Visual.....	20
2.4 Psikologi film.....	21
2.5 Tekanan Mental dan Sosial.....	23
2.6 Teori Psikoanalisis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Metode Analisis	28
3.2 Objek Analisis	28
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4 Teknik Pemilihan Sample	29
3.5 Teknik Analisis Data	30
3.6 Batasan Penelitian.....	30
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Adegan 1	31
4.2 Adegan 2	34
4.3 Adegan 3	38
4.3 Adegan 4	41

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
DAFTAR LAMPIRAN	51



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kazama di gambarkan sebagai raksasa	21
Gambar 2. 2 Akhir karir “Butterfly” Jo.....	22
Gambar 3. 1 Hoshino melawan Kong	29
Gambar 4. 1 Keraguan pikiran Kong	32
Gambar 4. 2 Liontin bagian superego Kong	32
Gambar 4. 3 Refleksi kekalahan Kong.....	33
Gambar 4. 4 Refleksi jiwa Sakuma	35
Gambar 4. 5 visual permainan kata nama karakter	36
Gambar 4. 6 Visual Denial Sakuma	37
Gambar 4. 7 Format panel manga.....	39
Gambar 4. 8 Visual dunia menjadi digital	40
Gambar 4. 9 Keraguan Tsukimoto	41
Gambar 4. 10 Zona aman Kazama	42
Gambar 4. 11 Simbol jiwa Hoshimi	44
Gambar 4. 12 Perwujudan jiwa Kazama.....	44
Gambar 4. 13 Peraduan batin Kazama dan Hoshimi.....	45
Gambar 4. 14 Senyum kekalahan Kazama	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Seminar	51
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	52
Lampiran 3 Tampilan Presentasi.....	53



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menceritakan suatu kisah sering kali sebuah penyampaian yang efektif diperlukan untuk menggambarkan bagaimana tokoh-tokoh karakter serta suasana dalam cerita tersebut. Semua diawali dengan suara mulut dan penekanan, lalu bila tak cukup gambar ilustrasi pun diikutkan, dan kemudian semua berpadu menjadi sebuah peragaan drama yang dilakukan oleh sekumpulan orang. Kemudian untuk memperluas pengedaran cerita pada masa kemunculan kamera di awal abad ke-19 direkamlah kumpulan orang yang bermain drama tersebut dan ini menjadi sebuah cikal bakal film. Film merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang menggunakan media audio-visual untuk menyampaikan pesan melalui kata-kata, suara, serta gambar bergerak (Febi et al., n.d.).

Namun film konvensional memiliki keterbatasan juga, meskipun mereka bisa menampilkan tasfiran cerita secara nyata namun banyak hal juga yang sulit realisasikan, seperti bagaimana jika idenya terlalu liar, fantasi yang berlebihan atau bahkan karakter yang digambarkan tidak natural? Disinilah sebuah sub-kategori film yang disebut animasi memainkan perannya. Animasi yang merupakan barisan gambar tangan yang diiringi musik maupun dialog dapat mengatasi limitasi-limitasi yang dimiliki media film konvensional.

Salah satu jenis kategori animasi yang memiliki kepopuleran tersendiri karena keunikannya adalah anime yang berasal dari negara Jepang. Dalam proses produksinya anime tetap mempertahankan dasar-dasar teknik animasi yang khas, dengan sebagian masih diproduksi secara tradisional dengan penggambaran tangan, walaupun beberapa prosesnya kini sudah ada yang dibantu oleh teknologi komputer (Natamiharja, 2025). Di era modern yang lebih menitik beratkan pada penggunaan CGI dan animasi 3D masih lazimnya penggunaan teknik ini merupakan hal yang bisa dikatakan impresif. Mata besar disertai dengan wajah yang ekspresif dan bentuk tubuh yang memiliki detail anatomi yang dapat dibaca namun sudah disederhanakan sehingga lebih mudah dikenali siluetnya sebagai ikon merupakan salah satu ciri khasnya.

Namun acap kali dalam suatu kesempatan selalu ada anime yang memiliki visual yang terkesan lebih unik dari biasanya. Di tahun 2014 terbit adaptasi dari komik asal Jepang atau yang biasa disebut Manga, 'Ping Pong' karya Matsumoto Taiyou. Tak seperti adaptasi kebanyakan, animasi ini benar-benar menunjukkan bagaimana kuatnya energi yang dikeluarkan para tokoh dalam ceritanya. Menceritakan tentang berbagai atlet ping pong muda yang bermain dalam turnamen nasional dengan beragam alasannya. Hoshino Yutaka yang bermimpi besar namun tidak pernah serius, Tsukimoto Makoto yang kaku dan bermain seperti robot, Kong Wenge yang mempertaruhkan nasibnya untuk kembali pulang setelah diusir karena kemampuannya dianggap buruk oleh tanah kelahirannya, Kazama Ryuuichi sang monster mengerikan yang menguasai pertandingan demi ambisi pribadinya dan Sakuma Manabu yang bermain untuk membuktikan suksesnya kerja keras tanpa bakat. Ambisi yang saling beradu ini yang harus dilalui para atlet muda tersebut demi mimpi dan harapan mereka dengan mengalahkan lawan tandangnya baik mereka memang lawan maupun kawan. Reaksi visual yang diciptakan anime ini bukan sekedar hiburan namun dapat membuat para penonton merasakan tekanan sosial nyata pada tiap karakternya.

Atas dasar hal tersebut penulis memutuskan untuk menganalisis estetika film Ping Pong the Animation tentang tekanan mental dengan pendekatan psikoanalisis guna menerangkan bagaimana animasi ini menggunakan kemampuan visualnya guna menyampaikan kisah dan kehidupan mereka pada penonton secara efektif dan tersirat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada Tugas Akhir ini yaitu, bagaimana menganalisis estetika film ping pong the animation tentang tekanan mental dengan pendekatan psikoanalisis.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan masalah dalam Tugas Akhir ini, yaitu analisis estetika menggunakan teori psikoanalisis dari beberapa adegan

terpilih dalam series Ping Pong the Animation yang menggambarkan konflik batin para karkaternya.

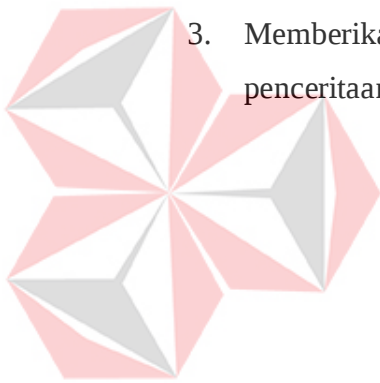
1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan diskripsi analisis estetika film ping pong the animation tentang tekanan mental dengan pendekatan psikoanalisis.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh melalui Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat memberikan pemahaman makna visual estetik dan penggunaannya dalam suatu karya animasi.
2. Sebagai bahan kajian mahasiswa ketika akan membuat sebuah karya animasi.
3. Memberikan pemahaman pada fungsi penting estetika yang mempengaruhi penceritaan animasi terutama berkaitan dengan konflik mental karakter.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini akan menerangkan landasan teori yang digunakan untuk penulisan karya Analisis Estetika Film Ping Pong the Animation Tentang Tekanan Mental dengan Pendekatan Psikoanalisis ini:

2.1 Animasi

Dikutip dari (Hastuti et al., 2022) Animasi dalam sejarahnya merupakan media audiovisual yang menyajikan ilusi gerak melalui rangkaian gambar statis yang dirangkai sehingga terlihat hidup. Selain sebagai media hiburan semata penggunaan animasi yang memiliki ketidak terbatasan dalam cara pengolahan narasi visualnya membuatnya menjadi alat yang fleksibel untuk menuangkan sebuah ide atau gagasan pembuat karya.

Industri animasi sendiri pada awal penciptaannya merupakan sebuah pekerjaan yang terorganisir secara terbatas lantaran harus adanya sebuah tim besar dengan keahlian dan alat khusus guna menciptakan suatu karya dan menjadikannya sebagai produk yang mengandung hasil gagasan dan *novelty* yang bernilai tinggi. Dan walaupun pada masa kini hal tersebut masih berlaku, dengan berkembangnya kemampuan teknologi individual-individual yang sebelumnya tidak memiliki akses baik ilmu maupun alat mampu menciptakan karyanya sendiri. Perkembangan kemudahan inilah yang memunculkan makin banyaknya tipe animasi yang kemudian menjadi bagian dalam konten digital-storytelling dalam platform-platform sosial media dengan berbagai gaya visual dan format penceritaan (Haningtyas, 2025)

Secara teknik visualisasinya animasi terbagi kedalam 2 sarana, yaitu animasi 2D yang berbasis pada gambar 2 dimensi diatas kertas dan animasi 3D yang berbasis pada penggunaan CGI (Computer Generated Image) dalam prosesnya,

1. Animasi 2D

Penggambaran karakter secara berulang-ulang merupakan kunci utama dalam pembuatan animasi 2D. Sejak awal berdirinya industri ini hingga sampai di masa sekarang teknik ini masih merupakan primadona yang dianggap lebih murah secara

biaya dan menarik secara estetika meskipun memiliki waktu pengerjaan yang cenderung lebih lama. (Lin, 2025) menuturkan teknik pewarnaan tipe animasi ini masihlah sangat manual dan diatur oleh animator itu sendiri di tiap framenya, menciptakan sebuah karya yang memiliki sentuhan nyata perasaan artist yang menggambarinya.

Dalam masa modern perkembangan dari teknik ini diketahui lumayan meredup di barat namun di bumi timur, terutama wilayah asia timur, teknik ini masih menjadi pasar utama industri yang terus dikembangkan dan dievolusikan ilusi geraknya hingga ke level yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya.

2. Animasi 3D

Teknik 3D awalnya digunakan bukan sebagai animasi konvensional seperti animasi 2D melainkan untuk mengisi efek visual pada film-film *live action*. (Hardisaraswati, 2021) menuturkan teknik ini bisa disusupkan dalam film sebagai tambahan visual efek yang membuat karya yang dibuat semakin sinematik dan ciamik. Animasi 3D sendiri bisa dikatakan memiliki *learning curve* yang relatif jauh lebih tinggi dibandingkan animasi 2D dan juga meminta *hardware* yang memadai lantaran pembuatan CGI atau *Computer Generated Image* memakan biaya tinggi pada sistem kerja peralatan komputer.

Namun tuntutan ini terbayar setimpal dengan bermacam kemudahan yang ditawarkan dalam pembentukan produk. Dalam hal ini sebagai beberapa contoh, pembuatan karakter hanyalah satu kali proses yang dimana aset akan bisa digunakan terus menerus. Pemanfaatan *rigging* atau tulang karakter yang telah terpasang dan dapat dengan mudah dikustomisasi memungkinkan pembuat animasi untuk lebih leluasa fokus komposisi shot. Selain itu *scenery* atau *digital environment* dapat diatur dan digunakan ulang dengan bebas mengikuti narasi yang diciptakan tanpa harus berpegang teguh pada peletakan karakter yang menjadi pusatnya sebagaimana yang dilakukan animasi 2D

2.2 Anime

Di tahun 2025 anime sudah menjadi sebuah sub-kultur modern yang memiliki banyak penggemar dari berbagai belahan dunia. Walau secara teknis style visual ini berasal dari Jepang nyatanya kini pun telah banyak berasal dari bermacam negara

baik kreator kecil maupun industri besar "meminjam" seninya yang dinilai stylish dan memikat imajinasi. Pada dasarnya sendiri anime bekerja sama seperti media hiburan pada umumnya namun dalam perkembangannya para kreator juga menyusupkan ide-ide yang lebih terbuka serta isu-isu kontemporer yang tidak bisa dilakukan oleh bentuk seni yang lebih tua kepada masyarakat luas sehingga merangsang dan memprovokasi cara pandang penonton akan bagaimana menyingkapi permasalahan tersebut (Susan J. Napier, 2001).

Permasalahan substansi naratif inilah yang mengakibatkan bentuk dari animasinya itu sendiri berubah dari satu cerita ke cerita lainnya untuk menyesuaikan visual estetika yang dibawa meski ada beberapa dasar utama dalam komponen penggambaran karakter yang masih dipertahankan dalam genre secara keseluruhan seperti penggambaran design karakter yang sudah ada pakemnya. Hal ini pun tidak berimbas pada elemen karakter saja, bagian background dan seperti halnya *lightning* dan *shadow* serta pewarnaan pun harus menyesuaikan dengan fokus narasi. Ada kalanya cerita fokus pada para karakter utama sehingga latar seperti background karakter atau latar sengaja dibuat terkesan seadanya. Ada pula yang mengharuskan penggunaan gambar yang tajam dan efek yang "tumpah-tumpah" untuk menunjang aksi karakter sesuai visi sang sutradara.

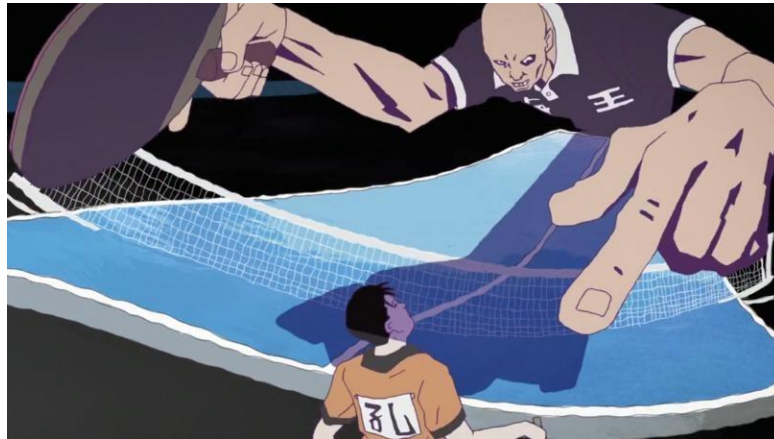
Meskipun dalam ruang lingkupnya anime identik dengan seni gambar 2 dimensi, pada kenyataannya anime saat ini juga tidak lepas dalam penggunaan CGI 3 dimensi guna menambah ruang dalam efek animasinya atau memang benar-benar sebagai animasi 3D secara keseluruhan. Tapi memang dunia 3D anime bisa dikategorikan masih seperti anak kecil yang belajar berlari, banyak orang tidak memperlakukan penggunaannya sebagai aset untuk menambah efek namun seringkali ada saja penggunaannya yang terkesan setengah matang membuat hasil karya terasa jomplang gagal memadukan karakter 2D dan efek special 3D-nya. Ini menciptakan penilaian negatif dari penggemar pada penggunaan 3D dalam dunia anime. Namun ditangan yang tepat visual 3D dapat menghasilkan karya yang bernilai setara atau bahkan lebih dibandingkan versi 2D. Studio seperti Orange dengan karya adaptasi yaitu *Houseki no kuni* dan *Beastars* mampu membuktikan potensi yang dimiliki 3D secara keseluruhan sebagai media visual sebuah anime

dengan mendaptasikan percampuran 2D yang halus dalam penggunaan efeknya sehingga tidak membuat hasilnya terkesan canggung bagi penonton.

2.3 Estetika Visual

(Wikayanto et al., 2023) berpendapat secara morfologi estetika berdiskusi dalam bentuk, konten, dan gaya, tiga hal ini saling berkaitan dan tidak terpisahkan dalam pembentukan nilai artistik manusia. Untuk menyampaikan pesan, isu dan emosi pada penonton kreator harus mampu memainkan elemen-elemen visual yang berperan penting dalam penyampaian cerita. Hal-hal seperti bagaimana komposisi shot, pewarnaan scene, peletakan attribut latar belakang hingga bagaimana karakter bertingkah dan memainkan perannya menjadi point utama yang menjual keindahan visual itu sendiri. Ilusi yang disusun sedemikian rupa ini menciptakan suatu kesatuan gerakan yang saling mendukung satu sama lain sehingga dapat dinikmati serta dicerna oleh penonton sesuai visi yang diharapkan sang kreator.

Kegiatan serupa dilakukan dalam dunia animasi pula namun berbeda dengan film biasa yang memainkannya sebagai efek pelengkap cerita, dalam dunia animasi estetika lebih bermain secara aktif dalam mendukung narasi. Dengan media yang lebih imajinatif penggambaran desain karakter yang tepat sesuai dengan keadaan menjadi komponen penting yang bisa mempengaruhi struktur dari karakter dan kisah yang disampaikan itu sendiri. Sebagai contoh ada dalam animasi *Ping Pong the Animation* ketika adegan karakter Kazama dan Kong bertanding dimana penggambaran karakter mereka dilebih-lebihkan dan berubah dari musuh yang setara menjadi si kecil dan raksasa. Shot ini mengambil contoh perubahan status dalam narasi yang tidak bisa disampaikan dalam media film konvensional. Dengan warna yang tersedia berfokus pada kedua karakter dan sebuah tenis meja, penonton diajak untuk merasakan beban mental yang dialami karakter yang kalah dalam dunia hanya berpusat pada meja tenis itu. Penyampaian yang estetik ini menambah kedalam pengalaman penonton dalam menikmati narasi yang disampaikan merupakan inti penting letak kebutuhan estetika yang tepat dalam pembuatan suatu karya.



Gambar 2. 1 Kazama di gambarkan sebagai raksasa (Yuasa Masaaki, 2014)

2.4 Psikologi film

Psikologi Film merupakan kajian yang mempelajari hubungan antara film dan kajian psikologi manusia. Menurut Abidin dalam (Tuasikal, 2022) Karakter berasal dari bahasa Yunani kasairo yang berarti cetak biru atau format dasar. Dalam pembahasannya psikologi film membagi dirinya menjadi dua arah, yaitu terkait psikologi karakter dan psikologi penonton. Psikologi karakter berfokus pada analisa motivasi tindakan karakter, konflik batin antar karakter, kecemasan, trauma, depresi, mekanisme pertahanan diri dan perkembangan kepribadian karakter sepanjang narasi cerita.

Sementara itu dari sisi psikologi penonton sendiri melihat pada respon yang didapatkan setelah menonton suatu film. Kajiannya meliputi respon emotional seperti empati pada karakter, identifikasi penonton pada karakter dimana mereka merasakan kesamaan yang diderita pada karakter, suspense dan shock atas kejadian atau tindakan karakter yang kadang muncul tanpa diduga, persepsi visual kognitif dimana munculnya tanda-tanda yang mempengaruhi penilaian adegan seperti perubahan warna, bentuk, musik atau formating cerita, serta pengaruh film pada nilai dan sikap personal yang dimiliki penonton.

Dengan begitu fokus yang dicari oleh psikologi film digali melalui interaksi antara objek film dan pengalaman yang dirasakan oleh penontonnya. / Penjelasan ini digambarkan secara representatif disebabkan respon yang diberikan antara interaksi antara penonton dan karakter dapat berbeda tiap orangnya. Seperti bisa saja sebagai contoh di *Pingpong the Animation* karakter Kong Wenge dianggap

penonton A terlalu naif dalam berpikir namun penonton B bisa membenarkan tindakannya karena dia memang sejatinya memiliki keahlian yang cukup.

Dilanjutkan kemudian adalah fokus pencarian makna dan pengalaman yang dirasakan. Film merupakan cerminan dunia nyata yang banyak terjadiannya merupakan hal-hal sederhana namun di fantasikan dalam suatu kondisi berbeda. Kadang kala dalam memaknai sesuatu tidaklah mudah melihat secara langsung maka film memunculkan makna-makna ini melalui adegan-adegan dramatis sehingga lebih mudah dicerna penonton. Contoh hal ini dalam *Ping-Pong the animation* adalah ketika pelatih Jou yang dikala muda berkorban kalah demi teman yang menjadi lawannya bermain dalam keadaan cedera. Ia yang lincah dijuluki "Butterfly Joe" harus rela membuang sayapnya karena ketidak bulatan tekadnya untuk menang meski temannya sudah membulatkan tekadnya dalam keadaan sakit-sakitan. Berbuat terlalu baik namun merugikan diri sendiri seperti ini merupakan pengalaman yang bisa dijumpai dan dirasakan siapa pun, hal ini memberikan sentuhan pada sifat karakter yang memiliki pengalaman serupa dengan penonton.



Gambar 2. 2 Akhir karir "Butterfly" Jo (Yuasa Masaaki, 2014)

Melihat dari data yang disajikan maka hasil olahan yang dikeluarkan analisis psikologi film ini secara lengkap meliputi bagaimana penggunaan karakter sebagai medium pengalaman penonton, warna dan design untuk menggambarkan kejadian serta perasaan karakter, naik turunnya naratif kejadian yang dijabarkan baik seperti keadaan sehari-hari maupun sampai fatasi tak terbayangkan dan bagaimana pembuat film membungkus itu semua melalui teknik-teknik pengambilan gambar,

musik, serta elemen-elemen lainnya untuk mempengaruhi kejiwaan serta penilaian penonton pada karyanya.

2.5 Tekanan Mental dan Sosial

Pada masa kini stres merupakan hal yang umum terjadi pada siapa pun. Disebutkan oleh Santrock melalui (Audina, 2023) Stres merupakan respon seseorang saat menghadapi kejadian atau keadaan yang memicu tekanan, dimana seseorang merasa terancam serta kemampuan penyelesaiannya terganggu.

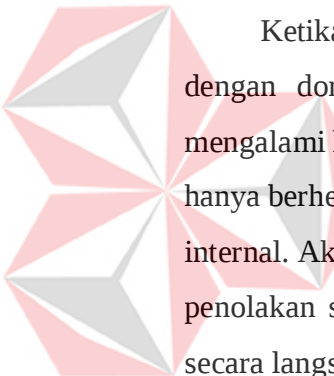
Stres sendiri merupakan salah satu bentuk yang dari tekanan mental. kondisi psikologis ketika individu merasa tuntutan yang dihadapi melebihi kapasitas emosional, kognitif, atau psikologisnya. Tekanan ini bersifat internal, terjadi di dalam pikiran dan emosi seseorang, meskipun sering dipicu oleh faktor eksternal.

Jika mengikuti perspektif psikoanalisis Sigmund Freud maka kondisi psikologis ini muncul akibat konflik internal antara struktur kepribadian id, ego, dan superego (Ardiansyah et al., 2023). Tekanan ini terjadi ketika dorongan naluri id, yang berorientasi pada pemuasan hasrat dan kebutuhan instingtif, berhadapan dengan tuntutan moral dan norma sosial yang direpresentasikan oleh superego. Ego, sebagai penengah yang bekerja berdasarkan prinsip realitas, berusaha menyeimbangkan konflik tersebut agar individu dapat berfungsi secara sosial. Namun, ketika ego tidak mampu mengelola tuntutan id dan superego secara seimbang, individu akan mengalami tekanan mental yang termanifestasi dalam bentuk kecemasan, ketegangan emosional, dan konflik batin yang berkepanjangan. Dalam konteks ini, tekanan mental bukan hanya dipicu oleh faktor eksternal, melainkan merupakan hasil dari dinamika psikologis internal yang kompleks, di mana tekanan sosial dan norma lingkungan berperan sebagai pemicu yang memperkuat konflik kepribadian di dalam diri individu.

Tekanan sosial diartikan sebagai pengaruh individu atau kelompok yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan norma atau perilaku tertentu (Zakiyah & Kholifah, 2025). Tekanan sosial merupakan kondisi ketika individu menghadapi tuntutan, harapan, dan norma yang berasal dari lingkungan sosial, yang mengharuskan individu menyesuaikan sikap, perilaku, maupun

identitas dirinya agar sesuai dengan standar yang berlaku. Tekanan ini bersifat eksternal karena berasal dari luar diri individu, seperti keluarga, kelompok sosial, institusi pendidikan, lingkungan kerja, budaya, serta media massa. Dalam kehidupan sehari-hari, tekanan sosial sering hadir dalam bentuk ekspektasi untuk berprestasi, memenuhi peran tertentu, menaati norma moral, atau mencapai standar sosial yang dianggap ideal.

Tekanan sosial bekerja melalui mekanisme internalisasi, yaitu proses ketika nilai, aturan, dan ekspektasi sosial diserap ke dalam struktur psikologis individu. Dalam perspektif psikoanalisis Sigmund Freud, proses ini berkontribusi pada pembentukan superego, yang berfungsi sebagai representasi suara moral dan norma sosial di dalam diri individu. Superego kemudian bertindak sebagai pengawas internal yang menilai perilaku individu berdasarkan standar sosial yang telah terinternalisasi tersebut.



Ketika tuntutan sosial yang diinternalisasi melalui superego bertentangan dengan dorongan naluriah id atau kemampuan realistis ego, individu akan mengalami konflik psikologis. Konflik inilah yang menjadikan tekanan sosial tidak hanya berhenti sebagai faktor eksternal, tetapi berkembang menjadi tekanan mental internal. Akibatnya, individu dapat mengalami perasaan bersalah, malu, takut akan penolakan sosial, atau kecemasan moral, meskipun tidak ada sanksi sosial yang secara langsung diberikan oleh lingkungan.

Dalam konteks ini, tekanan sosial berperan sebagai pemicu struktural bagi munculnya tekanan mental. Semakin kuat norma dan ekspektasi sosial yang dihadapi individu—terutama ketika norma tersebut bersifat kaku atau tidak realistis—semakin besar pula beban psikologis yang harus ditanggung ego dalam menyeimbangkan tuntutan sosial dengan kebutuhan dan keinginan personal. Oleh karena itu, tekanan sosial tidak dapat dipisahkan dari dinamika tekanan mental, karena keduanya saling berkelindan dalam membentuk pengalaman psikologis individu.

2.6 Teori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis adalah salah satu teori yang membahas tentang hakikat dan perkembangan bentuk kepribadian yang dimiliki oleh manusia. Unsur utama

dalam teori ini adalah motivasi, emosi dan aspek kepribadian lainnya (Ardiansyah et al., 2023). Teori ini pertama kali di kemukakan oleh Sigmund Freud, seorang ahli psikologi asal Jerman yang membagi teori kepribadian berdasarkan 3 peringkat dasar, yaitu Sadar, Pra-sadar, dan alam bawah sadar (Aprilianti et al., 2025).

- Sadar (Conscious)

Sadar merupakan fenomena dimana segala kegiatan sehari-hari dapat dirasakan dan di uji secara langsung seperti ingatan, pemikiran, penginderaan, dan perasaan.

- Pra-sadar (Pre-conscious)

Status ini merupakan zona transisi yang dimana mengizinkan pemilihan beberapa tindakan yang berdasarkan memori yang sudah dimiliki terlebih dahulu yang mana bisa dikendalikan oleh sadar maupun bawah sadar secara tidak terduga.

- Bawah Sadar (Unconscious)

Ini merupakan bagian yang sulit dijangkau karena terletak paling dalam di kesadaran manusia. Disinilah terletak dasar-dasar dari seseorang seperti nafsu dan instingnya. Selain itu pula tempat ini merupakan area dimana biasanya segala sesuatu yang menjadi bagian penting seperti kenangan atau trauma seseorang terkubur.

Untuk menguatkan strukturnya Freud mengembangkan tiga komponen kepribadian yaitu, id (das Es), ego (das Ich), dan superego (das Über-Ich). Id berfungsi sebagai komponen paling dasar dan tidak disadari dari kepribadian, yang bertujuan mengurangi ketegangan dengan memenuhi dorongan dorongan dasar.

Mekanisme kerja id sepenuhnya didasarkan pada memprioritaskan prinsip pemenuhan kesenangan, kebutuhan yang tanpa mempertimbangkan realitas atau kelayakan tindakan. Id beroperasi secara primitif dan tidak logis, sehingga dapat menampung pikiran-pikiran yang saling bertentangan. Id juga tidak mengenal moralitas, dengan fokus utama pada pencapaian kepuasan instan (Febi et al., n.d.).

Ego berperan sebagai mediator yang menghubungkan individu dengan lingkungannya, berkembang dari id selama masa bayi, dan berfungsi untuk mengatur interaksi dengan dunia luar. Mekanisme kerja ego didasarkan pada

prinsip realitas, yang menggantikan prinsip kesenangan id dengan mempertimbangkan kondisi eksternal. Sebagai pengelola kepribadian, ego mengambil keputusan pada tingkat sadar, bawah sadar, dan tidak sadar. Dalam menjalankan tugasnya, ego menyeimbangkan dorongan impulsif dari id, tuntutan moral dari superego, dan kebutuhan untuk memenuhi realitas eksternal. Ketegangan dalam menyeimbangkan ketiga aspek ini dapat memicu kecemasan, yang kemudian diatasi melalui mekanisme pertahanan (Febi et al., n.d.).

Superego berfungsi mencerminkan nilai-nilai moral dan ideal, yang beroperasi berdasarkan prinsip moral, berbeda dari prinsip kesenangan pada id dan prinsip realitas pada ego. Superego berkembang dari ego dan tidak memiliki energi sendiri, namun seringkali menuntut standar yang tidak realistis. Superego terbagi menjadi dua komponen utama: suara hati, yang berasal dari pengalaman hukuman atas perilaku buruk, dan ego ideal, yang terbentuk melalui pengalaman penghargaan atas perilaku baik. Dalam fungsi operasionalnya, superego yang matang membantu ego mengendalikan dorongan seksual dan agresi dengan memberikan tuntutan untuk menahan diri sesuai dengan norma moral (Febi et al., n.d.).

Untuk mengatasi sejumlah tekan dari negosiasi moral ini maka juga dihadirkanlah mekanisme pertahanan Ego. Dijelaskan melalui (Nouval, 2021) Ada beberapa jenis mekanisme pertahanan Ego yang kerap kali dijumpai Freud:

- Represi

Pertahanan ego ini melakukan tugasnya dengan cara mendorong semua yang yang menjadi hal-hal pembuatan cemas individu tersebut kedalam alam bawah sadarnya.

- Sublimasi

Sublimasi memiliki kasus pertahan yang unik dimana saat kecemasan muncul ia merubah id individualnya kedalam tingkah laku yang bisa dikatakan positif dalam strata sosial dan hasilnya diterima oleh masyarakat.

- Proyeksi

Untuk mempertahannya kan egonya mekanisme ini mengambil konsep untuk melemparkan isu dan sikap yang dirasa menghasilkan kecemasan pada orang lain yang secara esensi membuat dirinya terasa bersih dan bukan sumber dari permasalahan.

- Displacement

Pertahanan ini mengarahkan kecemasan ego yang dihasilkan menjauh dari subjek aslinya, individu biasanya akan melampiaskan kecemasannya pada suatu objek alternatif yang biasanya lebih aman, menciptakan kelegaan batin tanpa takut adanya repercusi dari tindakannya.

- Rasionalisasi

Mekanisme ini membuat penderita kecemasan berusaha memutar balikkan kenyataan yang ada ke dalam kondisi yang masuk akal, Walau terdengar mirip dengan proyeksi, secara sifat dasar keduanya berbeda. Dalam implikasi karakter, proyeksi dapat dibaca sebagai individu yang kukuh mempertahankan ilusi atribusi eksternal dalam kecemasannya, sementara rasionalisasi sebagai individu yang menyusun kesadaran situasionalnya menjadi narasi yang dapat diterima demi meredakan konflik batin.

- Pembentukan reaksi

Mekanisme pertahanan ini merupakan keanehan dimana untuk menghindari hasil kecemasan dalam konflik batin individu dorongan yang dianggap tidak akan diterima secara sosial akan direpresi kemudian muncul kembali dalam bentuk berkebalikan ekstrem yang dengan dorongan awal individu, membuatnya mempraktikan nilai yang berlawanan dengan konflik batinnya.

- Regresi

Individu yang terdampak sistem pertahanan ini memunculkan gejala tingkah laku yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan psikologis yang seharusnya, membuat individu kembali pada sosok dengan respon yang lebih sederhana sebelum konflik psikis terjadi, namun perubahan ini hanya berlangsung sementara dan tidak secara permanen.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini merangkum apa saja teknik serta metode penelitian yang akan dipergunakan untuk membuat analisis film.

3.1 Metode Analisis

Analisis ini dalam tugas akhir ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Disampaikan oleh (Zulkhairi et al., 2019), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

Dengan memakai model analisis interaktif milik Miles dan Huberman peneliti akan penulis akan mengumpulkan data, melakukan reduksi dan kemudian disajikan sebelum memberikan kesimpulan. Dalam kegiatannya analisis akan diambil dari 4 scene guna dianalisa nilai-nilai visual dan psikologi yang ada dalam *Ping Pong the Animation*.

3.2 Objek Analisis

Objek Analisis yang akan digunakan adalah beberapa scene dari tiap episode di *Pingpong the Animation*. Dari scene-scene tersebut yang menjadi fokus ada pada beberapa hal yaitu:

- adegan (scene),
- komposisi visual,
- gerak dan ritme visual,
- serta struktur naratif yang berkaitan dengan konflik batin karakter.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam analisis estetika film ping pong the animation tentang tekanan mental dengan pendekatan psikoanalisis ini menggunakan 2 langkah:

1. Observasi visual

Melalui (Pujilestari & Susila, 2020) dijelaskan sifat media yang merupakan alat yang bisa dipakai untuk menyalurkan informasi dalam arti luas sebagai sumber belajar bisa berupa pesan, alat (media), teknik, dan lingkungan. Dengan observasi pada media film ini penulis akan menonton serta menilai detail-detail visual seperti frame dan komposisi yang menjadi relevan dalam penelitian.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji jurnal ilmiah, artikel akademik, website, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan animasi, estetika visual, dan psikologi film.

3.4 Teknik Pemilihan Sample

Pemilihan sampel adegan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Adegan yang dipilih merupakan adegan yang:

- Memiliki intensitas emosi tinggi.
- Berperan penting dalam penyampaian kondisi psikologis karakter.

Sample yang diambil kebanyakan merupakan scene dari para karakter inti dalam cerita dimana akan menfokuskan bagaimana keadaan psikologi mereka dalam scene tersebut.



Gambar 3. 1 Hoshino melawan Kong (Yuasa Masaaki, 2014).

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis dilakukan menggunakan perangkat analisis Psikoanalisis Freud yang dalam konteks analisis teks (sastra, film, animasi), psikoanalisis digunakan untuk:

- Mengidentifikasi konflik batin laten.
- Menjelaskan hubungan antara dorongan naluriah dan kontrol sosial.
- Membaca tindakan sadar sebagai hasil kompromi psikis.

3.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada analisis estetika animasi psikoanalisis karakter. Penelitian tidak membahas aspek produksi, latar belakang kreator, maupun respon penonton.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV ini akan menguraikan hasil observasi dan pembahasan analisis analisis estetika film ping pong the animation tentang tekanan mental dengan pendekatan psikoanalisis:

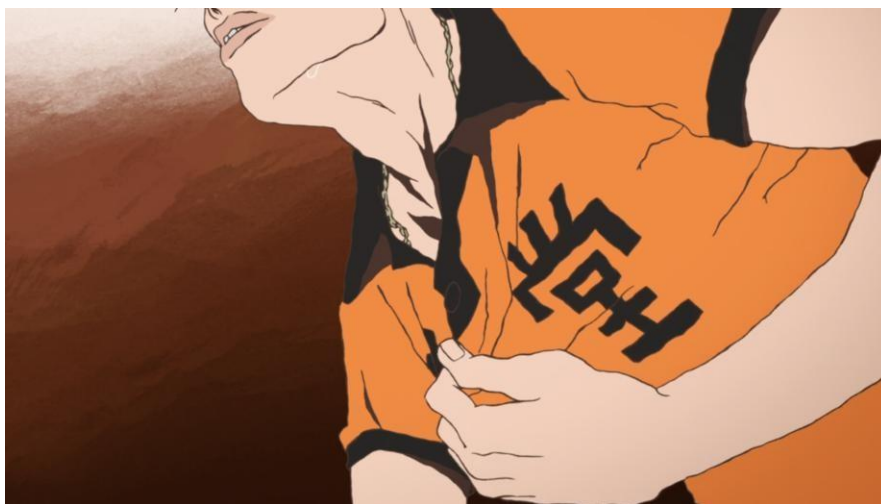
4.1 Adegan 1

Adegan ini berada di episode 8 dalam menit 14:45-20:55. Fokus yang akan diambil disini merupakan point of view pada karakter Kong Wenge dimana ini merupakan kesempatan terakhirnya untuk menjadi juara dan meninggalkan Jepang yang dirasa bukan rumah ideal untuknya. Menggunakan perangkat analisis Freud yang menjelaskan tentang id-ego-superego yang mengatur bagaimana seseorang menyingkapi masalah dalam suatu tekanan maka pada kasus adegan ini Kong digambarkan bahwa pada awalnya ia masih memiliki dorongan id yang tinggi dengan kondisi idealnya dia mampu memenangkan pertandingan ini karena lawannya Hoshino dianggap masih jauh berada dibawahnya. Namun saat kondisi ternyata semakin kompetitif akibat Hoshino memberikan perubahan pada keadaan idealnya menyebabkan Id-nya semakin goyah. Dalam kondisi ini ia mulai menunjukkan salah satu sikap pertahanan mental yaitu Denial atau penolakan terhadap realita untuk memberikan keamanan sesaat kembali pada kondisi mentalnya yang pecah.



Gambar 4. 1 Keraguan pikiran Kong (Yuasa Masaaki, 2014)

Komposisi visual dalam adegan pertandingan ikut melambangkan bagaimana kondisi Kong setiap adegannya. Panel-panel seperti komik yang berpotongan satu sama lain dengan cepat dalam dialognya memperlihatkan bentuk kecemasannya yang saling bertabrakan satu sama lain. Ego-nya sudah bisa membaca realitas yang ada sejak saat itu tapi Id-nya masih tidak mau menyerahkan diri. Taktik terakhir yang muncul adalah penggunaan Projection, dimana dalam kasus ini Kong berusaha membalik tangan menyudutkan Ego Hoshino dengan mengingatkannya pada kekalahan terdahulu. Namun dalam pertarungan ini pula Id-nya benar-benar kalah telak dengan Ego Hoshino.



Gambar 4. 2 Lontin bagian superego Kong (Yuasa Masaaki, 2014)

Hal ini lah lantas membuatnya berbalik pada dirinya sendiri, yang mana dengan kondisi ego yang lemah ia berusaha mengingatkan kembali dirinya yang di sampaikan dengan sejumlah visual masa lalu tentang keinginannya untuk kembali ke China. Dititik terakhir ini juga mengingat keinginannya untuk bermain di tanah eropa seperti swedia atau jerman yang bisa dibaca sebagai negosiasi id- atau hasratnya namun kalah oleh superegonya yang menyadarkan bahwa ia tidak bisa lari dari jepang dan hoshino. Ketidakmampuan ego untuk menghapai hal ini dilampiaskanlah menjadi sikap pasrah Kong yang tiba-tiba berpamitan. Tindakan ini dapat dipahami sebagai mekanisme pertahanan diri berupa penarikan diri (withdrawal) dimana subjek memilih untuk menghindari keberlanjutan konflik lebih lanjut dengan menerima kegagalan secara pasif.

Secara naratif dan visual pukulan serve terakhirnya digambarkan menjadi lambat dan terasa panjang yang menjadi representasi bahwa ini pertarungan terakhirnya. Munculnya pesawat dan sorakan yang saling tumpang tindih menjadi menjadi simbol kepercayaan diri. Ketika Hoshino bisa membalikkan pukulan sebelum Kong memukul muncul beberapa kilas balik dari ibu dan pelatihnya menunjukkan kuatnya tekanan alam bawah sadar untuk tidak mengecewakan subjek superego nya selama ini.



Gambar 4. 3 Refleksi kekalahan Kong. (Yuasa Masaaki, 2014)

Bola yang di pukulnya di visualisasikan menjadi pesawat, sebuah tiket yang akan mengantarkannya kembali pulang. Namun ketika bola tertahan di net visual dilanjutkan menjadi ia yang berdiri tenang dan pesawat tadi terbang meninggalkan dirinya melambangkan pupus sudah semua harapannya. Sikap tenang ini ditafsirkan bahwa dorongan id-nya sudah sepenuhnya ditekan realita yang keras. Ketiadaan respon ini menunjukkan mekanisme represi yang mengunci dan menyerahkan diri pada takdir dan menerimanya sebagai konsekuensi yang tidak bisa dia hindari.

4.2 Adegan 2

Adegan ini berada di episode 5 dalam menit 15:15 - 20:20. Fokus yang akan diambil disini berfokus pada karakter Sakuma Manabu dimana dia akan bertanding melawan Tsukimoto Makoto atas dasar kecemburuannya karena sang panutan ketua tennis meja SMA Kaio, Ryuichi Kazama, meminta tolong padanya untuk merekrut Tsukimoto meskipun Tsukimoto sendiri kalah melawan Kong di perempat turnamen.

Scene diawali dengan hal unik, visual yang awalnya berwarna cerah dan dengan gradasi halus dengan Sakuma yang berjalan dengan wajah yang yakin dan pasti tiba-tiba saja berubah menjadi penggunaan warna negatif yang kontras dan solid disertai karakter design Sakuma yang awalnya digambarkan hanya sebagai anak sekolah biasa dengan menenteng tas di punggungnya juga berubah menjadi menjadi sosok samurai dengan pedang dipinggangnya. Ini merupakan representasi naratif yang sangat unik karena samurai dalam budaya jepang dinilai sebagai pejuang terhormat yang gagah berani dalam bertarung, namun keunikannya tidak sampai disitu. Bisa dilihat lebih baik desain pakaian samurai Sakuma bukanlah baju sembarangan. Ini merupakan seragam spesial yang dimiliki *Shinsengumi* (新選組), organisasi polisi rahasia pada era Bakumatsu Jepang yang bertugas menjaga keamanan Bakufu (Pemerintahan Jepang kala itu) dan kerap disebut sebagai "para samurai terakhir". Secara tidak langsung ini juga mencerminkan bagaimana SMA Kaio, tempat Sakuma bersekolah, yang selalu menghasilkan juara menjadi "polisi" yang mempertahankan nilai-nilai ketekunan dalam dunia permainan tenis meja dan sakuma sendiri menjadi salah satu prajurit lebih tepatnya perangkat untuk menunjukkan nilai tersebut.



Gambar 4. 4 Refleksi jiwa Sakuma (Yuasa Masaaki, 2014)

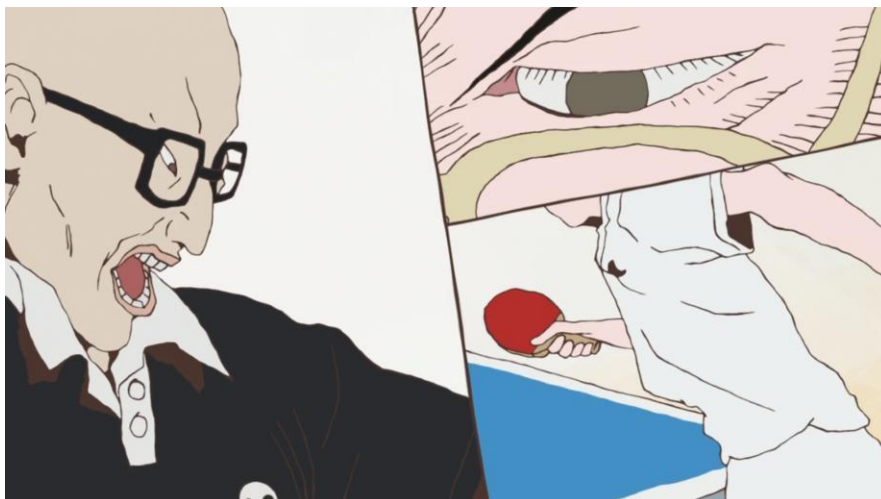
Referensi ini pun kembali dibuktikan di scene selanjutnya dengan dialog antara Sakuma dan pelatih Jo yang mana Jo menyamakan organisasi tenis meja Kaio yang tegas dengan Shinsengumi sebab aturan Kaio yang mengeluarkan membernya yang kalah bermain dengan orang luar tanpa ijin layaknya praktik *seppuku* yang dilakukan samurai guna memulihkan nama baik ketika gagal melaksanakan tugas. Penggunaan sebutan nama Kondo Isami (komandan utama Shinsengumi) dalam dialog Jo dapat dimaknai sebagai pelatih SMA Kaio dan dibalas oleh Sakuma dia pergi tanpa memberitahu Hijikata yang mereferensikan Hijikata Toshizo (wakil komandan Shinsengumi) dan dapat dimaknai sebagai karakter Kazama yang sama-sama memiliki kemampuan mengerikan dibidangnya masing-masing, ini dibalas kembali dengan Jo menyebut Sakuma sebagai Okita yang mereferensikan Okita Souji yang merupakan salah satu member penting Shinsengumi juga.

Adegan berlanjut dimana Sakuma masuk secara arogan, ia dalam kondisi ini memiliki ego yang kuat melambangkan kepercayaan dirinya karakternya dimana dia dibuat sebagai sosok yang melambangkan kerja keras diatas bakat. Id nya adalah kerja keras sementara superegonya adalah sebagai member Kaio. Hal ini juga ditambah dengan fakta di episode sebelumnya ia menang telak melawan Hoshino yang dijuarakan atas bakatnya.



Gambar 4. 5 visual permainan kata nama karakter (Yuasa Masaaki, 2014)

Dalam adegan pemanasan muncul visual unik lainnya dimana dialog Sakuma dipasangkan dengan gambar iblis sementara Tsukimoto yang memakai bulan sabit. Ini merupakan visual representasi menggunakan permainan kata nama kedua karakter dimana Sakuma (佐久) memiliki bagian huruf yang bisa dibaca/diartikan Akuma (悪魔) yang berarti sebagai iblis atau setan sementara Tsukimoto (月本 誠) memiliki kata Tsuki (月) yang dapat diartikan sebagai bulan. Ini juga termasuk dalam penggambaran karakternya itu sendiri dimana Sakuma memiliki mata yang tajam dan tawa licik seperti penggambaran setan yang menggoda sementara Tsukimoto dengan wajah tenang dan fokus seperti ketika saat malam hari yang hening.



Gambar 4. 6 Visual Denial Sakuma (Yuasa Masaaki, 2014)

Id milik Sakuma kemudian di uji di scene selanjutnya dimana kepercayaan dirinya dibuat tidak karuan oleh permainan Tsukimoto yang sejak awal dianggap rendah olehnya. Dalam fase ini mulai ditunjukkan dorongan represi dengan memuji skor pertama Tsukimoto demi menghindari ego-nya goyah. Dalam pukulan selanjutnya dimulailah terjadi sebuah negosiasi id dan ego dalam batinnya ketika realita memukul dengan skor 11-1 pada pertandingan babak pertama melawan Tsukimoto. Pada babak selanjut ego realita sudah menekannya dimana terlihat pembentukan emosi ditunjukkan dengan memukul raket ke meja.

Negosiasi id-nya dengan realita yang keras semakin alot ketika jarak antara kemampuan hasil latihan yang ia banggakan semakin jauh dengan kemampuan Tsukimoto. Sebagai bentuk pertahanan mental pun ia mencoba merasionalisasikan apa yang salah dengan kemampuannya. Dalam scene ini pun dimunculkan kilas balik sebagai bagian rasionalisasi itu yaitu permasalahan mata yang ia alami dan juga superego miliknya yaitu Hoshino yang sudah lama menjadi rival dan Kaio serta Kazama yang jadi junjungannya. Pada akhirnya realitas nyata menang dalam pertarungan ego atas kekalahannya melawan tsukimoto dan pelampiasan yang di diawali dengan proyeksi dimana ia menyalahkan kekalahannya pada kejayaan Tsukimoto yang mempengaruhi pikirannya dan kemudian berubah menjadi denial ketika Tsukimoto berkata fakta keras bahwa ia kalah karena tidak memiliki bakat dalam tenis meja. Hal ini perlu digaris bawahi karena bakat bisa diartikan sebagai kemampuan alami tubuh seseorang sehingga hal seperti reflek atau kecepatan

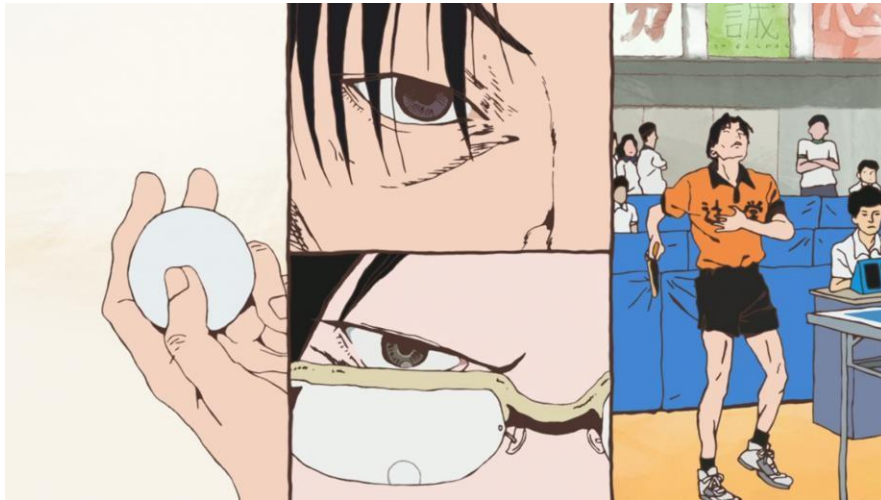
membaca gerakan yang merupakan kemampuan alami yang tidak bisa direproduksi hanya berdasar latihan.

Revelasi narasi ini juga memberikan makna tersendiri pada percakapan awal dimana Jo menyebut Sakuma sebagai Okita, yang menjadikannya sebagai *foreshadowing* adegan klimaks ini karena dalam sejarahnya Okita Souji merupakan samurai yang hebat namun memiliki tubuh lemah akibat menderita penyakit tuberkolosis. Hal ini selaras dimana karakter Sakuma juga pemain yang hebat namun tidak beruntung karena tidak memiliki tubuh (bakat) yang diperlukan untuk bermain tenis meja meski dia sudah memberikan seluruh kemampuannya.

4.3 Adegan 3

Adegan ini berada di episode 3 dalam menit 15:15 – 21:10. Fokus yang akan diambil berfokus pada pertandingan di tahun pertama antara kedua karakter Tsukimoto Makoto dan Kong wenge yang merupakan pertemuan nyata mereka dalam turnamen tenis meja yang mana Tsukimoto memiliki misi untuk tidak kalah atas motivasi pelatihnya dan Kong yang ingin kembali pulang ke negaranya.

Dalam episode awal karakter perkembangan karakter Tsukimoto tidak memiliki motivasi pasti. Id dan superego disini sangatlah sederhana yaitu menang dan pelatihnya menyuruhnya menang. Hal ini didasari pada karakternya yang tidak memiliki minat nyata pada menang dalam tenis meja dan digunakan sebagai pelapas waktu dan bukan sarana rivalitas. Hal ini justru berbanding terbalik dengan Kong Wenge yang memiliki motivasi superego kuat untuk pulang kembali ke negaranya. Hal ini ditambah juga dengan id nya yang yakin kalau dirinya merupakan pemain terbaik dan akan menang mudah ditempat ini.

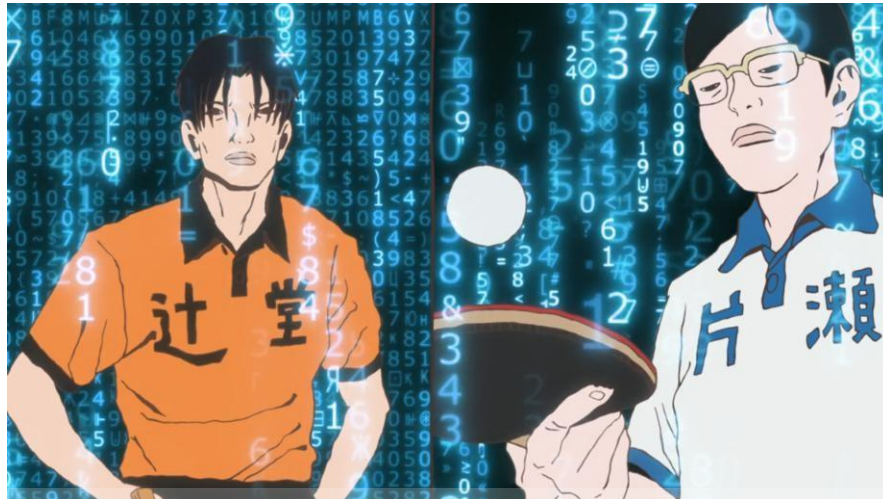


Gambar 4. 7 Format panel manga (Yuasa Masaaki, 2014)

Visual sepanjang pertandingan ini menggunakan formula panel manga yang kebanyakan adalah persegi dan persegi panjang. Penggunaan format ini sangat lah bagus untuk memperlihatkan fokus-fokus penting seperti ekspresi karakter yang bermain serta penonton pertandingan dan tidak seperti pertandingan lain jumlah penggunaan format persegi dan still shot ini cenderung lebih banyak dari adegan pertandingan lainnya. Biasanya adegan dengan format ini dipakai untuk memasukkan karakter sampingan yang juga menonton dan untuk pertandingannya sendiri cenderung lebih banyak pemakaian kearah segitiga tajam yang membelah kedua pemain. Hasil dinamis dari penggunaan format segitiga ini membuat pertandingan jauh lebih tegang disetiap balasannya. Namun makna tersirat dari pengguna format persegi ini bisa di artikan pertandingan dilakukan untuk seakan sengaja mengurangi kecemasan dan keadaan sudah teratur rapi serta di kuasai satu pihak. Hal ini pun sesuai sebagai hasil perang batin kedua karakter yang tidak setara satu sama lain.

Dominasi Kong dalam pertandingan sesi pertama semakin menaikkan id atau nilai kepercayaan dirinya, Id nya yang tinggi mengizinkannya untuk melakukan euphoria yang divisualkan dengan pesawat yang siap lepas landas. Peningkatan kepercayaan diri inilah yang menurunkan sifat kewaspadaan dalam langkah bermainnya. Namun keadaan berubah saat superegonya diguncang, realita yang awalnya berpihak padanya tiba-tiba saja berbalik pada Tsukimoto. Dalam visual di tunjukkan bahwa tuskimoto melakukan analisa seperti robot dengan menunjukkan

simbol-simbol angka disekeliling tubuhnya dan juga tubuh Kong, menjadikan ini bukan tempat bertanding melainkan meja perhitungan yang sudah dia kuasai dengan tenang.

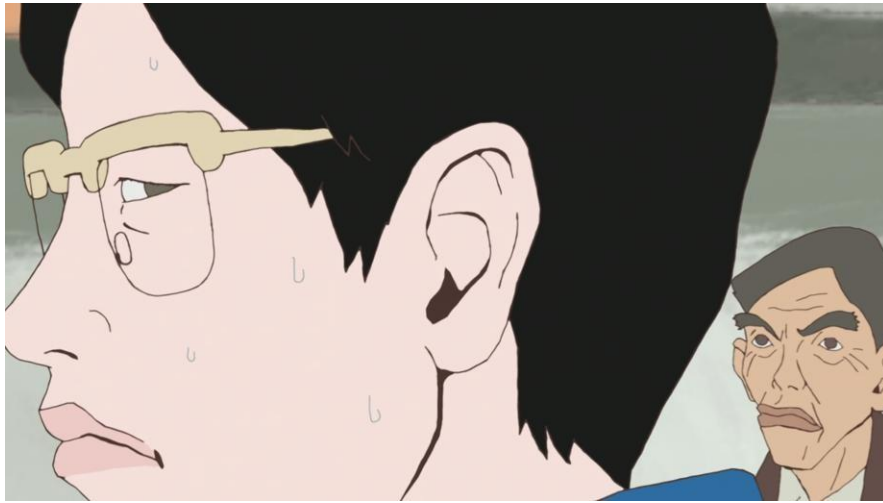


Gambar 4. 8 Visual dunia menjadi digital (Yuasa Masaaki, 2014)

Tsukimoto dalam gambaran ini bukan lagi melakukan perang batin, melainkan sebuah dominasi satu arah yang terstruktur. Pertandingan ini merupakan proyeksi atas superegonya, dalam *flashback* dua karakter penting yaitu sang pelatih Joe yang mengatakan dia adalah katak dalam tempurung dan Obaba yang menyuruhnya maju dan menang. Kesadarannya memihak untuk membuktikan kebenaran dan kesalahan ucapan kedua motivasinya itu. Sementara itu Kong yang dari awal merasa berjaya menyadari posisinya terancam langsung mendapat tekanan nyata. Konflik ego yang sedari tadi tidak ada tiba-tiba saja muncul menguncang mentalnya, menyebabkan ia harus mengeluarkan pertahanan sublimasi dimana dia terus berusaha membalas serangan Tsukimoto sebaik yang ia bisa.

Dalam hal ini tuntutan superego yang ini diwakilkan oleh pelatih Kong semakin memberatkan konflik batinnya. Namun yang tidak terduga adalah perubahan id Tsukimoto ketika mendengar teriakan pelatih Kong. Jika mengikut teori Freud ini mungkin yang disebut dorongan bawah sadar yang mana dalam jati diri Tsukimoto diatas keinginan id nya untuk menang masih ada dasar dari karakter dirinya yang suka mengalah demi kebaikan orang lain dan menghindari konflik.

Perubahan hasrat dari ingin dirinya menang menjadi ingin membuat kong menang menghasilkan konflik antara id and superego didalam dirinya.



Gambar 4. 9 Keraguan Tsukimoto (Yuasa Masaaki, 2014)

Adegannya sendiri disini ditampilkan dengan ciamik dimana dilakukan zoom dari jauh hingga mendekat menuju wajah Tsukimoto yang tampak ragu. Posisi dari peletakan karakter pun sangat pas menggambarkan konflik ini dimana rasio kepala Tsukimoto digambar tampak menguasai seluruh layar yang dapat diartikan dia sudah hampir sepenuhnya yakin namun masih ada wajah pelatih joe secara nyata dalam frame yang mewakili superego tersisa kecil menatap tajam mengawasi yang mana menjadi gangguan tekanan ego dibatinnya. Akibat dari konflik ini Tsukimoto juga mengalami alterasi perspektif pada realitanya. Pada akhirnya ego personal Tsukimoto mendorong keluar superegonya dengan merasionalisasi perasaannya bahwa tidakan yang dia lakukan ini benar secara sosial. Sementara itu Kong sendiri masih mengira konflik ini berpusat padanya menang dengan idnya yang sempat hampir hancurkan dikembalikan pada kondisi netral oleh Tsukimoto.

4.3 Adegan 4

Adegan ini berada di episode 10 dalam menit 13:30 – 21:20. Berbanding terbalik dengan pilihan adegan sebelumnya yang merupakan penguasaan satu arah, fokus kali ini akan menyentuh pada pertandingan Hoshino yutaka melawan Ryuichi Kazama. Pertandingan mereka bisa bukan lagi pertandingan sekedar pertarungan batin melainkan pertarungan ideologi.

Baik kondisi jiwa Hoshino dan Kazama keduanya saling menekan dengan beban yang berbeda. Kazama merupakan ketua, pemain andalan, serta penerus dari Kaio, beban yang ada di pundaknya merupakan kumpulan beban yang sudah lama ditumpuk selama bertahun-tahun. Bila berkaca pada id milik Tsukimoto yang motivasinya karena orang lain menyuruhnya namun dia masih bisa memiliki pilihan nurani sendiri, id milik Kazama adalah versi lebih kacau dari Tsukimoto. Kazama tidak memiliki keinginan nyata, pertahanan mental yang dia gunakan selama ini merupakan bentuk sublimasi atas tekanan sosial yang dialami selama ini. Selama dia bermain dengan bagus maka ia akan terselamatkan, maka dia tidak akan kehilangan dirinya. Tapi hal ini juga menghasilkan konflik batin yang bertumpuk dimana nyatanya id nya sendiri berkontradiksi yang mana sebenarnya ia sudah lelah bermain tenis meja meski sebenarnya masih menyukainya. Superego berupa kasta sekolah dan keluarga yang meski dia benci sudah lama menjadi akarnya sehingga ego yang dimilikinya saat ini merupakan kekuatan atas dirinya sendiri. Konflik yang saling bertentangan terus berakar dalam alam sadarnya membuatnya terkesan kuat namun sebenarnya karakter yang rapuh.

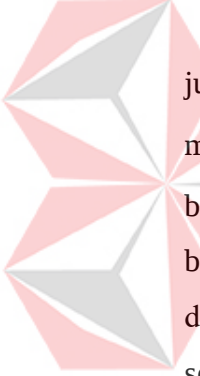


Gambar 4. 10 Zona aman Kazama (Yuasa Masaaki, 2014)

Kondisi mental Kazama sendiri divualisasikan terkurung didalam kamar mandi tempat biasanya dia merenung dan menyendiri sebelum memulai pertandingan. Ini dikarenakan kamar mandi telah menjadi salah satu tempat yang dirasa aman di alam bawah sadarnya dimana dia diijinkan untuk berpikir sebagai

dirinya sendiri dan menghindari dari segala beban dan trauma yang dialami selama hidupnya.

Hoshino sendiri berdiri dengan ideologinya yang bebas dan tidak diatur orang lain. Dalam ego idealnya dia adalah karakter yang tidak terkalahkan, dia menang bukan sekedar kuat melainkan karena menikmati apa yang dia lakukan. Secara visual ini diperlihatkan dengan setiap gerakan Hoshino yang cepat dan bebas. Gerakannya secara visual tidak bisa dikatakan seperti gerakan manusia lagi bentuknya. Visualnya membuat dia bergerak semakin panjang dan garis lineart para karakternya semakin acak acakan. Id dan superego nya berjalan searah, ia ingin menang dan menjadi pahlawan dan orang-orang dibelakangnya dengan senang hati mendukungnya. Ini adalah bentuk emosi yang sangat positif dalam dunia sport yang biasanya dipenuhi tekanan pertarungan berhujung negatif. Energi yang dikeluarkan sangat euphoric dan bebas namun tetap fokus pada tujuan.



Dalam perlakuan visual pun terjadi hal kreatif dimana Hoshino dan Kazama juga merupakan permainan kata-kata. Nama lengkap Hoshino Yutaka (星野裕) mengandung kanji Hoshi (星) yang dalam bahasa Jepang memiliki arti yaitu bintang, hal ini bisa dilihat ketika dia mulai bersemangat muncul corak bintang-bintang di sekitarnya. Namun tidak hanya itu dalam makna simbolik ini juga diartikan sebagai kata untuk "harapan" sehingga secara naratif pula disimbolkan sebagai sang pahlawan bersayap. Sementara itu nama Kazama sendiri secara utuh adalah Ryuichi Kazama (風間 竜一) memiliki arti kurang lebih adalah Naga Angin, dan tentu saja kanji Ryu (竜) dalam hal ini diperlihatkan dengan visual dia sebagai sosok naga yang kuat dan mengerikan dipertandingan. Dalam klimaksnya semakin tebal dan tipis tidak karuan line artnya yang dipakai, memperlihatkan perubahan kecepatan kedua karakter.



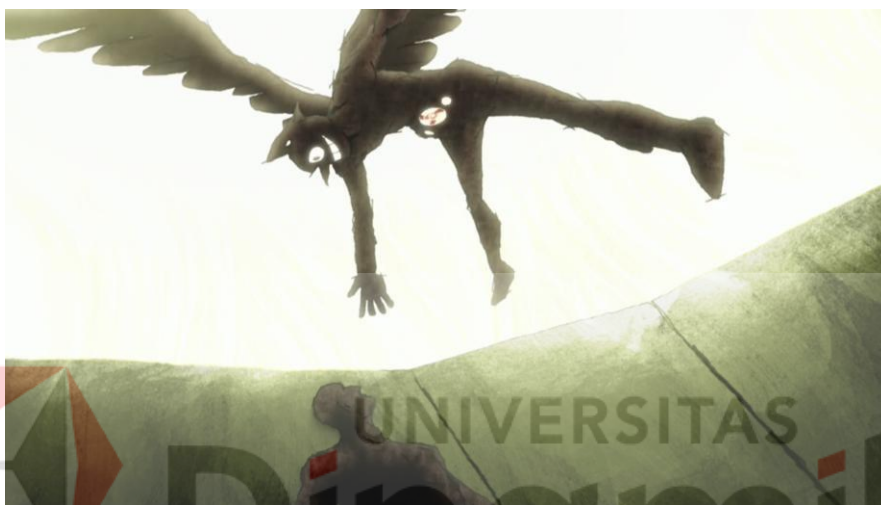
Gambar 4. 11 Simbol jiwa Hoshimi (Yuasa Masaaki, 2014)



Gambar 4. 12 Perwujudan jiwa Kazama (Yuasa Masaaki, 2014)

Pertahanan mental Hoshino dengan cara menjadikan tekanan yang dialaminya menjadi sumber kebahagiaan adalah bentuk represi yang tidak biasa. ini merupakan contoh dari *adrenaline junkie*, yang dimana semakin stres atau intens kondisi kejiwaan malah menjadi semakin bersemangat akibat reaksi biologis tubuh. Kondisi ini memecah realita yang selama ini Kazama yakini, bahwa ia harus berdiri sendiri menjadi kuat, bahwa permainan tenis meja adalah permainan dominasi satu arah yang menyakitkan. Perang ideologi ini menunjukkan pada Kazama apa yang tidak dimiliki id dan superegonya.

Dengan keberadaan serangan ego dari Hoshino ini pertahanan mental Kazama berubah dari sublimasi menjadi regresi, dia tidak bermain untuk id yang ditanamkan di kepalanya ataupun superego nya yang mengekangannya. Dirinya kembali pada kesadarannya paling awal yang belum terluka untuk bermain tenis meja demi dirinya sendiri dan bersenang-senang. Hal ini divisualisasikan dengan Kazama yang tertawa dan tersenyum bahkan tidak menghiraukan dirinya terjatuh berputar dan tetap bermain dengan gembira.



Gambar 4. 13 Peraduan batin Kazama dan Hoshimi (Yuasa Masaaki, 2014)

Dalam visual dunia imajiner yang menggambarkan kondisi psikologi Kazama dan Hoshino permainan mereka digambarkan sebagai sang pahlawan yang menolong wujud manusia sang "dragon" yang terperangkap dalam ruang amannya. Namun tidak secara konvensional menolong dia lebih seperti menantang dengan tawa. Ini merupakan bentuk representasi rivalitas positif dimana Hoshino mengajak Kazama berkembang dengan sendirinya tanpa paksaan dari tekanan siapa pun. Sementara itu visual dan pewarnaan menggambarkan dunia nyata semua warna perlahan menjadi hitam putih. Ini diambil dari sudut pandang perasaan Kazama, bahwa dia telah kembali menjadi jiwa yang murni. Ketakutan, tekanan mental dan trauma semua digambarkan terobati dengan bermain bersama Hoshino sehingga ia terasa seperti telah diselamatkan. Namun pertahanan mental ini tidak bisa bertahan lama dan berubah kembali menjadi withdrawal atau pengunduran diri. Hal ini ditunjukkan dengan visualisasi ia dimana Kazama yang sekarang telah "terbang" dan

terbebas pamit karena egonya tidak bisa mempertahankan sayap kebebasan yang ditunjukkan oleh ideal Hoshino. Namun atas perubahan id nya yang menjadi hanya bermain dan superegonya menjadi ideal bersenang-senang membuat kemunduran ego ini justru memberikan dampak yang lebih positif bagi kondisi kejiwaan Kazama secara keseluruhan dimana dia ditunjukkan tetap dapat tersenyum senang walau kalah.



Gambar 4. 14 Senyum kekalahan Kazama (Yuasa Masaaki, 2014)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis visual estetika dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna, framing, dan tidak konsisten ini mendukung bagaimana untuk mengeluarkan penggambaran karakterisasi dari masing-masing karakter yang ada. *Ping Pong the Animation* menampilkan gaya visual yang ekspresif melalui penggunaan garis yang kasar, tidak konsisten, serta komposisi frame yang dinamis dan menyerupai panel manga. Pendekatan visual tersebut tidak semata-mata berfungsi sebagai elemen estetis, melainkan berperan aktif dalam menyampaikan emosi, tekanan psikologis, serta ketegangan naratif yang dialami oleh karakter. Dengan demikian, visual dalam *Ping Pong the Animation* memiliki fungsi naratif yang kuat dan cenderung menyatu dengan alur cerita.

Sementara itu dari sisi analisis psikologis penyampain narasi, latar belakang, serta tekanan mental yang dirasakan atlet-atlet muda ini bisa sampai dan terasa nyata pada penonton. Kecemasan para karakter yang beradu dilapangan yang dibuat terasa realistis, dimana tekanan untuk memilih sikap dalam waktu singkat yang mencangkup beradunya id dan ego dalam tekanan langsung dan cepat serta kecemasan moral yang bersumber dari superego yang terus memperhatikan pertandingan.

Dengan demikian, analisis ini menunjukkan bahwa gaya visual yang cocok dapat menimbulkan kondisi psikologis yang tepat dalam membangun karakter yang berperan dalam pembentukan pengalaman menonton serta penyampaian makna dalam film animasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang penulis bisa sampaikan. Bagi praktisi dan animator muda, hasil analisis ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami bahwa pengembangan gaya visual tidak harus selalu mengikuti pakem animasi, melainkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan ekspresi artistik yang ingin disampaikan.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan analisis, baik dari segi jumlah adegan, episode, maupun karya animasi yang dibandingkan, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan gaya visual dalam animasi..

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam kajian estetika dan gaya visual animasi, khususnya dalam konteks anime, serta mendorong diskusi lebih lanjut mengenai peran visual sebagai bahasa naratif dalam film animasi.

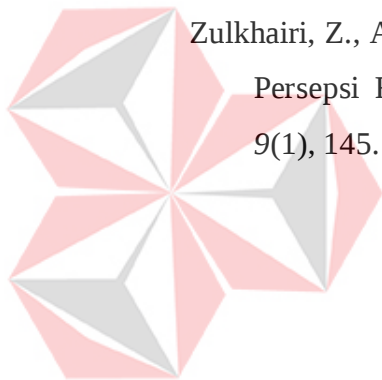


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, D., Aulia, R., Khairat, I., dan Konseling Pendidikan Islam, B., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Alamat, U. (2025). *Peran Alam Bawah Sadar Dalam Membentuk Perilaku : Kajian Literatur Berdasarkan Teori Psikoanalisis*.
- Ardiansyah, Sarinah, Susilawati, & Juanda. (2023). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7, 25–25.
- Audina, M. (2023). Hubungan Dukungan Sosial dengan Stres Akademik. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(3), 1183–1190. <https://doi.org/10.37287/jppp.v5i3.1673>
- Febi, Z., Sari, N., Studi, P., Jerman, S., Bahasa, F., & Seni, D. (n.d.). *Kecemasan Tokoh Utama Dalam Film Buba: Psikoanalisis Sigmund Freud Kecemasan Tokoh Utama Dalam Film Buba: Psikoanalisis Sigmund Freud Wisma Kurniawati*.
- Haningtyas, S. I. K. M. I. K. A. (2025). Animasi 2D dan 3D. *Profilm Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision*, 3(2), 168–194. <https://doi.org/10.56849/jpf.v3i2.64>
- Hastuti, C. D., Irfansyah, I., & Ahmad, H. A. (2022). Pengaruh Adaptasi Bahasa Visual Jepang pada Film Animasi Indonesia Battle of Surabaya. *Jurnal SASAK : Desain Visual Dan Komunikasi*, 4(2), 61–72. <https://doi.org/10.30812/sasak.v4i2.2036>
- J. Napier, S. (2001). *ANIME from Akira to Princess Mononoke Experiencing Contemporary Japanese Animation* (1st ed., Vol. 1).
- Lin, Z. (2025). Research on Animation Visual Innovation Integrating Traditional Hand Drawing Style and 3D Virtual Reality Technology. *Scientific Journal of Technology*, 7(11), 99–104. <https://doi.org/10.54691/yggvhh35>
- Natamiharja, R. T. R. (2025). *Hubungan Tujuan Tokoh Ayanokouji Dengan Hierarki Tingkat Kebutuhan Dalam Anime “Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi No Kyoushitsu E”* [Thesis]. Universitas Komputer Indonesia.
- Nouval, S. (2021, December 1). *Teori Psikoanalisis, Ini Penjelasan Lengkapnya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-psikoanalisis/>

- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Tuasikal, J. M. S. (2022, August 31). *KONSEP KARAKTER*. <https://Dosen.Ung.Ac.Id/>.
- Wikayanto, A., Damayanti, N. Y., Grahita, B., & Ahmad, H. A. (2023). Aesthetic Morphology of Animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396–414. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v23i2.41668>
- Yuasa Masaaki. (2014, April 11). Ping Pong the Animation [Video recording]. In 2014 (pp. 1–1). Crunchyroll LLC. https://myanimelist.net/anime/22135/Ping_Pong_the_Animation
- Zakiah, A., & Kholifah, N. (2025). Pengaruh Tekanan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 17(10), 2–2.
- Zulkhairi, Z., Arneliwati, A., & Nurchayati, S. (2019). Studi Deskriptif Kualitatif: Persepsi Remaja Terhadap Perilaku Menyimpang. *Jurnal Ners Indonesia*, 9(1), 145. <https://doi.org/10.31258/jni.8.2.145-157>



UNIVERSITAS
Dinamika