

ABSTRAK

Insecurity adalah suatu keadaan dimana seseorang yang merasa tidak aman baik pengaruh dari diri sendiri maupun dengan orang lain dan sekitarnya. Di era globalisasi yang semakin canggih dalam akses informasi, semakin banyak yang berlomba-lomba mengejar mimpi dan cita-citanya. Di satu sisi, ini merupakan keuntungan karena semakin banyak pihak yang membantu berkembangnya ekonomi dan industri yang dulunya minim dukungan seperti pada industri kreatif. Namun, disisi lain bentuk *insecurity* seperti “*Sindrom Kalah Balapan*” menjadi suatu masalah sosial yang sudah lumrah di industri tersebut. Munculnya perasaan dimana semua perjuangan terasa sia-sia dan demotivasi karena adanya kerabat baik keluarga maupun teman seperjuangan yang lebih maju dan lebih lihai dalam skill yang dialami daripada diri sendiri. Solusi dari masalah tersebut yakni perlu ditekankan bahwa perasaan dan konflik batin tersebut normal dan valid dan tidak menjadikannya sebagai ancaman yang destruktif namun menjadi dorongan untuk menjadi lebih baik lagi. Dengan memberi *awareness* dan pesan kepada masyarakat umum melalui desain karakter dengan pengalaman batin yang sesuai melalui film animasi 2D pendek bertemakan fantasi yang menarik. Dalam laporan ini, akan difokuskan kepada perancangan bentuk desain karakter yang ikonik dan sesuai dengan tema dalam animasi tersebut yakni depiksi *insecurity* dengan mengimplementasikan bentuk dan konsep desain dari berbagai referensi yang relevan.

Kata kunci : *mental health, insecure, animasi, desain karakter, fantasi.*