

ABSTRAK

Insecure adalah istilah untuk menggambarkan perasaan tidak aman yang membuat seseorang merasa gelisah, takut, malu dan tidak percaya diri. Permasalahan *insecurity* ini menciptakan sebuah fenomena yang sering disebut dengan “Sindrom *kalah balapan*” (Istilah populer di masyarakat, belum ada nama resmi). Fenomena ini memiliki indikasi saat seseorang merasa kewalahan dengan pencapaian orang lain atau teman seperjuangan, merasa *tertinggal*, padahal sejak awal tidak berencana memulai pada saat yang sama. Merasa *insecure* dan kemudian merasa semua usahanya sia-sia. Tujuan penelitian ini adalah memberikan edukasi terhadap isu *insecurity* dalam fenomena sindrom kalah balapan melalui pendekatan animasi pendek 2D. Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Melalui karya animasi ini, penulis ingin menyampaikan edukasi tentang fenomena sindrom kalah balapan berupa pesan bahwa *skill* bukanlah hal yang harus diperlombakan. Fokus pada perkembangan diri sendiri untuk berproses, tidak perlu merasa tertinggal dan *insecure* atas pencapaian orang lain. Agar pesan ini dapat tersampaikan dengan baik, diperlukan perancangan *storyboard* yang baik sebagai *guide line* dalam pembuatan *output* akhir yang berupa animasi pendek 2D. Oleh karena itu, laporan tugas akhir ini, akan difokuskan pada perancangan *storyboard* untuk pembuatan animasi pendek 2D tentang sindrom kalah balapan.

Kata Kunci: *Insecure*, Sindrom Kalah Balapan, *Storyboard*