

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D “GEOMETRI JIWA” SEBAGAI MEDIA REFLEKSI PSIKOLOGIS REMAJA YANG MENGALAMI KRISIS IDENTITAS DI KOTA BANDUNG

PLANNING OF 2D ANIMATION CHARACTER DESIGN “GEOMETRY OF THE SOUL” AS A PSYCHOLOGICAL REFLECTION MEDIA FOR ADOLESCENTS EXPERIENCING AN IDENTITY CRISIS IN BANDUNG CITY

Raihan Akbar¹, Yayat Sudaryat², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

akbarraihan@student.telkomuniversity¹, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id²,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Krisis Identitas pada remaja sering kali dipicu oleh tekanan sosial dari keluarga, lingkungan sekolah, dan media digital. Tekanan ini dapat membuat remaja sampai kehilangan jati diri mereka, bahkan mengalami gangguan mental seperti depresi, kecemasan, hingga pemikiran untuk bunuh diri. Di Kota Bandung, kasus gangguan mental pada remaja menunjukkan peningkatan signifikan pertahun 2023 dan penyebab gangguan mental remaja di Kota Bandung sering kali diakibatkan oleh Krisis Identitas. Masalah utama dari penelitian ini yaitu masih sedikitnya representasi mendukung tentang krisis identitas dalam media yang remaja konsumsi. membuat mereka merasa sendirian dalam menghadapi kondisi tersebut. Untuk itu, dilakukan Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Geometri Jiwa” Sebagai Media Refleksi Psikologis Remaja yang Mengalami Krisis Identitas di Kota Bandung. Tiga karakter utama bernama Sigit, Egi, dan Linka diciptakan untuk merepresentasikan krisis identitas berdasarkan tiga sumber tekanan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Mixed Method Exploratory Sequential Design, dengan pengumpulan data melalui wawancara, analisis karya sejenis, studi literatur, dan kuesioner. Hasil dari proses ini adalah desain karakter yang menggambarkan realita psikologis remaja secara visual dan komunikatif.

Kata kunci: Desain Karakter, Animasi, Krisis Identitas, Kesehatan Mental, Remaja

ABSTRACT

Identity Crisis among adolescents is often triggered by social pressures from family, school environment, and digital media. These pressures can lead teenagers to lose their sense of self, and in more severe cases, may result in mental health issues such as depression, anxiety, and even suicidal thoughts. In Bandung City, cases of mental health disorders among teenagers significantly increased in 2023, with identity crisis frequently identified as a contributing factor. The core problem addressed in this study is the lack of adequate representation of identity crisis issues in media consumed by teenagers, which often makes them feel isolated in their struggles. To respond to this issue, this study presents the Character Design Development for a 2D Animation titled “*Geometri Jiwa*” as a psychological reflection medium for adolescents experiencing identity crises in Bandung. The three main characters Sigit, Egi, and Linka are designed to represent identity crises shaped by different sources of social pressure. This research uses a Mixed Method Exploratory Sequential Design, involving data collection through interviews, comparative analysis of similar works, literature studies, and questionnaires. The final output of this study is a set of character designs that visually and communicatively reflect the psychological reality of today’s youth.

Keywords: Character Design, Animation, Identity Crisis, Mental Health, Adolescents

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan jati diri. Erikson (1978) menyebutkan bahwa remaja berada dalam tahap *identity vs. role confusion*, yaitu masa ketika individu mulai mencari tahu “siapa dirinya” dan “apa tujuannya”. Namun, fase tersebut akan dilalui oleh berbagai tekanan dari lingkungan keluarga, sekolah, dan media sosial apabila ketiga lingkungan utama tersebut tidak mendukung perkembangan bagi remaja (Santrock, 2015). Tekanan seperti Ekspektasi orang tua yang tinggi (Nurhanafiah, 2024), dinamika sosial di sekolah seperti perundungan (Maulana, 2023), dan standar tidak realistis di media sosial (Turkle, 2011) dapat menimbulkan kebingungan identitas, penurunan harga diri, hingga gangguan mental.

Krisis identitas merupakan isu mendesak yang berdampak langsung pada

kesehatan mental remaja. Survei Nasional Kesehatan Mental Remaja Indonesia (I-NAMHS) tahun 2022–2023 mencatat bahwa 15,5 juta remaja mengalami masalah kesehatan mental, dan 2,45 juta di antaranya mengalami gangguan seperti kecemasan dan depresi. Ironisnya, hanya 1 dari 50 remaja yang pernah mengakses layanan kesehatan mental, karena sebagian besar memilih untuk diam atau menanganinya sendiri.

Ketidakmampuan remaja dalam menemukan jati diri sering kali menurunkan harga diri (*self-esteem*), kepercayaan diri (*self-confidence*), hingga memicu penarikan sosial dan perilaku agresif (Neff, 2011). Tanpa intervensi tepat, krisis identitas dapat berkembang menjadi gangguan psikologis yang lebih serius. WHO (2024) menyatakan bahwa dukungan keluarga, sekolah, serta pendekatan berbasis komunitas diperlukan untuk membantu remaja membentuk identitas diri yang sehat dan mengelola tekanan sosial.

Sebagai respons terhadap fenomena ini, dirancanglah desain karakter untuk animasi 2D “*Geometri Jiwa*” yang mengangkat kisah tiga remaja bernama Sigit, Egi, dan Linka yang masing-masing menghadapi krisis identitas dari tekanan keluarga, akademik, dan media sosial. Melalui karakter-karakter ini, animasi ini bertujuan menjadi media refleksi psikologis dan ruang terapi simbolik bagi remaja yang mengalami hal serupa.

2. Landasan Teori

2.1 Kesehatan Mental

Kesehatan mental dapat diartikan sebagai kondisi kesejahteraan batin seseorang yang mencakup aspek emosional, psikologis, dan kejiwaan (dr. Fadhli, 2024). Secara umum, kesehatan mental juga mencerminkan kemampuan individu untuk mengelola tekanan hidup sehari-hari dengan cara yang sehat dan adaptif (dr. Fadhli, 2024).

2.2 Gangguan Mental

Menurut Siloam Hospitals (2024), gangguan mental merupakan kondisi kesehatan yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan berperilaku, sehingga berdampak pada kesehariannya. Kondisi ini dapat menimbulkan penderitaan psikologis dan mengganggu fungsi individu dalam menjalankan aktivitas harian. Terdapat berbagai jenis gangguan mental dengan gejala spesifik, seperti gangguan kecemasan yang ditandai dengan rasa panik atau ketakutan berlebihan terhadap situasi tertentu, serta gangguan mood seperti depresi yang dapat mengganggu kestabilan emosi, menurunkan harga diri, dan menghilangkan minat terhadap hal-hal yang sebelumnya menyenangkan.

2.3 Remaja

Erik Erikson (1978) menyatakan bahwa masa remaja merupakan fase penting dalam perkembangan individu, di mana seseorang mulai membentuk identitas yang lebih kokoh dengan mencari pemahaman tentang siapa dirinya dan apa tujuan hidupnya. Sementara itu, Santrock (2015) menjelaskan bahwa remaja adalah masa transisi yang krusial dari kanak-kanak menuju kedewasaan, dikenal sebagai fase *adolescence*, yang umumnya dimulai pada usia 10–12 tahun dan berlangsung hingga usia 18–22 tahun.

2.4 Krisis Identitas

Krisis identitas merupakan kondisi ketika seseorang mulai mempertanyakan jati diri serta peran dirinya dalam kehidupan. Meskipun krisis ini dapat dialami oleh siapa pun sepanjang hidup, terutama saat menghadapi perubahan besar atau tantangan baru dan remaja merupakan kelompok yang paling rentan mengalaminya. Hal ini disebabkan oleh fase transisi menuju kedewasaan yang sarat perubahan, baik secara fisik, hormonal, ketertarikan terhadap lawan jenis, hingga pencarian penerimaan dari lingkungan pertemanan sebaya (dr. Fadhli (2022)).

2.5 Refleksi Psikologis

Seni memiliki peran penting sebagai media reflektif dan penyembuhan, yang mampu membantu individu menghadapi emosi kompleks serta pengalaman hidup yang menantang. Lebih dari sekadar estetika, seni dapat menjadi sarana yang membuka pemahaman emosional dan spiritual, mendukung proses seseorang dalam mencapai ketenangan batin dan kesejahteraan psikologis (Alain dan John dalam *Art as Therapy* (2013)).

2.6 Animasi 2D

Chris Webster (2005) menjelaskan animasi 2D merupakan teknik menciptakan ilusi gerakan melalui penggunaan gambar dua dimensi. Animasi ini dibuat dari rangkaian gambar yang disusun secara berurutan, di mana setiap frame atau layer menggambarkan perubahan posisi karakter maupun objek. Dengan pendekatan *frame by frame*, pergerakan ditampilkan secara bertahap sehingga menciptakan kesan dinamis dan hidup pada visual yang ditampilkan.

2.7 Desain Karakter

Desain karakter bukan sekadar menciptakan bentuk visual yang menarik, tetapi juga mencerminkan kepribadian, latar belakang, dan sifat karakter itu

sendiri menurut Randy, 2022. Desain yang efektif mampu menyampaikan narasi dan identitas karakter hanya melalui penampilannya, tanpa perlu penjelasan verbal. Oleh karena itu, karakter visual yang kuat menjadi elemen penting dalam menciptakan animasi yang bermakna dan komunikatif (Randy, 2022).

2.7.1 Tokoh dan Penokohan

Dwight V. Swain dalam *Creating Characters: How to Build Story People* (2008) menjelaskan bahwa tokoh merupakan individu fiktif yang memiliki sifat, motivasi, dan peran spesifik sebagai penggerak cerita, sedangkan penokohan adalah proses pembentukan karakter agar terasa hidup dan dapat diterima secara emosional oleh audiens. Dwight juga membagi jenis karakter ke dalam empat peran utama, yaitu protagonis, antagonis, tritagonist, dan karakter sampingan.

2.7.2 Style

Dalam desain karakter merupakan pendekatan visual yang mencerminkan kepribadian, latar cerita, dan dunia di mana karakter tersebut hidup. Gaya visual ini berfungsi untuk mengkomunikasikan identitas unik karakter agar mudah dibedakan dari karakter lainnya dalam satu narasi. Oleh karena itu, pemilihan *style* perlu disesuaikan dengan konteks cerita dan karakteristik target audiens agar tampilan karakter terasa autentik dan relevan. Gaya yang khas dan konsisten tidak hanya memperkuat kesan visual, tetapi juga memudahkan audiens dalam mengenali dan mengingat karakter (Randy, 2022).

2.7.3 Basic Shape

Tillman (2019) dalam *Creative Character Design*, bentuk merupakan titik awal yang kemudian akan dikembangkan menjadi sesuatu yang baru dan bisa menjelaskan suatu karakter itu akan bersikap. Umumnya, terdapat tiga jenis bentuk dasar, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga.

2.7.4 Proporsi

Tillman (2019) menyatakan bahwa proporsi dalam desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan sifat atau kesan tertentu. Sebagai contoh, karakter dengan ukuran kepala yang lebih besar dari proporsi tubuhnya cenderung memberikan kesan lebih muda, lucu, atau menggemaskan di mata audiens.

2.7.5 Head Heights

Penggunaan ukuran tinggi kepala merupakan metode umum dalam menentukan proporsi tubuh karakter (Randy, 2022). Jumlah *head height* sangat

memengaruhi bagaimana karakter dipersepsikan oleh audiens. Misalnya, karakter dengan proporsi 3–4 tinggi kepala cenderung terlihat lebih kekanak-kanakan atau imut, sementara proporsi 7–8 tinggi kepala menciptakan kesan karakter yang lebih dewasa atau heroic (Randy, 2022). Pendekatan ini membantu desainer menciptakan proporsi tubuh yang sesuai dengan usia, postur, dan karakteristik fisik yang diinginkan.

2.7.6 Siluet

Siluet merupakan garis besar dari sebuah karakter yang dihitamkan, dan digunakan untuk menggambarkan sifat karakter yang melekat padanya atau memberinya “*branding*” (Tillman, 2019).

2.7.7 Gestur dan Pose

Gestur dalam desain karakter berperan penting dalam menunjukkan arah gerakan dan dinamika tubuh secara menyeluruh, seperti ekspresi yang merefleksikan perasaan atau tindakan tertentu. Melalui gestur yang tepat, desainer dapat membentuk pose yang secara visual menyampaikan suasana hati dan intensi karakter. Misalnya, tubuh yang membungkuk sambil memegang perut dapat dengan mudah diasosiasikan dengan rasa sakit, lapar, atau mual, tergantung pada konteks visual yang menyertainya (Tillman, 2019).

2.7.8 Turnaround

Turnaround mengacu pada tampilan karakter yang dapat dilihat secara berkeliling atau multi-sudut (Randy, 2022). *Turnaround* menekankan agar bisa melihat karakter dari tampak depan, samping, dan belakang untuk memastikan bahwa karakter tetap konsisten setiap posisi dan pergerakannya (Randy, 2022).

2.7.9 Emosi dan Ekspresi

Dalam buku *Fundamentals of Character Design*, Randy (2022) menjelaskan emosi sebagai perwujudan perasaan karakter tanpa kata-kata yang diungkapkan melalui ekspresi. Randy (2022) mengkategorikan ekspresi dasar menjadi enam jenis, yaitu senang, sedih, jijik, terkejut, takut, dan marah.

2.7.10 Kostum dan Aksesoris

Randy (2022) menjelaskan kostum sebagai cerminan identitas karakter. Kostum bisa memberikan informasi penting terkait waktu, tempat, budaya, sampai status sosial karakter dan aksesoris berfungsi sebagai elemen pendukung yang menambahkan detail pada kostum dan sering kali berhubungan dengan peran atau profesi karakter.

2.7.11 Warna

Warna merupakan salah satu unsur keindahan pada seni dan desain. Warna juga dapat menjadi pemanis dalam sebuah cerita visual. Warna dapat mengekspresikan sifat atau kepribadian dari karakter cerita. (Rully S., 2021). Mate Art (2023) menjelaskan konsep dari roda warna untuk membantu audiens memahami hubungan antara warna *primer* (biru, merah, kuning), *sekunder* (hijau, jingga, ungu), dan *tersier* (pencampuran warna *primer* dan *sekunder*).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan campuran melalui strategi *Mixed Method Exploratory Sequential Design*, di mana proses diawali dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk menggali fenomena secara mendalam. Setelah itu, data kuantitatif dikumpulkan guna mendukung serta memperluas hasil temuan sebelumnya (Creswell, 2023). Pendekatan ini memungkinkan pemahaman awal yang lebih menyeluruh melalui metode wawancara dan observasi, yang kemudian diperkuat dengan kuesioner serta kajian literatur sebagai pembanding dan penguat data.

3.2 Data Objek

3.2.1 Data Sampel Wilayah

Berdasarkan laporan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) dan Kementerian Kesehatan (Kemenkes), Jawa Barat tercatat sebagai provinsi dengan prevalensi depresi tertinggi secara nasional pada tahun 2022 dan 2023, mencapai 3,7% dari total populasi. Temuan ini menempatkan Jawa Barat di atas sepuluh provinsi besar lainnya, mengindikasikan bahwa isu kesehatan mental di wilayah ini, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa, perlu mendapatkan perhatian lebih serius (SKI, 2023). Sebagai ibu kota provinsi, Kota Bandung turut menunjukkan tren peningkatan gangguan mental emosional pada anak. Data dari Dinas Kesehatan Kota Bandung mencatat bahwa dari 120.850 anak yang menjalani skrining pada tahun 2021, sebanyak 8.870 menunjukkan gejala gangguan mental; jumlah ini naik menjadi 10.196 kasus pada tahun 2022, meskipun jumlah anak yang diskriminasi menurun (Jabar Ekspres, 2023). Selain itu, studi terhadap mahasiswa di Bandung mengungkapkan bahwa hampir separuh responden (48,6% dari 736 mahasiswa) mengalami gejala gangguan mental seperti kecemasan dan depresi, yang sebagian besar dipicu oleh tekanan akademik, konflik sosial, dan tuntutan terhadap diri sendiri (IDN Times Jabar, 2023).

3.2.2 Data Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah remaja akhir hingga dewasa awal berusia 18–21 tahun, terdiri dari siswa SMA/SMK dan mahasiswa baru, baik laki-laki maupun perempuan khususnya yang menetap di Kota Bandung. Mereka berada dalam fase pencarian jati diri dan rentan mengalami krisis identitas akibat tekanan dari keluarga, teman sebaya, maupun media digital.

3.2.3 Data Sampel Psikolog

Data yang diperoleh dari psikolog perkembangan anak dan remaja, Rizka Eka Ananda Putri (2025) melalui sampel dokumen PDF yang diberikan pada 5 Maret 2025, menunjukkan adanya sejumlah kasus remaja di Kota Bandung yang mengalami krisis identitas. Sebanyak sembilan remaja berusia 17–18 tahun dilaporkan merasa tertekan oleh tuntutan orang tua terkait masa depan, hingga terjebak antara keinginan pribadi dan harapan keluarga. Hal ini membuat mereka kehilangan arah serta kesulitan mengenali potensi dan kemampuan diri. Selain itu, tiga individu berusia 21–22 tahun juga dilaporkan mengalami kebingungan pasca-kuliah, disertai tekanan perfeksionisme dari lingkungan sekitar. Kondisi ini memicu gejala depresi, seperti penarikan diri, kehilangan motivasi, kecemasan berlebih, gangguan tidur, dan perasaan tidak berharga. Temuan ini menegaskan bahwa krisis identitas bukan hanya berdampak pada aspek psikologis, tetapi juga dapat mengganggu kestabilan mental remaja secara menyeluruh.

3.2.4 Data Hasil Wawancara

1. Wawancara dengan Psikolog Perkembangan Remaja

Berdasarkan wawancara via google meet pada 6 Desember 2024 pukul 13:30-14:30 WIB dengan Rizka Eka Ananda Putri yang merupakan Psikolog Perkembangan Anak dan Remaja di Kota Bandung, krisis identitas pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perubahan hormon, tekanan dari teman sebaya, perundungan, citra diri, pengaruh media sosial, serta pola asuh orang tua. Remaja dalam kondisi ini umumnya menunjukkan sikap tidak percaya diri, menutup diri, dan merasa cemas terhadap penilaian orang lain. Perilakunya pun kerap dipengaruhi oleh konstruksi sosial tertentu, seperti laki-laki yang cenderung memendam perasaan karena tuntutan untuk terlihat kuat, atau perempuan yang mengikuti standar sosial agar diterima meskipun bertentangan dengan jati dirinya. Menurut Rizka, animasi dapat menjadi media reflektif yang efektif bagi remaja untuk mengenali dan memahami krisis identitas yang mereka alami. Melalui visualisasi yang dekat dengan pengalaman mereka, animasi dapat membantu

remaja merasa dimengerti, tervalidasi, dan lebih mampu mengekspresikan diri. Media semacam ini juga berperan dalam membangun empati serta menciptakan ruang yang suportif, sehingga remaja tidak merasa sendiri dan lebih terbuka untuk mencari bantuan atau berbagi cerita.

Berdasarkan wawancara dengan Nadia Felicia Mahardika via google meet pada 9 Desember 2024, 19:00-20:00 WIB, seorang Psikolog Anak dan Remaja, diketahui bahwa krisis identitas pada remaja dapat dipicu oleh berbagai faktor, seperti kurangnya kepercayaan terhadap orang tua karena respons yang tidak suportif, konflik keluarga yang belum terselesaikan, pengaruh lingkungan, kekhawatiran akan penilaian orang lain, serta kondisi keluarga yang kurang stabil. Krisis ini sering kali tidak tampak secara fisik, namun dapat dikenali dari ciri-ciri seperti rendahnya kepercayaan diri, kesulitan dalam mengambil keputusan, kebingungan dalam merancang masa depan, hingga ketidakmampuan mengenali potensi diri. Menurut narasumber, peran orang tua sangat penting dalam membangun identitas remaja, terutama dengan mengurangi perlakuan negatif seperti tuntutan berlebihan dan kritik yang destruktif. Lingkungan sosial yang sehat juga berkontribusi dalam proses ini. Bila krisis sudah berdampak serius pada kondisi emosional, disarankan untuk segera melakukan konsultasi dengan tenaga profesional. Nadia juga menilai bahwa animasi dapat menjadi media refleksi psikologis yang efektif bagi remaja, karena mampu memvalidasi emosi, menyampaikan pesan dengan cara yang relatable, serta memberikan dorongan bagi remaja untuk lebih mengenal, menerima, dan mengekspresikan diri dengan sehat.

2. Wawancara dengan Teman Dekat Remaja Terkait Krisis Identitas

Mengacu pada rentang usia 18–21 tahun sebagai kelompok remaja akhir yang menjadi target utama perancangan, dipilihlah narasumber dari kalangan remaja sekolah dan mahasiswa baru yang memiliki pengalaman atau pemahaman mengenai krisis identitas. Proses pemilihan responden dilakukan secara purposif, dengan menghubungi teman-teman terdekat yang saat ini sedang menempuh pendidikan di Kota Bandung. Untuk mendukung fleksibilitas, wawancara dilakukan secara dengan format semi terstruktur, guna menggali pandangan serta pengalaman pribadi mereka terkait isu krisis identitas.

Wawancara pertama dilakukan secara langsung saat bertemu di event jejepangan Idol Time Cihampelas Walk pada 23 November 2024 bersama Angelica Rizkaputri Dermawan (Angel), seorang mahasiswi baru berusia 19

tahun, semester satu di Universitas Kristen Maranatha, Angel mengungkapkan pengalaman pribadinya dalam menghadapi krisis identitas yang dipicu oleh penggunaan media sosial, khususnya Instagram. Ia mengaku merasa tertekan oleh standar kecantikan yang ditampilkan dalam konten *reels*, serta komentar negatif yang sering muncul jika seseorang dianggap tidak memenuhi ekspektasi visual tersebut. Pengalaman ini pernah ia alami secara langsung ketika sebuah video *reels* miliknya yang menggunakan filter berhasil masuk *FYP*, namun justru dibanjiri komentar sinis dan ujaran kebencian. Hal tersebut membuatnya merasa minder, sering merendahkan diri, hingga memutuskan untuk menghapus isi akun Instagramnya. Menanggapi perancangan animasi, Angel menyatakan bahwa media reflektif semacam ini berpotensi menjadi bentuk terapi visual bagi remaja, terutama karena generasi saat ini mulai lebih sadar akan isu kesehatan mental. Desain karakter yang menggambarkan konflik serupa menurutnya dapat membantu remaja merasa lebih dimengerti dan tidak merasa sendirian dalam perjuangan mereka.

Wawancara kedua dilakukan secara langsung ketika sedang bermain di rumah teman pada 7 Desember 2024 pukul 20:00-21:00 WIB, remaja berusia 21 tahun Faren Rajendra adalah mahasiswa Universitas Terbuka sekaligus teman dekat penulis membagikan pengalaman pahitnya selama enam tahun masa sekolah, di mana ia menjadi korban perundungan baik secara verbal maupun nonverbal hanya karena memiliki tubuh gemuk dan gangguan pada mata. Kekurangannya kerap dijadikan bahan olok-olokan, terutama oleh teman-teman laki-laki di kelasnya. Selain itu, karena dikenal sebagai siswa yang cerdas, ia sering dimanfaatkan untuk mengerjakan tugas orang lain, yang semakin memperburuk kebingungannya terhadap diri sendiri dan menimbulkan rasa rendah diri. Pengalaman perundungan yang berlangsung bertahun-tahun membuatnya kehilangan arah dan merasa tidak memiliki tujuan hidup. Meski begitu, narasumber akhirnya mampu melewati fase tersebut dengan keberanian, ia menghadapi perundungan nonverbal dengan berani melawan, sementara perundungan verbal direspon dengan sikap acuh dan menjadikannya bahan lelucon, hingga para pelaku berhenti dengan sendirinya. Terkait perancangan, narasumber meyakini bahwa animasi sebagai media refleksi dapat berperan sebagai bentuk terapi emosional bagi remaja, karena mampu menyampaikan perasaan yang sulit diungkapkan dan memberikan rasa bahwa mereka tidak sendirian. Namun demikian, ia juga menekankan bahwa efektivitas media ini

bergantung pada sejauh mana individu mau merefleksikan kondisi krisis identitasnya ke arah yang lebih positif.

Wawancara ketiga dilakukan bersama teman dekat bernama Budi pada 20 November 2024 pukul 13:00-14:00 WIB melalui Whatsapp chat, Budi merupakan mahasiswa semester 5 jurusan Teknologi Informasi (IT) di Universitas Terbuka, dalam wawancara Budi menceritakan pengalaman terkait tekanan dari lingkungan keluarga, terutama dalam hal akademik dan pilihan masa depan. Saat duduk di kelas 3 SMK, ia mengalami konflik batin antara keinginannya untuk langsung bekerja sebagai freelancer di bidang IT dan harapan orang tuanya yang menginginkan ia melanjutkan kuliah di jurusan hukum, mengikuti jejak sang ayah. Tekanan akademik yang diberikan terlalu keras sempat membuatnya merasa terpuruk dan kehilangan semangat. Namun berkat dukungan dari teman-teman terdekat, ia akhirnya memberanikan diri untuk mengungkapkan perasaannya kepada orang tua. Langkah ini membuahkan hasil; ia kini dapat menjalani pilihannya sendiri sebagai freelancer sekaligus mahasiswa jurusan IT. Menurutny, remaja masa kini memiliki kesadaran yang lebih tinggi terhadap kesehatan mental, sehingga media seperti animasi reflektif dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu mereka memahami dan mengatasi tekanan yang muncul akibat krisis identitas.

3.2.5 Analisis Karya Sejenis

A Silent Voice	Summer Ghost	Tatami Galaxy
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai referensi kuat yang dapat diadaptasikan ke pengkaryaan desain karakter yang sedang dirancang. Misalnya, dalam animasi “A Silent Voice” didapatkan latar belakang untuk cerita seorang karakter perundung, *Style* untuk penggambaran karakter, *basic shape* dan tinggi kepala yang menjadi acuan dalam merancang tokoh utama karakter. Kemudian dalam animasi “Summer Ghost” diambil kepribadian karakter yang serupa untuk penggambaran karakter utama, latar belakang cerita yang mirip dengan animasi yang sedang dirancang juga menguatkan pengkaryaan desain karakter. Animasi “The Tatami Galaxy”

menjadi acuan bagaimana pewarnaan karakter akan dibuat, warna dominan pucat dalam animasi tersebut bisa menjadi referensi dalam mengerjakan desain karakter.

3.2.6 Data Hasil Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner dilakukan melalui platform Google Form sebagai pelengkap data kualitatif, khususnya untuk mengetahui preferensi gaya animasi dan desain karakter yang disukai oleh remaja. Jumlah responden yang dibutuhkan tidak terlalu banyak, yakni sekitar 50 orang, mengingat fungsinya sebagai data pendukung. Kuesioner ini disebarluaskan melalui grup media sosial seperti WhatsApp dan Discord, yang mayoritas anggotanya adalah remaja berusia 18–25 tahun dan berasal dari lingkaran pertemanan saja.

1. Data Pertanyaan *Style* Karakter Animasi

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai preferensi gaya animasi, sebanyak 69,6% responden atau sekitar 39 remaja menyatakan lebih menyukai gaya anime, sementara sisanya, sekitar 30,4% atau 17 responden memilih gaya kartun. Temuan ini mengindikasikan bahwa gaya anime memiliki daya tarik yang lebih tinggi di kalangan remaja dibandingkan gaya kartun.

2. Data Pertanyaan Desain Karakter yang Menarik

Dalam pertanyaan mengenai desain karakter yang paling menarik, di sertakan empat sampel visual, terdiri dari dua gaya kartun (*Steven Universe* dan *Clarence*) serta dua gaya anime (*Flavor of Youth* dan *Summer Ghost*). Dari hasil kuesioner, sebanyak 42,9% responden atau 24 remaja menyatakan ketertarikan paling tinggi terhadap desain karakter dari anime *Summer Ghost*. Sementara itu, *Steven Universe* dan *Flavor of Youth* masing-masing dipilih oleh 26,8% responden (setara 30 remaja jika digabung), dan *Clarence* hanya memperoleh 3,6% atau 2 suara. Temuan ini mengindikasikan bahwa desain karakter bergaya anime, khususnya dari *Summer Ghost*, lebih diminati oleh remaja dibandingkan gaya kartun.

3. Data Pertanyaan Platform untuk Menonton Animasi

Berdasarkan data mengenai platform yang digunakan untuk menonton animasi, mayoritas responden remaja memilih layanan streaming berbayar, dengan 41,1% (23 responden) menggunakan Netflix, 25% (14 responden) memilih Disney+ Hotstar, dan 17,9% (10 responden) menonton melalui Bstation TV. Hanya 16,2% responden (9 remaja) yang mengakses animasi melalui platform ilegal atau bajakan. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar

remaja berada dalam kelompok ekonomi menengah hingga menengah ke atas, terlihat dari preferensi mereka terhadap platform berbayar dengan biaya bulanan seperti Netflix dan Disney+ Hotstar (Rp65.000) serta Bstation (Rp29.000).

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa krisis identitas merupakan tantangan signifikan yang banyak dialami oleh remaja, khususnya pada fase akhir remaja, saat individu tengah berusaha memahami jati dirinya. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai aspek, mulai dari lingkungan keluarga, relasi dengan teman sebaya, hingga tekanan terhadap media digital. Sayangnya, informasi dan representasi mengenai krisis identitas dalam media masih terbatas, sehingga banyak remaja merasa bingung dan terisolasi tanpa tahu bagaimana menyikapi kondisi yang mereka alami. Melalui perancangan karakter dalam animasi *Geometri Jiwa*, akan menghadirkan tokoh-tokoh yang dapat merefleksikan perasaan dan konflik internal yang kerap dialami remaja dalam kehidupan sehari-hari. Karakter-karakter ini dirancang untuk menggambarkan dinamika emosional yang realistis, sehingga diharapkan dapat menjadi sarana refleksi diri, membantu mereka memahami perjalanan pencarian identitas, serta memberikan dukungan emosional secara tidak langsung.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep karakter dalam animasi 2D berjudul *Geometri Jiwa* dibentuk berdasarkan hasil gabungan data dari wawancara dan observasi terhadap karya-karya sejenis. Perancangan ini mengangkat kisah tiga remaja akhir Bernama Sigit, Egi, dan Linka yang mengalami krisis identitas akibat tekanan sosial yang berbeda, dan secara tidak sengaja dipertemukan oleh konflik pribadi masing-masing. Inspirasi utama dalam pengembangan konsep diambil dari animasi *A Silent Voice*, *Summer Ghost*, dan *Tatami Galaxy*. Karakter secara fisik dirancang berdasarkan hasil analisis visual dari referensi karya lain dan didukung oleh wawancara dengan remaja sebagai sampel. Kepribadian serta latar belakang ketiga tokoh dikembangkan dari temuan wawancara dengan narasumber remaja dan psikolog, lalu diperdalam kembali melalui analisis referensial. Kemudian menyusun *moodboard* sebagai dasar visual, menggunakan bentuk-bentuk geometri segitiga, persegi, dan lingkaran untuk merepresentasikan karakter Sigit, Egi, dan Linka. Elemen pendukung seperti pakaian dan aksesoris disesuaikan dengan latar konflik masing-masing tokoh. Setelah itu, dibuat berbagai alternatif

sketsa meliputi bentuk dasar, wajah, pakaian, hingga aksesoris, dan ketika desain akhir telah ditentukan, tiap karakter dikembangkan lebih lanjut melalui *turnaround*, ekspresi wajah, dan gestur untuk menghidupkan kepribadian visual mereka.

4.3 Konsep Media

Untuk mendukung terciptanya desain karakter yang selaras dengan konsep animasi yang dirancang, penulis memanfaatkan aplikasi Clip Studio Paint EX sebagai alat utama dalam proses visualisasi, mulai dari pembuatan sketsa hingga tahap pewarnaan. Setelah seluruh proses produksi selesai, animasi akan dipublikasikan melalui platform YouTube. Pemilihan media ini didasarkan pada kemudahan akses, tidak adanya biaya berlangganan, serta efektivitas penyebarannya, khususnya kepada remaja sebagai target audiens utama.

4.4 Konsep Visual

Animasi *Geometri Jiwa* mengangkat kisah tiga remaja, Sigit, Egi, dan Linka yang masing-masing menghadapi krisis identitas akibat tekanan sosial dari lingkungan mereka. Pertemuan ketiganya terjadi secara tidak sengaja, namun menjadi momen penting di mana mereka saling berbagi pengalaman terkait krisis identitas yang mereka alami. Gaya visual animasi ini mengadopsi nuansa anime *A Silent Voice*, dengan bentuk kepala karakter mengacu pada bangun dasar segitiga, persegi, dan lingkaran. Pewarnaan karakter menggunakan pendekatan monokromatik seperti yang diterapkan dalam *Summer Ghost*, sementara kepribadian masing-masing tokoh dikembangkan dengan merujuk pada karakter utama dalam *Summer Ghost* dan *The Tatami Galaxy*, agar selaras dengan filosofi bentuk dasar yang mereka wakili. Nama ketiga tokoh diambil sebagai plesetan dari bentuk geometris tersebut, Segitiga menjadi Sigit, Persegi menjadi Egi, dan Lingkaran menjadi Linka. Sigit menghadapi tekanan dari ayahnya yang menuntut masa depan yang kaku, Egi mengalami perundungan di lingkungan sekolah, dan Linka merasa tertekan oleh ekspektasi sempurna dari netizen di media sosial. Ketiga tekanan tersebut menyebabkan kebingungan peran, penurunan harga diri, hingga munculnya gejala kecemasan, depresi, dan pemikiran destruktif yang mencerminkan krisis identitas yang mendalam.

4.5 Proses Sketsa Karakter

Tahapan ini dimulai dengan eksplorasi bentuk bangun dasar segitiga, persegi, dan lingkaran yang menjadi identitas visual utama dari karakter Sigit, Egi, dan Linka. Bentuk tersebut digunakan sebagai dasar pembentukan kepala dan

proporsi tubuh karakter, yang kemudian dikembangkan ke dalam berbagai alternatif sketsa untuk menemukan komposisi visual yang paling sesuai. Sketsa juga mencakup pencarian ekspresi wajah, postur tubuh, dan gestur karakter sebagai cerminan dari kondisi psikologis dan konflik internal yang mereka alami. Tiap desain disesuaikan dengan latar belakang dan kepribadian karakter yang diperoleh dari hasil wawancara dan analisis karya sejenis sebelumnya.

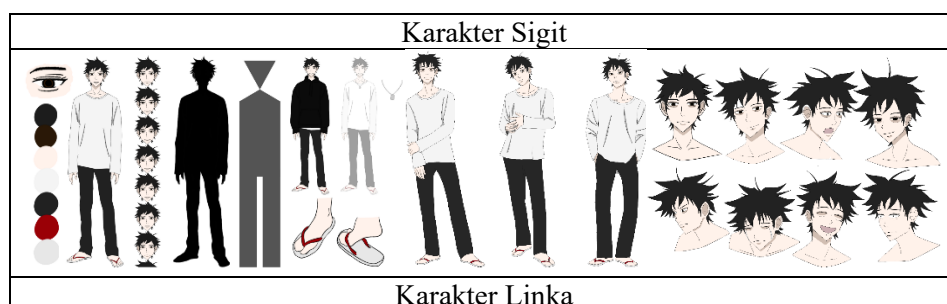
4.6 Proses *Lineart* Karakter

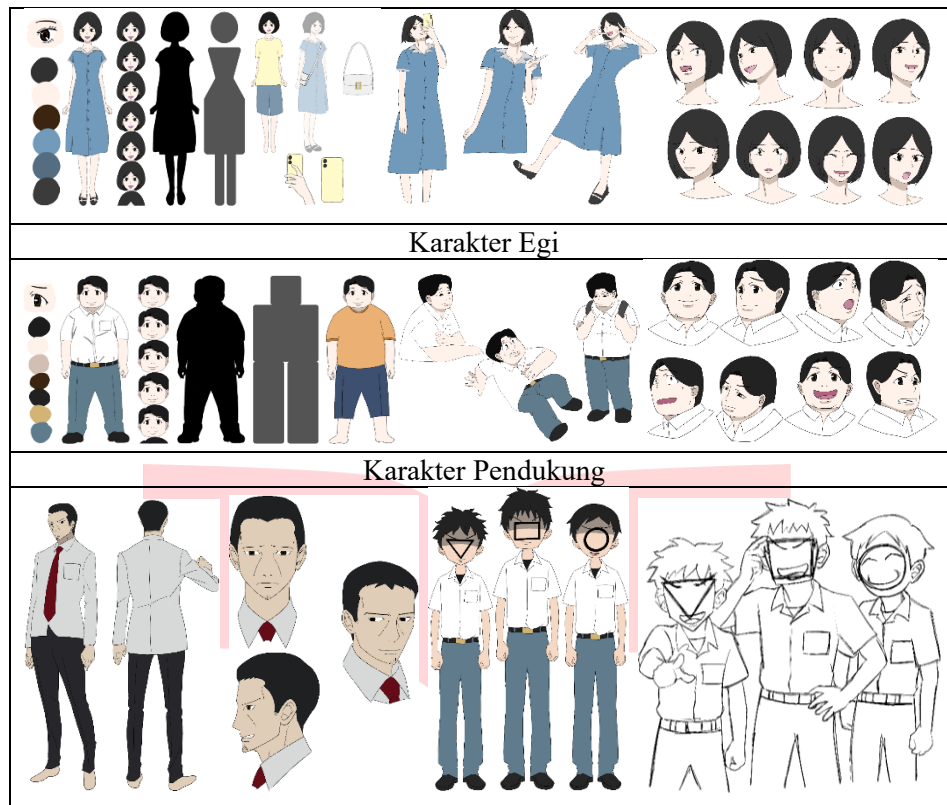
Setelah sketsa final dipilih, proses dilanjutkan dengan pembuatan *lineart* menggunakan aplikasi Clip Studio Paint EX. Tahap ini difokuskan pada penyusunan bentuk akhir karakter secara bersih dan terstruktur, termasuk pembuatan *turnaround* (tampilan karakter dari berbagai sudut), ekspresi wajah, serta gerakan mulut untuk keperluan animasi. Lineart dirancang secara konsisten untuk menjaga kesinambungan bentuk, proporsi, dan detail karakter selama proses produksi.

4.7 Proses *Rendering* Karakter

Tahap terakhir melibatkan pewarnaan dan pemberian efek visual pada karakter. Warna dipilih secara monokromatik dan akromatik dengan penyesuaian terhadap suasana batin dan konflik masing-masing tokoh. Misalnya, karakter Sigit yang mengalami tekanan dari orang tua divisualkan dengan warna-warna kelabu yang mendalam, sedangkan Linka yang menghadapi tekanan dari media sosial diberikan palet warna pastel yang lembut namun tetap kontras secara emosional. Egi memiliki palet warna yang menyesuaikan seragam sekolah anak SMA pada umumnya, dengan penampilan yang sangat rapih menunjukkan anak culun yang menggambarkan korban dari perundungan teman sebayanya. Teknik pewarnaan menggunakan gradasi kasar dan pencahayaan halus untuk mendukung atmosfer psikologis serta memperkuat kesan reflektif dari masing-masing karakter.

4.8 Hasil Perancangan





5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa krisis identitas pada remaja di Kota Bandung dipicu oleh tiga sumber tekanan utama dalam lingkungan pertumbuhan mereka, yaitu tekanan dari keluarga, lingkungan akademik, dan media sosial. Ketiga faktor ini memiliki pengaruh besar terhadap kondisi psikologis remaja, dan jika tidak ditangani dengan baik, dapat menyebabkan berbagai gangguan seperti kecemasan, depresi, rendahnya rasa percaya diri, hingga munculnya pikiran untuk mengakhiri hidup. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan psikolog dan remaja yang menjadi responden, yang menunjukkan bahwa tekanan sosial yang berlebihan, pengalaman perundungan, serta kebiasaan membandingkan diri dengan orang lain menjadi pemicu umum krisis identitas. Sebagai bentuk respons terhadap persoalan ini, dirancanglah animasi 2D *Geometri Jiwa* dengan pendekatan desain karakter berbasis *shape language* dan analisis psikologis naratif dari hasil data primer. Tiga karakter utama Sigit, Egi, dan Linka masing-masing merepresentasikan jenis tekanan berbeda, dari keluarga, sekolah, dan media sosial. Melalui karya ini, diharapkan remaja dapat merasa terwakili oleh cerita yang disampaikan, menyadari bahwa mereka tidak sendirian dalam perjuangan identitas, serta menemukan ruang aman untuk merefleksikan emosi,

memahami diri, dan membangun kekuatan dalam menghadapi tekanan sosial secara lebih sehat.

5.2 Saran

Melalui perancangan ini, direkomendasikan agar media reflektif semacam ini terus dikembangkan, khususnya oleh para desainer, ilustrator, dan animator yang memiliki kepedulian terhadap isu kesehatan mental pada remaja. Selain itu, keluarga dan pendidik juga diharapkan dapat membangun ruang komunikasi yang lebih terbuka serta memberikan dukungan emosional yang sehat dan membangun. Ke depannya, penelitian ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke tahap produksi animasi secara utuh, sekaligus mengeksplorasi bagaimana respons audiens terhadap narasi dan karakter yang dihadirkan dalam karya.

Referensi

- Agoes Dariyo. 2023. *Penerapan Konseling Krisis untuk Mengatasi Trauma Psikologis Korban Perundungan Remaja Perempuan*, 3(2), 2.
- Aida Nurhanafiah. 2024. *Persepsi Remaja Terhadap Harapan Akademik Orang Tua*, 24-26.
- Alain de Botton, dan John Armstrong. 2013. *Art as Therapy*. Phaidon Press, 3.
- Alan Bryman. 2018. *Social Research Methods*. Oxford University Press, 332.
- Annisa Delafrinda, Yayat Sudaryat, dan Riki Taufik. 2021. "Perancangan Animate Karakter pada Dampak Paceklik Ikan Bagi Nelayan di Pantai Pandeglang Banten Menggunakan Media Informasi Film Animasi 2D." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(6), 3.
- Ayu Lestari. 2023. *Dampak Media Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis Remaja: Tinjauan Pengaruh Penggunaan Media Sosial pada Kecemasan dan Depresi Remaja*, 3(8), 2-3.
- Bronfenbrenner, Urie. 2009. *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press, 132.
- Cathy A. Malchiodi. 2011. *Handbook of Art Therapy*. Guilford Press.
- Chris Webster. 2005. *Animation: The Mechanics of Motion*. Focal Press, 142.
- Denny Rope. 2022. *Hubungan Media Sosial terhadap Krisis Identitas Remaja: Studi Kualitatif*, 3(1) 44-54.

Dwight V. Swain. 2008. *Creating Characters: How to Build Story People*. University of Oklahoma Press, 128.

Erik Erikson. 1978. *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company, 142.

Florence Littauer. 2010. *Personality Plus*. Gramedia, 16-21.

Hasan Abdulloh, Zaini Ramdhan, dan Rully Sumarlin. 2021. "Perancangan Desain Karakter untuk Animasi Kena and The Spirit of West Java." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(6).

Hidayatul, M., Ema Sahara, dan Endang S. W. 2024. "Transformasi Kesehatan Mental Remaja Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Global." *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 129-142.

John W. Creswell. 2023. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.

John W. Santrock. 2015. *Adolescence*, 16th Edition. McGraw-Hill, 130-158.

John W. Santrock. 2019. *A Topical Approach to Lifespan Development*, 10th Edition. McGraw-Hill.

Kristin Neff. 2011. *Self Compassion: The Proven Power of Being Kind to Yourself*. William Morrow, 6-19.

Latifah Nur Ahyani, dan Dwi Astuti. 2018. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Prenadamedia Group, 80-81.

Lev Vygotsky. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press, 7-8.

Mate Art. 2023. *Color Mixing Essentials: A Contemporary Beginner's Guide to Color Theory & Color Mixing*, 26-35.

Patti Mollica. 2018. *Special Subjects: Basic Color Theory*. Walter Foster Publishing, 47-55.

Paul Wells. 1998. *Understanding Animation*. Routledge, 35-51.

Randy et al. 2022. *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation, and Visual Development*. 3DTotal Publishing.

Reffeyan Gazha W., Zaini Ramdhan, dan Rully Sumarlin. 2021. "Perancangan Palet Warna untuk Animasi Pendek 2D 'Apresiasiimu' dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat terhadap Desain Grafis." *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(6).

- Setiawan, N. 2022. "Transformasi Pendidikan Agama Islam dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental Remaja." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 129-142.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Guna Widya.
- Steve Roberts. 2011. *Character Animation Fundamentals*. Focal Press.
- Susan J. Napier. 2005. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Weiland, K. M. 2016. *Creating Character Arcs*. PenForASword Publishing.
- Zulfikar, A. 2021. "Implementasi Nilai Islam dalam Kehidupan Sehari-hari dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental." *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 7(2), 95-110.

Internet

- Fadhli Rizal Makarim. 2022. "Mengapa Remaja Rentan Mengalami Krisis Identitas?" *Halodoc*. <https://www.halodoc.com/artikel/mengapa-remaja-rentan-mengalami-krisis-identitas> (diakses pada 10 Maret 2025 pukul 14:00 WIB)
- Fadhli Rizal Makarim. 2024. "Kesehatan Mental." *Halodoc*. <https://www.halodoc.com/kesehatan/kesehatan-mental> (diakses pada 10 Maret 2025 pukul 15:00 WIB).
- Ghassani Roza, Shabrina, Tiwi Harjanti Cakranita, dan Enesis Group. 2024. "Faktor yang Memengaruhi Kesehatan Mental." *Enesis*. <https://enesis.com/id/artikel/faktor-yang-memengaruhi-kesehatan-mental/> (diakses pada 11 Maret 2025 pukul 09:00 WIB)
- Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) Laporan Penelitian. 2022–2023. <https://qcmhr.org/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia> (diakses pada 5 November 2024 pukul 03:00 WIB).
- Maulana. 2023. "Dampak Perundungan terhadap Kesehatan Mental Remaja di Indonesia." *Karakter (Universitas Esa Unggul)*. <https://karakter.esaunggul.ac.id/index.php/pku/article/view/372/0> (diakses pada 2 November 2024 pukul 20:00 WIB).

Psikologi UGM Blog. 2024. "Siapakah Aku? Krisis Identitas yang Biasa Dialami Remaja." <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2024/05/04/siapakah-aku-krisis-identitas-yang-biasa-dialami-remaja/> (diakses pada 26 Oktober 2024 pukul 21:00 WIB).

Psikiatri Anak dan Remaja FKK UI. 2021. <https://theconversation.com/riset-usia-16-24-tahun-adalah-periode-kritis-untuk-kesehatan-mental-remaja-dan-anak-muda-indonesia-169658> (diakses pada 28 Oktober 2024 pukul 10:00 WIB)

Siregar, I. K. 2018. "Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar Siswa." *Kumpulan Jurnal Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*.
https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/kumpulandosen/article/view/1736/pdf_126 (diakses pada 28 Oktober 2024 pukul 13:00 WIB).

World Health Organization. 2022. "Mental Health." <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response> (diakses pada 28 November 2024 pukul 16:00 WIB).

World Health Organization. 2024. "Mental Health of Adolescents." <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health> (diakses pada 28 November 2024 pukul 17:00 WIB).