

ABSTRAK

Krisis identitas biasanya terjadi pada masa awal hingga akhir remaja dan sering kali terjadi akibat tekanan sosial dari lingkungan keluarga, akademik, dan media sosial. Hal ini menyebabkan remaja merasa bingung, kehilangan arah, hingga berisiko mengalami gangguan kesehatan mental. Di provinsi Jawa Barat, khususnya Kota Bandung, kasus gangguan mental pada remaja menunjukkan peningkatan signifikan pertahun 2023 diantara sepuluh provinsi besar di Indonesia, dan penyebab gangguan mental remaja di Kota Bandung sering kali diakibatkan oleh Krisis Identitas. Sayangnya, representasi krisis identitas dalam media yang dikonsumsi remaja masih sangat minim, membuat mereka merasa sendirian dalam menghadapi kondisi tersebut. Oleh karena itu, dilakukan Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Geometri Jiwa” Sebagai Media Refleksi Psikologis Remaja di Kota Bandung. Dalam animasi ini, tiga karakter utama bernama Sigit, Egi, dan Linka mewakili tekanan dari keluarga, akademik, dan media sosial. Penelitian ini menggunakan metode Mixed Method Exploratory Sequential Design dengan teknik wawancara, analisis karya sejenis, studi literatur, dan kuesioner. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam perancangan karakter yang akurat dan representatif.

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

