

PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D “GEOMETRI JIWA” SEBAGAI MEDIA REFLEKSI PSIKOLOGIS REMAJA YANG MENGALAMI KRISIS IDENTITAS

STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION “GEOMETRY OF THE SOUL” AS A PSYCHOLOGICAL REFLECTION MEDIA FOR ADOLESCENTS EXPERIENCING AN IDENTITY CRISIS

Akeyla Yudha Alghifari¹, Yayat Sudaryat², Rully Sumarlin³

Universitas Telkom, Bandung

akelyudha@student.telkomuniversity.ac.id¹, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id²,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Fenomena krisis identitas dan tekanan sosial pada remaja sering kali muncul dimasa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Hal ini terjadi karena remaja semakin terpapar pada standar sosial yang sulit dicapai dari keluarga, lingkungan sekolah, dan dunia maya. Masalah utama dalam penelitian ini adalah sulitnya menemukan representasi yang realistis atau mendukung tentang krisis identitas dan tekanan sosial dalam media yang dikonsumsi remaja, sehingga mereka tidak memiliki panduan atau sumber daya untuk membantu mereka menghadapi situasi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard animasi melalui visual storytelling sebagai media refleksi psikologis bagi remaja yang mengalami krisis identitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi literatur, yang dianalisis dengan metode kualitatif menurut Moleong (2017:6) dan Hendryadi, et. al., (2019:218) untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, termasuk perilaku, persepsi, motivasi mereka dan proses penyelidikan naturalistik yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam dan alami. Data dari penelitian digunakan sebagai acuan dalam merancang storyboard dengan tepat. Hasil dari perancangan berupa storyboard dari animasi 2D “Geometri Jiwa”.

Kata kunci: Storyboard, Animasi 2D, Krisis Identitas, Remaja.

ABSTRACT

The phenomenon of identity crisis and social pressure in adolescents often appears during the transition from childhood to adulthood..Excessive usage by teenagers can lead to addiction and the illusion of perpetual fame. This happens because adolescents are increasingly exposed to social standards that are difficult to achieve from family, the school environment, and cyberspace. The main problem in this study is the difficulty of finding.

Realistic or supportive representations of identity crisis and social pressure in the media consumed by adolescents, so they do not have guidance or resources to help them deal with the situation. Therefore, this study aims to design an animated storyboard through visual storytelling as a medium for psychological reflection for adolescents experiencing an identity crisis. This study uses a qualitative method with data collection techniques in the form of interviews, observations and literature studies, which are analyzed using qualitative methods according to Moleong (2017: 6) and Hendryadi, et. al., (2019: 218) to understand the phenomena experienced by the research subjects, including their behavior, perceptions, motivations and the naturalistic investigation process that aims to understand social phenomena in depth and naturally. Data from the study is used as a reference in designing the storyboard properly. The results of the design are in the form of a storyboard from the 2D animation "Geometri Jiwa".

Keywords: Storyboard, 2D Animation, Identity Crisis, Teenagers

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang sangat krusial dalam kehidupan seseorang. Pada fase ini, mereka mulai mencari jati diri dan menentukan peran mereka di masyarakat. Erik Erikson (1994) dalam teorinya tentang Psychosocial Development Stages menyebutkan bahwa remaja berada dalam tahap Adolescence, yaitu masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang berlangsung sekitar usia 12 hingga 18 tahun. Pada fase ini, individu mengalami identity versus role confusion, di mana mereka berusaha menemukan identitas diri, tetapi sering kali menghadapi kebingungan dalam menentukan peran mereka.

Krisis identitas pada remaja menjadi isu yang mendesak untuk ditangani. Data dari survei kesehatan mental nasional (I-NAMHS, 2022) mengungkapkan bahwa satu dari tiga remaja di Indonesia mengalami gangguan kecemasan, depresi, atau masalah perilaku. Dari total populasi remaja, sekitar 15,5 juta orang mengalami gangguan kesehatan mental, tetapi hanya sebagian kecil yang mendapatkan akses ke layanan kesehatan mental. Hal ini berpotensi menimbulkan dampak negatif lebih lanjut, seperti rendahnya harga diri, isolasi sosial, hingga perilaku agresif. Penelitian I-NAMHS (2023) juga menemukan bahwa tekanan dari keluarga, lingkungan sosial, dan media digital berperan besar dalam kondisi mental remaja di Indonesia. Depresi, fobia sosial, serta gangguan kecemasan sering kali muncul akibat tekanan sosial yang mereka alami.

Laporan Komnas Perlindungan Anak tahun 2023 mengungkapkan bahwa kekerasan dalam keluarga menjadi penyebab utama gangguan kesehatan mental pada anak, dengan pelaku terbanyak berasal dari lingkungan keluarga sendiri. Kurangnya perhatian dan komunikasi yang buruk dalam keluarga juga menjadi faktor utama yang memicu krisis identitas remaja. Selain itu, penelitian yang diterbitkan oleh Tirto (2023) mencatat bahwa kondisi keluarga yang kurang harmonis, seperti

perceraian atau minimnya perhatian dari orang tua, sering kali mendorong remaja ke dalam pergaulan bebas dan perilaku menyimpang. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika keluarga yang tidak sehat dapat berdampak besar pada perkembangan psikologis remaja, yang akhirnya memicu krisis identitas (Tirto, 2023).

Laporan dari Ketua Umum Komnas Perlindungan Anak, Lia Latifah (2023), menyebutkan adanya peningkatan kasus perundungan (bullying) di sekolah sepanjang tahun tersebut. Perundungan ini tidak hanya menyebabkan tekanan sosial pada korban, tetapi juga 1 memperburuk kondisi mental remaja, meningkatkan kecemasan, serta menurunkan rasa percaya diri mereka.

Media sosial menjadi salah satu sumber utama tekanan sosial karena remaja terus menerus melihat gambaran kehidupan sempurna dari influencer atau teman-teman mereka. Hal ini memicu perbandingan sosial yang dapat mengurangi kepuasan diri (self-satisfaction) dan meningkatkan kecemasan (Turkle, 2011). Laporan We Are Social (2023) mengungkapkan bahwa 61,8% populasi Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial, dengan remaja sebagai kelompok pengguna terbesar. Tuntutan untuk tampil sempurna, baik dari segi fisik, finansial, maupun emosional, dapat menyebabkan kecemasan dan depresi di kalangan remaja.

Kota Bandung sendiri merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia sekaligus pusat pendidikan di Provinsi Jawa Barat yang mengalami peningkatan dalam jumlah kasus gangguan kesehatan mental dalam 2 tahun terakhir yaitu sebesar 3,3% dari total populasi di Jawa Barat dan untuk Kota Bandung sendiri 48,6 % dari total remaja, (IDN Times dalam Ruang Empati, 2024).

Krisis identitas memiliki dampak jangka panjang yang serius terhadap kesehatan mental remaja. Jika tidak ada intervensi yang tepat, kondisi ini bisa berkembang menjadi masalah psikologis yang lebih berat, seperti depresi, kecemasan, bahkan keinginan untuk bunuh diri. Data dari WHO (2024) menunjukkan bahwa depresi menjadi salah satu penyebab utama gangguan mental pada remaja, di mana satu dari lima remaja di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental akibat krisis identitas. Sebagai bentuk refleksi psikologis terhadap fenomena ini, animasi yang dirancang dalam proyek ini menceritakan kisah tiga remaja yang mengalami krisis identitas akibat tekanan dari keluarga, sekolah, dan media sosial.

Animasi digunakan sebagai media visual karena lebih mudah dalam penyampaian pesan dan lebih diminati oleh kalangan remaja. Dalam pembuatan animasi, pencipta juga dibebaskan berkreasi baik dalam hal cerita maupun visual. Penulis sendiri berperan dalam storyboard artist dengan merancang cerita yang berbebeda dari 3 karakter yang akan merepresentasikan remaja dengan faktor utama yang menjadikan terciptanya krisis identitas. Sehingga melalui ketiga karakter yang penulis rancang dalam cerita diharapkan dapat membantu remaja memahami serta menghadapi tantangan krisis identitas mereka. Oleh karena itu, proyek ini diberi judul: Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D “Geometri Jiwa” sebagai Media Refleksi Psikologis Remaja yang Mengalami Krisis Identitas di Kota Bandung.

1.2 Kesehatan Mental

Kesehatan mental adalah ilmu yang mempelajari masalah kesehatan mental/jiwa, yang bertujuan mencegah timbulnya gangguan/penyakit mental dan gangguan emosi, dan berusaha mengurangi atau menyembuhkan penyakit mental, serta memajukan kesehatan jiwa, Kartini Kartono (2000:3).

Jalaludin dalam Eka Sri Handayani (2022:16), kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari keluhan dan gangguan mental baik berupa neurosis maupun psikosis (penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial). Kesehatan mental juga dapat disebut bahwa terhindarnya seseorang dari gangguan dan penyakit jiwa, Eka Sri Handayani (2022:16). Kesehatan mental merupakan terwujudnya keserasian yang sungguh-sungguh antara fungsi-fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara manusia dengan dirinya dan lingkungan.

Maslow dan Mittlemen dalam Eka Sri Handayani (2022:17) menyebut kondisi yang sehat secara psikologis itu dengan istilah *self actualization*. Manifestasi mental yang sehat tercermin dari beberapa dimensi kesehatan, yaitu:

1. *Adequate feeling of security* (rasa aman yang memadai)
Perasaan merasa aman dalam hubungan dengan pekerjaan, sosial, dan keluarganya.
2. *Adequate self evaluation* (kemampuan menilai diri sendiri yang memadai)
3. *Adequate spontaneity and emotionality* (memiliki spontanitas dan perasaan yang memadai dengan orang lain)

1.2.1 Gangguan Mental

Secara sederhana gangguan mental dapat dikatakan sebagai gangguan atau penyakit mental itu adalah gangguan atau penyakit yang menghalangi seseorang hidup sehat seperti yang diinginkan baik oleh diri individu itu sendiri maupun oleh orang lain, Yustinus Semiun, OFM (2006:9).

Pada masyarakat Indonesia sendiri banyak mitos dan konsepsi yang diyakini tentang kesehatan mental yang keliru, beberapa diantaranya yaitu, gangguan mental tidak dapat disembuhkan muncul secara tiba-tiba, merupakan aib atau noda bagi lingkungannya dan merupakan peristiwa tunggal, Nur Mahardika (2017:11)

1.2.2 Remaja

Kata remaja sendiri berasal dari Bahasa latin, yaitu *adolescens* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis, Kayyis Fithri Ajhuria (2019:122).

Remaja juga dapat diartikan saat dimana manusia mengalami panca roba ditunjukkan dengan sikap suka melawan, gelisah dan periode labil. Hal tersebut pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh adanya perlakuan-perlakuan yang berasal dari lingkungan dan kurangnya pemahaman orang-orang di sekeliling individu tentang proses dan makna perkembangan remaja, Ida Umami (2019:2).

Perubahan sikap merupakan hal yang paling mencolok bagi remaja, yaitu sikap menentang

nilai-nilai dasar hidup orang tua atau orang dewasa. Sikap menantang pranata adat kebiasaan tersebut merupakan gejala wajar yang terjadi sebagai unjuk kemampuan berpikir kritis terhadap segala sesuatu yang dihadapi dalam realitas. Gejala menantang tersebut hanya bersifat sementara dan akan berubah serta berkembang ke arah moralitas yang lebih matang dan mandiri, Hamdanah (2022:40).

2.1.3 Krisis Identitas

Ketika remaja merasa gagal dalam menemukan identitas dirinya, remaja akan mengalami krisis identitas atau identity confusion, sehingga mungkin saja akan terbentuk sistem kepribadian yang bukan menggambarkan keadaan diri yang sebenarnya. Akibatnya remaja akan sering merasa tertekan hingga berperilaku agresif yang mana bisa menyebabkan pertengkaran dan perkelahian akibat dari ketidakstabilan emosi, Latifah Nur Ahyani (2019:129).

Remaja bahkan dapat melakukan perilaku agresif misalnya seperti perilaku kenakalan remaja sehingga remaja merasa tidak berdaya dan sia-sia melakukan suatu hal, bahkan menarik diri dari lingkungan apabila mereka gagal dalam menangani krisis identitas pada diri mereka sendiri, Erik Erikson (1968).

Kegagalan dalam menangani krisis identitas dapat menyebabkan remaja mengalami gangguan atau problem psikososial. Namun, remaja yang berhasil dalam mencapai identitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk membuat komitmen yang tegas dalam bidang karir dan ideologi, Nanik Yulianti (2012).

2.2 Media Animasi

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya “tengah” dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Studinews (2024) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk penyampaian pesan dan informasi. Ruang lingkup media meliputi surat kabar, radio, televisi, film dan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whatsApp*, dan lain sebagainya, Nyoman Jampel (2016:6).

Animasi berasal dari kata kerja latin *animare*, yang berarti menghidupkan atau memberi nafas. Dimana kita dapat mewujudkan impian saat masih anak-anak atau bahkan membayangkan dan menghidupkan dunia yang paling aneh dalam bentuk animasi, Jean Ann Wright (2005:1). Animasi juga dapat diartikan sebagai bentuk dari gabungan audio dan visual yang sangat berbentuk ekspresi kisah atau ide, Andrew Selby (2013:6).

Animasi juga memiliki fungsi sebagai hiburan, informasi, pendidikan dan inspirasi. Animasi juga dapat menciptakan hal yang awalnya mustahil menjadi mungkin terjadi. Animasi juga dapat mengkomunikasikan bermacam hal kepada berbagai kalangan tanpa memandang usia, suku, bangsa, agama dan gender, Andrew Selby (2013:7).

2.2.1 Animasi 2D

Animasi 2D merupakan keterampilan dalam menciptakan gerakan pada bidang dua dimensi. Dimensi ini terdiri dari sumbu X dan Y, sehingga seluruh proses animasi berlangsung di atas bidang datar, Grandis & Sudaryat (2019:2). Segala macam wujud objek atau subjek yang dihasilkan dengan menggunakan media datar tersebut, disebut dengan teknik animasi 2D, Rahmat Rijal (2017:1-2). Animasi merupakan salah satu medium untuk menyampaikan pesan atau cerita, Riwan Adisuryo Utomo, Riky Taufik Afif, Rully Sumarlin (2025). Proses pembuatan animasi dilakukan dengan menyusun gambar-gambar secara berurutan, sehingga menciptakan kesan visual seolah-olah objek tersebut bergerak., Alexandra, Sumarlin, dan Afif (2023).

Animasi 2D juga dapat diartikan sebagai representasi tiga dimensi pada permukaan datar dengan serangkaian gambar, dimana penggambarannya boleh dilakukan secara dilebih-lebihkan dan tidak realistis, memiliki tujuan untuk mengekspresikan suatu hal secara efektif. Animasi 2D juga bisa dianggap merupakan serangkaian gambar demi gambar, Lee Kyung-nam (2018:33-34).

2.2.2 Pipeline Animasi 2D

Andrew Selby (2013:13) menyebut bahwa semua proyek animasi memiliki alur kerja, yang dikenal sebagai *pipeline*, dan terdapat tiga fase dalam pengerjaannya yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pada tahap pra produksi, naskah, konsep dari visual dan suara, serta ide dieksplorasi dan diuji melalui penelitian guna mempersiapkan materi sebelum dikerjakannya suatu animasi. Pada tahap pra produksi harus mempersiapkan beberapa hal seperti naskah, ide visual, pengembangan dari karakter dan *environment*, meneliti tentang ide dan konsepsi yang akan digunakan, audio yang akan digunakan dalam narasi, dialog, musik dan *special effect*. Sehingga dapat membantu individu memahami saat membaca bagaimana suara direkam, diedit dan diproses ada tahap produksi, Andrew Selby (2013:13-14).

Fase produksi adalah tahap untuk melihat proyek terbentuk, dengan karya seni dibuat, pengambilan gambar film, dan suara direkam, Andrew Selby (2013:15). Tahap produksi animasi 2D sendiri dapat dimulai dengan membuat *keyframe*, *motion test*, *background*, *in-between frames*, *inking*, *painting*, *compositing*, *picture editing*, *rendering*, dan *workprint*. Setelah tahap produksi selesai maka tahap terakhir adalah pasca produksi, pada tahap ini hal yang dilakukan adalah mengumpulkan seluruh hasil pekerjaan pada tahap sebelumnya menjadi satu dan melakukan proses *editing*. Pada tahap ini pekerjaan dapat disempurnakan dengan menambahkan *special effect*, *panning*, *color correction* dan *mastering*, judul dan *credits* hingga siap untuk dirilis dan dinikmati oleh konsumen, Andrew Selby (2013:17).

2.2.3 Media Refleksi Psikologi

Refleksi psikologi merupakan bentuk umpan balik dari refleksi diri sendiri sehingga bisa memberikan suatu bentuk umpan balik terhadap suatu individu dan dapat memutuskan apakah mereka perlu menyesuaikan jalan hidup mereka, James W. Pennebaker (2016:79)

Seni dapat membangun pengetahuan tentang diri sendiri dan merupakan cara terbaik untuk mengkomunikasikan hasil yang dihasilkan kepada orang lain, Alain de Botton dan John Armstrong (2013:47). Seni juga dapat digunakan sebagai terapi tambahan dimana berfungsi untuk memperkenalkan, meningkatkan wawasan dan pemahaman terhadap diri sendiri dan efektif terhadap individu, keluarga, dan kelompok. Hal tersebut memungkinkan pengekspresian perasaan dan pikiran dengan cara tertentu yang seringkali tidak terlalu mengancam dibandingkan dengan cara verbal sehingga dapat menciptakan kenyamanannya dan rasa aman, Cathy A. Malchiodi (2011).

2.3 Naskah dan Pembabakan

Sebuah animasi biasanya diawali dengan naskah, namun jika tidak ada setidaknya ada semacamnya ide dalam bentuk outline, Jean Ann Wright (2005:2). Naskah adalah dokumen yang merinci “plot” produksi animasi berbentuk tertulis yang memungkinkan sebuah cerita untuk diceritakan, Andrew Selby (2013:32).

Naskah drama memiliki 2 unsur diantaranya unsur intrinsic yaitu diantaranya tema, tokoh dan penokoh, alur kemudian latar. Sedangkan untuk unsur ekstrinsik adalah unsur dari luar naskah yang mempengaruhi karya, Burhan Nurgiyantoro (2018:23). Berikut adalah penjelasannya:

a. Tema

Tema adalah pandangan yang ingin disampaikan oleh cerita tentang kehidupan atau sifat manusia, dan memberikan kerangka untuk perkembangan karakter dan konflik cerita, Robert McKee (1997:114-130)

b. Tokoh dan Penokohan

Karakter dan pengembangannya harus secara logis mengarah tepat kepada peran dan fungsinya ke dalam animasi, Paul Wells (1998:152). Tokoh juga dibagi menjadi dua kelompok peran, yaitu:

1. Tokoh Utama

Tokoh yang memiliki peran penting dalam sebuah cerita dan merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik dari segi pelaku kejadian atau dari segi yang dikenai kejadian.

2. Tokoh Tambahan

Tokoh yang dimunculkan hanya sesekali atau beberapa kali dalam sebuah cerita dan biasanya digunakan oleh penulis untuk menghidupkan cerita menjadi lebih menarik.

Dalam sebuah cerita terdapat 3 penokoh atau watak, yaitu protagonis, antagonis dan tirtagonis, Burhan Nurgiyantoro (2018:258-274). Berikut adalah penjelasannya:

1. Protagonis: Merupakan tokoh utama pada sebuah cerita dan biasanya memiliki sifat atau watak yang baik.
2. Antagonis: Adalah tokoh yang memiliki sifat atau watak yang jahat.

3. Tirtagonis: Merupakan tokoh yang berperan sebagai tokoh pembantu, menjadi penengah antara protagonis dan antagonis juga memiliki sifat atau watak yang netral.

2.3.1 Pembabakan

Dalam pembuatan naskah terdapat 3 tahap pembagian cerita yaitu set-up, confrontation, dan resolution, Syd Field (1979:3). Berikut penjelasannya:

a. Babak 1 (*setup*)

Pada tahap ini elemen-elemen penting dari cerita diperkenalkan, seperti karakter utama, latar dan lingkungan, hubungan antar karakter dan premis dramatis.

b. Babak 2 (*Confrontation*)

Pada tahap ini biasanya diperlihatkan tahap karakter utama menghadapi berbagai rintangan dan konflik yang mendorong perkembangan cerita.

c. Babak 3 (*Resolution*)

Dalam babak ini memperlihatkan puncak dari narasi, di mana konflik dan dilema yang muncul sebelumnya diselesaikan.

2.4 Storyboard

Storyboard digunakan untuk membangun emosional arcs, yaitu alur emosional yang dapat membawa penonton melalui perjalanan perasaan dari karakter, Francis Glebas (2008:87).

Storyboard adalah kumpulan ilustrasi dari poin-poin penting, bisa disebut juga sebagai *key stages*, diciptakan berdasarkan urutan waktu pada naskah yang digunakan untuk membantu tim agar lebih memahami saat produksi animasi, Andrew Selby (2013:75-76). Selby juga mengatakan storyboard harus didukung oleh beberapa informasi yaitu:

1. Nomor dari *scene* dan *shot* yang searah dengan kronologi.
2. Deskripsi naratif singkat, atau panah penunjuk untuk mengilustrasikan bagaimana kamera akan bergerak dalam sebuah *scene*.
3. Deskripsi dari teknik *camera shot* dan posisi dari *angle camera* yang akan digunakan.
4. Informasi tambahan seperti sisipan pada naskah, catatan dari sutradara dan ide narasi.
5. Dialog sementara yang akan diucapkan oleh tokoh untuk melengkapi informasi visual.

2.4.1 Proses Perancangan *Storyboard*

Dalam proses perancangan dari storyboard memiliki 3 tahapan yaitu *thumbnail*, *rough pass* dan *clean-up storyboard*, Winder, Dowlatabadi dan Miller-Zarneke (2011:209-216). Berikut adalah penjelasannya:

a. Thumbnail

Representasi visual yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur elemen-elemen

dalam sebuah storyboard. Juga berfungsi sebagai sketsa awal yang menggambarkan komposisi, sudut pandang, dan alur cerita secara ringkas dan sederhana.

b. Rough Pass

Berfungsi untuk membuat sketsa kasar dari setiap adegan, yang memungkinkan perancang untuk merencanakan komposisi, posisi karakter, dan elemen visual lainnya secara cepat dan efisien.

c. Clean-up Storyboard

Berfungsi untuk memperhalus dan menyempurnakan detail dan garis-garis dalam storyboard diperjelas untuk memudahkan produksi.

Setelah semua tahap selesai maka dilanjutkan ke *animatic storyboard*, yang berfungsi sebagai cetak biru dari proyek animasi dan bertujuan untuk melakukan perhitungan serta pemeriksaan ulang terhadap durasi dan *camera movement* pada tiap *scene* sebelum dilanjutkan ketahap produksi animasi, Winder, Dowlatabadi dan Miller-Zarne (2011:217).

2. Data dan Analisis Data

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif Fenomenologi (*Phenomenology Qualitative*), yaitu memahami esensi dari pengalaman hidup individu tentang suatu fenomena tertentu, berfokus pada bagaimana partisipan mengalami dan memberikan makna terhadap pengalaman tersebut. Penelitian ini lebih berorientasi pada deskripsi murni dari apa yang terjadi, sering kali menggunakan observasi, wawancara, atau dokumen sebagai sumber data. (John W. Creswell 2013:17).

2.2 Data dan Analisis Objek

2.2.1 Data Khalayak Sasaran

Target audiensi yang dituju dalam perancangan film animasi ini adalah remaja berusia rentang 18 – 21 tahun dengan wilayah asal dari Kota Bandung, Jawa Barat. Psikografis yang dituju dalam perancangan film animasi adalah remaja yang gemar menonton animasi dan remaja labil yang rawan terdampak fenomena krisis identitas. Dan target yang disasar adalah remaja yang tidak memiliki informasi dan refleksi diri terhadap krisis identitas yang rawan terjadi kepada mereka juga menyukai bentuk informasi dalam bentuk animasi yang diunggah pada platform online.

2.2.2 Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur. Untuk narasumber yang memiliki pengalaman atau merasa pernah mengalami krisis identitas, metode wawancara dilakukan secara terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan yang sudah disediakan sehingga jawaban yang diinginkan bisa lebih terpusat. Wawancara ahli dilakukan dengan narasumber Psikolog Remaja untuk mendapat data mengenai perspektif dan pengetahuan terhadap remaja krisis identitas pada remaja.

1. Wawancara dengan Psikolog Perkembangan Remaja

Untuk mengetahui lebih dalam dan lebih lanjut terkait krisis identitas pada remaja, maka dilaksanakan wawancara kepada 2 Psikolog Perkembangan Remaja. Yang pertama yaitu, Rizka Eka Ananda Putri, S.Psi pada Jum'at, 6 Desember 2024 dan yang kedua yaitu, Nadia Felicia Mahardhika pada Senin, 9 Desember 2024.

Dalam wawancara Psikolog pertama, narasumber menyebut remaja yang mengalami krisis identitas biasanya terlihat putus asa dan tidak percaya diri. Remaja yang terkena krisis identitas cenderung lebih menutup diri. Penyebab remaja mengalami krisis identitas disebabkan oleh beberapa hal yaitu bisa dari hormon, penerimaan teman sebaya, masalah mengendalikan emosi, masalah penampilan diri, tidak mendapat figure dalam pengembangan diri, khawatir terhadap pandangan dari lingkungan sekitar, *cyberbullying*, suka membandingkan diri dengan orang lain, standar media sosial, perundungan yang dialami dan bisa juga didapatkan dari orang tua. Remaja yang mengalami krisis identitas tidak tau terkait masa depan, bingung dalam keahlian diri dan ingin jadi apa kedepannya.

Dalam wawancara Psikolog kedua, narasumber penyebab remaja mengalami krisis identitas adalah rasa tidak percaya kepada orang tua yang bisa disebabkan dari respon orang tua terhadap anak, krisis yang tidak selesai dari tahap-tahap perkembangan anak sebelumnya, dapat terjadi dari lingkungan remaja itu sendiri, takut dijudge, tuntutan dari berbagai pihak dan fondasi dasar dari keluarga yang sudah rusak merupakan penyebab paling utama dari remaja mengalami krisis identitas. Remaja yang mengalami krisis identitas tidak bisa dinilai secara kasat mata, namun bisa dilihat dari hal lain seperti tidak percaya diri dalam mengambil keputusan untuk kedepan, memiliki cita-cita namun tidak tahu langkah yang harus dilakukan untuk mendapatkannya, rendah dalam *self-management* (mengatur diri) dan bingung saat ditanya tentang kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

2. Wawancara dengan Khalayak Sasar

Untuk mendapat jawaban dari perspektif remaja, maka dilakukan wawancara terhadap enam remaja dengan rentang usia dari 18 – 21 tahun. Narasumber pertama narasumber mengetahui dan paham tentang masalah yang rentan dialami oleh remaja yaitu krisis identitas. Narasumber yang juga mengalaminya pun juga sedang berusaha menanggulangnya. Narasumber juga mengaku komunikasi dengan orang tua tidak terlalu baik.

Narasumber ke-dua menjawab merupakan individu yang sulit dikekang dan mendukung kebebasan. Narasumber juga mengatakan lebih nyaman untuk mengerjakan sesuatu yang memang narasumber inginkan dibandingkan perintah ataupun pendapat orang lain dan memiliki hubungan baik dengan orang tua, aktif bermedia sosial dan apabila mendapat kritik maka akan dijadikan sebagai motivasi.

Narasumber ke-tiga menjawab mengaku berhasil mengatasi fase krisis identitas yang terjadi pada dirinya. Narasumber mengaku ia dahulu mengalami krisis identitas disebabkan oleh media sosial yang dikonsumsi. sering merasa tidak percaya diri hingga merasa khawatir karena terlalu

memikirkan pendapat orang lain akan hal yang narasumber unggah terhadap dirinya sendiri pada media sosial. Sehingga membuat narasumber mengalami kecemasan yang berlebihan. Namun narasumber memiliki lingkungan yang positif dan peduli pada dirinya karena narasumber menganggap rangkulan dan tempat yang membuat remaja merasa aman dan nyaman untuk bercerita.

Narasumber ke-empat menjawab bahwa ia berasal dari keluarga yang cukup menuntut dan pernah terjebak antara keinginan sendiri dan tuntutan akan harapan orang tuanya pada saat SMK kelas 3. Tuntutan yang keras dari orang tua menjadikan narasumber tertekan, terpuruk dan putus asa terhadap keinginannya sendiri. Narasumber mengaku bahwa peran dari lingkungan pertemanannya menjadikan dirinya berani untuk mengungkapkan isi hatinya kepada orang tuanya.

Narasumber ke-lima mengaku bahwa sebelumnya pernah kehilangan jati dirinya saat bermain sosial media khususnya Instagram. Pada kolom komentar unggahan narasumber berisi komentar kejahatan dan caci maki apabila perempuan tersebut tidak memenuhi standar kecantikan yang ada. Dan tak sedikit isi dari komentar berisi ejekan-ejekan secara fisik yang menjadikan narasumber tertekan dan menjadi tidak percaya diri untuk tampil

Narasumber ke-enam mengaku bahwa pernah mengalami perundungan sejak duduk di bangku SMP hingga SMA baik secara verbal maupun nonverbal. Karena kondisi fisiknya berbadan gemuk dan mengalami gangguan pada mata ia kerap disebut memiliki mata juling. Teman-teman laki-laki sekelasnya sering mengejek kekurangannya tersebut, ia juga mengungkapkan bahwa kecerdasannya justru membuatnya dimanfaatkan oleh teman laki-laki untuk menyelesaikan pekerjaan rumah mereka. Namun, narasumber menjelaskan bahwa tubuhnya yang besar justru menjadi alasan ia berani menghadapi para pelaku secara langsung.

2.2.3 Data Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi lapangan ke beberapa tempat pada wilayah disekitar Kota Bandung. Tempat yang penulis observasi adalah sekolah, media sosial dan lingkungan rumah. Hal ini penulis lakukan untuk melihat kondisi lingkungan dari Sekolah Menengah Atas, media sosial dan lingkungan rumah atau keluarga yang mana merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi krisis identitas pada remaja.

1. Observasi Sekolah Menengah Atas

Sekolah merupakan salah satu faktor dari terjadinya krisis identitas pada remaja, hal tersebut dapat dipengaruhi dari lingkungan pertemanan dan tuntutan akademis yang ada pada lingkungan sekolah. Observasi sekolah pertama yaitu SMA Telkom Bandung yang beralamat di Jl. Radio Palasari Road, Citeureup, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40258. Observasi dilakukan pada bagian kela dan taman ekolah yang dijadikan referensi dalam perancangan. Sekolah ke-dua yaitu SMAN 10 Bandung, dilakukan pada Kamis, 5 Maret 2025. SMAN 10 Bandung beralamat Jl. Cikutra No.77, Cikutra, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Bangunan dari kedua Sekolah ini pun terlihat seperti sekolah pada umumnya, yaitu memiliki blok-blok yang disesuaikan berdasarkan kelas, lapangan upacara ataupun lapangan olahraga, aula, lapangan

parkir kendaraan, kantin, toilet, perpustakaan, labor komputer, ruang guru dan taman.

2. Observasi Media Sosial

Instagram merupakan media sosial pertama yang diobservasi karena merupakan media sosial yang banyak digunakan oleh remaja baik untuk mengunggah foto, video atau kegiatan mereka, saran mendapatkan informasi dan bisa juga untuk melihat trend-trend yang sedang marak pada saat itu. Observasi dilakukan pada Selasa, 24 Desember 2024 dan dilakukan dengan mengamati beranda Instagram dengan #beauty hal tersebut dilakukan karena tagar *beauty* memperlihatkan berbagai macam standar kecantikan menurut sosial media sehingga dapat mempengaruhi remaja dalam berpenampilan dan juga dalam pola pikir.

Selanjutnya observasi pada aplikasi media sosial *TikTok* yang mana merupakan media sosial utama dari terciptanya standar sosial terutama kecantikan yang dapat menjadikan seorang remaja terkena krisis identitas apabila mereka merasa tidak dapat memenuhi standar yang ada. Dari observasi yang penulis lakukan ditemukan beberapa standar yang didapat seperti dari warna kulit, bentuk wajah, berat dan bentuk tubuh, dan berbagai macam hal lain yang dapat menjadikan remaja mengalami krisis identitas jika mereka merasa tidak dapat memenuhi beberapa hal-hal tersebut. Standar-standar tersebut ditentukan dari konten-konten yang ada pada platform *TikTok*. Sehingga dari observasi yang penulis lakukan banyak remaja yang mengalami krisis identitas karena mendapat hujatan dari orang lain terkait standar yang ada dan merasa bahwa mereka tidak sesuai dengan standar-standar sosial yang semakin melekat.

3. Observasi Lingkungan Rumah

Rumah yang mana merupakan hal pencetus utama dari terjadinya krisis identitas pada remaja. Dimana rumah merupakan lokasi dari remaja melakukan interaksi setiap harinya bersama orang tua. Perilaku, pengajaran dan tuntutan oleh orang tua Sebagian besar terjadi pada lingkungan rumah. Latar perumahan yang diambil adalah Bumi Kopo Kencana dan dilaksanakan pada Jum'at 27 Desember 2024.

4. Observasi Kamar

Kamar merupakan tempat seorang remaja menghabiskan waktu paling banyak pada lingkungan rumah. Remaja yang mengalami krisis identitas biasanya menenangkan bahkan mengurung diri mereka didalam kamar. Oleh karena itu kamar diambil sebagai objek utama pada lingkungan rumah dalam perancangan *storyboard*.

5. Observasi Kasus Akibat Gangguan Mental di JPO Kota Bandung

Ditemukan sebuah kasus di Bandung yang terkait dengan gangguan mental. Berdasarkan laporan Wiyono (2016) dari Merdeka.com, seorang pria mencoba mengakhiri hidupnya dengan melompat dari JPO Alun-Alun Bandung yang memiliki ketinggian 10 meter. Warga yang berada di lokasi segera berupaya menolong dan membawanya ke Polsek Regol untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut. Namun, dalam perjalanan, nyawanya tidak dapat diselamatkan.

Kejadian ini menjadi salah satu contoh nyata dampak gangguan mental yang terjadi di Bandung. Penulis menggunakan kasus tersebut sebagai referensi dalam menggambar jembatan yang relevan dengan cerita yang mengangkat isu serupa.

2.3 Analisis Karya Sejenis

Wild Robot	Violet Evergarden	Inside Out 2
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data terkait referensi yang dapat diterapkan kedalam karya animai 2D “Geometri Jiwa” pada animasi *Wild Robot*, elemen *type of shot* diambil sebagai referensi. Jenis *type of shot* yang banyak digunakan dalam film animasi *Wild Robot* yaitu *extreme long shot*, *long shot*, *medium shot*, *close-up*, dan *extreme close-up*. Pada film animas *Violet Evergarden*, penulis melakukan analisis pada elemen *camera movement*, yang mana *camera movement* yang digunakan yaitu, *tilting*, *pans*, dan *zoom*. *Camera movement* pada film animasi *Violet Evergarden* digunakan untuk menampilkan visual dari suatu wilayah, ruangan, tempat, dialog antar karakter, dan *movement* dari suatu karakter. Animasi *Inside Out 2*, hal tersebut karena penulis merasa bahwa cerita yang diangkat dalam film animasi *Inside Out 2* memiliki hubungan dengan perancangan film animasi Geometri Jiwa yang akan penulis rancang. Selain itu penulis juga ingin memahami dalam teknik pembabakan cerita dan bagaimana cara membuat dan mengembangkan cerita untuk film animasi yang mengangkat tentang remaja yang sedang mengalami krisis identitas. *Inside Out 2* terdiri dari tiga struktur pembabakan cerita, yaitu babak pertama atau *set-up* yang digunakan untuk memperkenalkan cerita, karakter dan hubungan antar karakter yang ada. Kemudian babak kedua atau *complication* merupakan tahap Dimana dimulainya masalah-masalah yang terjadi pada karakter utama dan tahap-tahap dari penyelesaian masalah-masalah yang ada namun hasil dari penyelesaiannya berakhir buruk dan tidak sesuai ekspektasi dari karakter utama. Dan babak ketiga yaitu *resolution*, merupakan puncak atau klimaks dari cerita dimana karakter dapat menemukan solusi yang tepat untuk mengakhir permasalahan yang dialami.

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* dalam film animasi 2D “Geometri Jiwa” dirancang berdasarkan dari data dan analisis yang penulis peroleh selama tahap penelitian dan juga

tentang fenomena terkait krisis identitas pada remaja di Kota Bandung.

Dalam film animasi “Geometri Jiwa” penulis ingin menyampaikan pesan tentang krisis identitas yang sering dialami oleh remaja dengan disajikan dalam bentuk visual dari cerita sehari-hari remaja pada umumnya. Sehingga remaja yang tengah labil atau merasa tidak ada orang disekitarnya dapat beranggapan bahwa dirinya tidak sendiri.

4.1.2 Konsep Kreatif

Ide dan konsep yang tercipta dari beberapa tahap seperti observasi, wawancara dan analisis karya sejenis yang dilakukan. Pada perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* film animasi 2D “Geometri Jiwa” ini terinspirasi dari beberapa film animasi baik itu 2D ataupun 3D yaitu *Wild Robot*, *Violet Evergarden* dan *Inside Out 2*. Pengambilan inspirasi dari 3 animasi tersebut diaplikasi dalam hal *type of shot*, *camera movement* dan pembabakan cerita. Sehingga tercipta cerita tentang 3 karakter utama yaitu Sigit, Egi dan Linka yang mengalami masalah krisis identitas yang berbeda pada diri mereka masing-masing. Cerita dari film animasi 2D “Geometri Jiwa” ini akan terbagi kedalam 3 babak.

Pada babak pertama akan membahas mengenai pengenalan tokoh, baik dalam segi latar belakang dan alasan kenapa mereka terkena krisis identitas. Pada pengenalan cerita karakter Sigit, karakter dicerita memiliki sosok ayah yang menentang dirinya untuk terjun dalam dunia seni dan menyuruh Sigit untuk berhenti dalam menggambar namun Sigit yang selalu memendam isi hatinya berakibat pada dirinya yang akhirnya mengalami stress. Pada pengenalan karakter Egi, karakter dicerita mengalami *bullying* pada lingkungan sekolah oleh 3 anak nakal yang satu kelas dengannya. Yang dimana apabila Egi tidak menuruti keinginan mereka maka Egi akan mendapatkan kekerasan fisik. Egi yang takut untuk melawan selalu hanya menerima walaupun dirinya kesal dan marah dengan perbuatan 3 anak nakal tersebut. Pada pengenalan karakter Linka, karakter diceritakan mengalami *cyber bullying* karena menggunggah foto dirinya ke platform media sosial *Instagram* dan *TikTok* namun Linka tidak mengunci atau menjadikan *privat* akun media sosialnya. *Netizen* menganggap bahwa Linka tidak memenuhi standar kecantikan yang ada sehingga mereka menghujat Linka, alhasil Linka yang membaca komentar kebencian tersebut merasa *stress* dan depresi.

Pada babak kedua 3 karakter yang sudah mengalami stress mulai berpikir tidak jernih dan berpikiran aneh ketika 3 karakter melihat jembatan yang cukup besar dengan aliran sungai yang deras dibawahnya. Ketiga karakter yang memiliki pemikiran yang sama menuju jembatan dengan niat dan pikiran yang buruk. Pada babak ketiga, 3 karakter saling bercerita dan berbagi masalah yang mereka hadapi sehingga mereka dapat memberi saran kepada satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya masing-masing. Seperti Sigit yang berani untuk mengungkapkan isi hati kepada ayahnya, Egi yang berani melawan para pembully dan Linka yang mengunci akun media sosialnya.

Dalam perancangan *storyboard* terdapat tiga tahapan proses perancangan, pertama adalah *thumbnail* yaitu Representasi visual yang digunakan untuk merencanakan dan mengatur elemen-elemen dalam sebuah storyboard. Kedua adalah *rough pass*, yaitu untuk membuat sketsa kasar dari setiap adegan, yang memungkinkan perancang untuk merencanakan komposisi, posisi karakter, dan elemen visual lainnya secara cepat dan efisien. Dan yang terakhir adalah *clean-up storyboard*, yaitu untuk memperhalus dan menyempurnakan detail dan garis-garis dalam storyboard diperjelas untuk memudahkan produksi.

4.1.3 Konsep Media

Software yang digunakan penulis dalam pembuatan *storyboard* baik dari *thumbnail*, *roughpass* dan *clean-up* adalah *Procreate* dan *Adobe Photoshop*. Sedangkan untuk pembuatan *animatic storyboard* penulis menggunakan *software Adobe Premier Pro* dalam menggerakkan asset, menambahkan *audio*, *background music*, *voiceover* dan juga dalam mengatur durasi waktu.

Publikasi film animasi 2D “Geometri Jiwa” akan disebarakan melalui platform *Youtube*. *Youtube* sendiri dipilih karena kemudahan dalam pengaksesan dan juga sudah dikenal oleh khalayak luas dan dapat membagikan tautan untuk mengakses film animasi 2D yang diunggah sehingga dapat memudahkan dalam menyebarkannya terutama remaja yang menjadi target audiens.

4.1.4 Konsep Visual

Alur cerita film animasi 2D “Geometri Jiwa” terinspirasi dari film animasi *Inside Out 2* yang sama-sama menceritakan remaja yang sedang dalam fase pubertas. Dalam film animasi *Inside Out 2*, karakter utama juga sedang mengalami fase krisis identitas dalam dirinya yang. Sehingga dijadikan sebagai referensi untuk cerita “Geometri Jiwa”. Hal ini selaras dengan tema yang penulis angkat tentang remaja yang sedang mengalami krisis identitas.

Penggunaan visual dari cerita akan mengadaptasi *type of shot* dari film animasi *Wild Robot* yang banyak menyajikan *shot* yang berfokus pada ekspresi dari karakter sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter dalam cerita. Penulis ingin menunjukkan ekspresi karakter baik ketika sedang sedih, tertekan, kesakitan maupun bahagia.

Selain itu juga dilakukan pengadaptasian *camera movement* dari film animasi *Violet Evergarden* terutama pada adegan Violet melompati danau dan juga adegan yang memperlihatkan visual waduk. Pergerakan yang seakan karakter sedang bergerak dengan cepat sehingga cocok dan mendukung dengan cerita dimana menampilkan *scene* karakter yang sedang berlari dan juga *scene* yang menampilkan visual dari jembatan dan sungai.

4.2 Proses dan Hasil Perancangan

4.2.1 Storyline

Geometri Jiwa bercerita mengenai 3 karakter remaja bernama Sigit, Egi dan Linka yang tengah mengalami krisis identitas yang diakibatkan dari tuntutan atau kekangan orang tua, *bullying* secara verbal dan juga *cyber bully*. Sigit merupakan seorang remaja pria yang memiliki hobi dan minat yang kuat terhadap seni namun dikekang dan dituntut oleh ayahnya untuk berhenti karena ayahnya menganggap apa yang dilakukan Sigit adalah hal yang sia-sia. Egi merupakan seorang murid SMA yang mengalami *bullying* secara verbal karena badannya yang gemuk, ia selalu mengalami pemaksaan dan kekerasan apabila kehendak dari 3 teman sekelasnya yang nakal tidak dituruti. Linka merupakan remaja wanita yang gemar berfoto, dan aktif bersosial media. Suatu hari Linka yang mengunggah fotonya pada platform *Instagram* dan *TikTok* mendapat hujatan dari netizen karena menganggap bahwa Linka kepedan dan tidak memenuhi standar kecantikan yang ada pada saat ini.

Karena karakter Sigit dan Egi yang memendam perasaan mereka sendiri dan Linka yang dihujat dengan parah menjadi emosi mereka memuncak dan menyebabkan mereka stress dan depresi sehingga memiliki keinginan untuk mengakhiri hidup. Tanpa sengaja ketiga karakter tersebut berlari menuju ke lokasi yang sama yaitu sebuah jembatan yang cukup besar dengan suasana yang sepi dengan aliran sungai yang deras dibawahnya. Linka yang tiba lebih dahulu ingin memanjat dan melompat dari jembatan. Sigit dan Egi yang baru saja datang dari arah yang berbeda melihat Linka yang ingin melompat dan mencegah juga menyadarkan Linka sehingga Linka mengurungkan niatnya.

Ketiga karakter pun ternyata memiliki pemikiran buruk yang sama kemudian saling bercerita dan memberi solusi kepada satu sama lain terkait masalah yang mereka punya. Sigit yang selalu memendam isi hati terhadap ayahnya akhirnya berani mengekspresikan diri dan mengungkapkan isi hati kepada ayahnya. Egi yang selama ini selalu bersabar dan menahan diri ketika di *bully* akhirnya berani melawan. Linka yang terkena *cyber bullying* menggunakan fitur akun *privat* agar bisa menghindari kejadian buruk yang sudah menyimpannya sebelumnya.

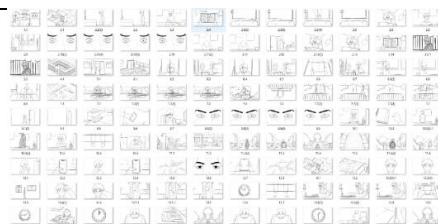
Script



Thumbnail



Rough Pass



Clean-up



5.1 Kesimpulan

Berdasarkan wawancara, observasi dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa fase remaja merupakan fase yang rentan terkena krisis identitas hal tersebut dikarenakan adanya faktor tekanan dari lingkungan sekitar, seperti dari keluarga, pertemanan dan media sosial. Belum adanya media refleksi diri menjadikan remaja bingung bagaimana cara menghadapi fase krisis identitas yang mereka alami. Dari fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya sarana media refleksi diri berupa media audio visual berupa film animasi agar remaja dapat aware dan merasa tidak sendiri saat menghadapi fase krisis identitas. Film animasi dapat disebarakan melalui platform YouTube. Setelah melakukan analisis karya sejenis dari film referensi dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam perancangan storyboard terdapat beberapa elemen penting agar film animasi sebagai media refleksi diri dapat tersampaikan dengan baik. Elemen tersebut adalah *type of shot*, *camera movement* dan pembabakan cerita. Elemen-elemen tersebut nantinya akan penulis jadikan sebagai referensi, acuan dan panduan dalam melakukan perancangan storyboard animasi 2D Geometri Jiwa.

Pada proses perancangan dari pembuatan naskah, *thumbnail*, *rough pass* dan diakhiri dengan *clean-up storyboard*, dan ketahap pembuatan *animatic storyboard* yang akan digunakan untuk peninjauan ulang terhadap durasi, *camera movement*, dan juga *sound* pada tiap proses produksi animasi 2D Geometri Jiwa. Perancangan *storyboard* juga membantu dalam penyajian cerita dan visual yang baik agar mudah diterima dan dimengerti secara lebih dalam oleh audiensi saat menyaksikannya. Diharapkan dengan adanya animasi 2D Geometri Jiwa ini, remaja dapat membuka diri terhadap orang lain, tidak memendam masalah sendiri dan tidak merasa sendirian saat merasa mengalami krisis identitas.

5.2 Saran

Untuk pengembangan penelitian film animasi dengan tema animasi sebagai media refleksi bagi remaja yang mengalami krisis identitas maka sebuah perancangan film animasi harus terdapat unsur visual yang memang merepresentasikan dari krisis identitas pada remaja itu sendiri, seperti visual dari sisi perlaku remaja yang terdampak, cerita yang dapat menjadi refleksi bagi remaja sehingga mereka waspada dan merasa tidak sendiri, cerita yang menarik sehingga menambah minat untuk ditonton. Saran bagi perancang *storyboard* animasi selanjutnya agar lebih memperbanyak referensi terkait cerita yang relevan, memiliki kemiripan atau hubungan dengan topik yang akan diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alain de Botton and John Armstrong. (2013). *Art as Therapy*,
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). *Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul "Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat"*.
- Andrew Loomis. (2012) *Creative Illustration*, New York: The Viking Press.
- Andrew Selby. (2013). *Animation*, London: Laurence King Publishing Ltd
- Blain Brown. (2012). *Cinematography theory and practice image making for cinematographers and directors*. Waltham: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Blake Snyder. (2005). *Save The Cat The Last Book on Screenwriting Youll Ever Need*, Michigan: Michael Wiese Productions.
- Catherine Winder, Zahra Dowlatabadi and Tracey Miller-Zarneke. (2011). *Producing Animation*.
- Cathy A. Malchiodi. (2011). *Handbook of Art Therapy*, New York: The Guilford Press A Division of Guilford Publications, Inc.
- Christopher Booker.(2004) *The Seven Basic Plots Why We Tell Stories*, New York: Continuum.
- Jhon W. Creswell. (2013). *Research design Qualitative, Quantitative and Mixed methods Approaches*.
- Deddy Mulyana. (2015). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT REMEJA ROSDAKARYA
- Ed Ghertner. (2010). *Layout And Composition For Animation*
- Eka Sri Handayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog. (2022). *Kesehatan Mental (Mental Hygiene)*, Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin
- Field Syd. (1979). *Screenplay The Foundations of Screenwriting*, New York: Bantam Dell. A Division of Random House, Inc.
- Francis Glebas. (2008). *Directing the Story : Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Burlington: Elsevier Inc.
- Grandis, Bayu Fadillah & Sudaryat, Yayat. (2019). *Perancangan Storyboard Animasi Pendek 2D Mendongeng untuk Anak Usia 2-7 Tahun*. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Inudustri Kreatif, Telkom University.
- Hardani. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*, Yogyakarta: CV. PUSTAKA ILMU GROUP.
- James W. Pennebaker. (2016). *Opening Up by Writing It Down: How Expressive Writing Improves Health and Eases Emotional Pain*, New York: The Guilford Press
- Jean Ann Wright. (2005). *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch (Focal Press Visual Effects and Animation)*, Burlington: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Kayyis Fithri Ajhuria. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Yogyakarta: Media Pustaka.
- Lee Kyung-nam. (2018). *Anatomy for 2D Animation*, Kyoto Institute of Technology.
- Mark T. Byrne. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*, Irlandia: Speciality Print and Design Ltd. Reproduction Design Ltd.
- Mitch Leeuwe. (2020). *How to Create a Storyboard*, Belanda

Nanik Yulianti. (2012). *Krisis Identitas sebagai Problem Psikososial Remaja*, Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.

Nur Mahardika: (2017). *Kesehatan Mental*, Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.

Paul Wells. (1998). *Understanding Animation*, New York: Routledge

Riwan Adisuryo Utomo, Riky Taufik Afif, Rully Sumarlin. (2025). *Perancangan Animate Pada Film Animasi Hybrid Panatayungan Panjalu Sebagai Media Informasi Wisata Lengkong Panjalu*. Telkom University

Rahmat Rijal. (2017). *Animasi 2 Dimensi*, Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Robert McKee (1997) *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York. ReganBooks.

Sergio Paez, Anson Jew. (2013). *Jew Professional Storyboarding Rules of Thumb*. Burlington: Focal Press.

Steven D. Katz. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, Stoneham: Michael Wiese Productions.

Tony White. (2009). *How to Make Animated Films Tony Whites Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation*, Burlington: Elsevier, Inc. All rights reserved.

Yustinus Semiun, OFM. (2006). *Kesehatan Mental 1*, Yogyakarta: Kanisius