

REPRESENTASI KRISIS IDENTITAS MELALUI ANIMASI

MIX MEDIA: "FREQUENCY"

Naja Aliffiyah Djamas¹

¹S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
njaliffiyah@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Laporan tugas akhir berjudul "*Representasi Krisis Identitas Melalui Animasi Mix Media: "Frequency"*" membahas proses kreatif dalam penciptaan film animasi pendek yang merepresentasikan pencarian jati diri melalui simbol radio analog. Setiap perubahan frekuensi radio mengubah bentuk sang protagonis, merefleksikan gejala identitas yang tidak stabil. Karya ini mengeksplorasi teknik animasi digital 2D dan *stop motion* dengan media konvensional untuk menciptakan suasana surreal yang mencerminkan kondisi psikologis kompleks. Cerita dalam film merupakan interpretasi pengalaman pribadi penulis dalam melalui fase "*coming of age*", disampaikan melalui narasi simbolik yang ambigu agar penonton dapat menafsirkan maknanya secara bebas. Pada akhirnya, identitas digambarkan sebagai sesuatu yang dibentuk dan dimaknai oleh individu. Karya ini bersifat reflektif dan kontemplatif, menggambarkan krisis identitas sebagai proses yang cair dan terus berkembang.

Kata kunci: *Coming of Age*, Krisis Identitas, Animasi, Mix Media

Abstract: The final project report titled "*Representation of Identity Crisis Through Mix Media Animation: "Frequency"*" discusses the creative process behind a mixed media animation that represents the search for self-identity through the metaphor of an analog radio. In this animation, each shift in radio frequency alters the protagonist's form, symbolizing the instability and turbulence of identity. This work is a visual exploration using 2D digital animation techniques combined with conventional media-based stop motion (mix media) to create a surreal atmosphere that reflects complex psychological states. The story is an interpretation of the author's personal experience in navigating the "*coming of age*" phase, presented through a symbolic and ambiguous narrative structure. This approach allows viewers to freely interpret the meaning of the story based on their own perspectives and experiences, because ultimately, identity is something that is shaped and defined by the individual. This work is reflective in nature, portraying identity crisis as an evolving and fluid process. Through visual and symbolic expression, the film serves as a contemplative medium for the journey of self-discovery.

Keywords: *Coming of Age*, Identity Crisis, Animation, Mix Media

PENDAHULUAN

Dalam proses kehidupan, setiap individu pasti mengalami masa transisi menuju kedewasaan yang ditandai dengan pertanyaan eksistensial, krisis identitas, dan pergulatan dalam membentuk jati diri. Fase ini sering disebut sebagai masa *"coming of age"*, di mana seseorang mulai mempertanyakan siapa dirinya, peran apa yang akan dijalani, dan bagaimana ia memaknai hidupnya. Perjalanan ini tidak linier dan penuh ketidakpastian, seringkali dipengaruhi oleh lingkungan sosial, pengalaman personal, serta dorongan internal yang sulit dijelaskan secara verbal. Berdasarkan pengalaman tersebut, penulis menciptakan sebuah karya animasi berjudul *Frequency* yang merepresentasikan pencarian identitas melalui simbol radio analog.

Radio dipilih sebagai metafora karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan tanpa visual, mengandalkan imajinasi pendengar untuk memaknai suara yang diterima. Ini sejalan dengan sifat identitas yang tidak kasatmata dan terus berubah, seperti halnya frekuensi radio yang dapat berpindah-pindah sesuai keinginan. Dalam film ini, setiap perubahan frekuensi menggambarkan transformasi bentuk sang protagonis, melambangkan betapa rentannya identitas ketika terus dibentuk oleh suara-suara dari luar.

Latar belakang pribadi penulis menjadi fondasi utama dalam penciptaan karya ini. Keresahan akan ketidakmampuan mengenali diri sendiri dan kecenderungan untuk menyesuaikan diri secara berlebihan mendorong penulis untuk menyuarkan pengalaman batin tersebut ke dalam bentuk visual. Karya ini lahir bukan semata-mata untuk memenuhi tuntutan akademik, tetapi sebagai kebutuhan personal untuk mengolah pengalaman yang kompleks menjadi sesuatu yang dapat dirasakan secara estetis.

Pendekatan visual yang digunakan dalam film ini bersifat eksperimental, dengan menggabungkan teknik animasi digital 2D dan teknik manual seperti cat air dan pensil warna melalui proses *stop motion*. Teknik *mix media* ini memberi kebebasan dalam membentuk tekstur visual yang simbolik, merepresentasikan ketidakstabilan psikologis tokoh melalui bentuk-bentuk yang tidak konstan. Estetika surealis yang digunakan dalam karya ini memperkuat kesan absurditas dan mimpi, menciptakan ruang naratif yang ambigu dan membuka kemungkinan interpretasi bebas dari audiens.

Identitas, Eksistensialisme, dan Fase *Coming of Age*

Konsep identitas dalam karya ini merujuk pada identitas personal, yaitu pemahaman individu terhadap dirinya sendiri yang terbentuk dari pengalaman hidup, refleksi, dan interaksi sosial. Hal ini berbeda dari identitas budaya yang lebih berkaitan dengan nilai kolektif dan tradisi. Pencarian identitas yang diangkat dalam *Frequency* lebih bersifat subjektif dan personal.

Dalam teori psikososial Erik Erikson, masa remaja adalah masa krusial dalam pembentukan identitas, di mana individu berada dalam tahap "*identity vs. role confusion*". Keberhasilan melalui tahap ini akan membentuk identitas yang stabil, sementara kegagalannya menimbulkan kebingungan peran (Erikson, 1968).

Jean-Paul Sartre dalam pemikiran eksistensialnya menyatakan bahwa "eksistensi mendahului esensi", yaitu bahwa manusia tidak dilahirkan dengan esensi tertentu, melainkan membentuk dirinya melalui pilihan-pilihan yang diambil (Sartre, 1946). Pemikiran ini menjadi dasar bahwa identitas adalah sesuatu yang dibentuk, bukan sesuatu yang sudah ada sejak awal.

Konsep ini sejalan dengan pernyataan Albert Camus dalam *The Myth of Sisyphus*, bahwa pencarian makna adalah hal yang absurd, namun justru di sanalah letak kebebasan manusia untuk menciptakan maknanya sendiri. Dalam konteks film *Frequency*, perubahan wujud tokoh utama mencerminkan pencarian makna tersebut—terus berubah dan tidak pernah benar-benar selesai.

Animasi dalam Seni Rupa

Animasi dalam ranah seni rupa kontemporer tidak lagi terbatas pada produk hiburan atau konsumsi industri semata. Paul Wells (1998) menyebut animasi sebagai media yang memiliki potensi simbolik dan reflektif, memungkinkan penciptanya menghadirkan dunia yang tidak terikat oleh hukum realitas. Kemampuan animasi untuk melepaskan diri dari keterbatasan logika visual menjadikannya medium yang kuat untuk menyampaikan gagasan secara bebas.

Dalam seni rupa, animasi memberikan ruang bagi seniman untuk bereksperimen dengan bentuk, gerak, dan narasi yang tidak terbatas oleh logika linear. Hal ini sejalan dengan pandangan Wells bahwa "animation is an inherently radical form, resisting the logic of live-action and providing its own semiotic system" (Wells, 1998: 5). Seniman dapat mengubah realitas, menciptakan metafora visual, dan mengangkat tema-tema psikologis maupun filosofis melalui bahasa visual yang simbolik.

Dalam karya *Frequency*, animasi digunakan sebagai alat ekspresi atas kondisi psikologis tokoh utama yang tidak stabil. Perubahan bentuk karakter yang terus-menerus mencerminkan pergolakan identitas dan ketegangan batin yang tidak mudah dijelaskan melalui narasi konvensional. Pendekatan

ini memberikan pengalaman visual yang mendalam sebagai cerminan dari krisis identitas yang dialami tokoh.

Audiovisual dalam Representasi Psikologis

Film animasi sebagai karya *audiovisual* memadukan gambar bergerak dan suara untuk menciptakan pengalaman sinestetik yang saling melengkapi. Kombinasi ini memungkinkan penciptaan atmosfer psikologis yang kompleks dan mendalam, yang sangat berguna dalam merepresentasikan kondisi batin tokoh. Michel Chion (1994) menyatakan bahwa suara dalam film bukan hanya pelengkap visual, tetapi dapat memperluas makna dan memperdalam narasi. Ia menekankan pentingnya "*audio-vision*" dalam pengalaman menonton, di mana suara dan gambar saling mengisi dan mengubah persepsi penonton terhadap makna adegan.

Dalam *Frequency*, suara statis dari radio dan pergantian frekuensi menjadi elemen utama dalam membangun atmosfer batin yang tidak stabil. Setiap perubahan bunyi disertai dengan transformasi visual, menggambarkan ketidakkonsistenan dan ketidakpastian yang dirasakan tokoh. Suara menjadi semacam pemicu psikologis yang mengarahkan narasi, bukan sekadar latar.

Pendekatan *Mix Media* dalam karya

Penggunaan teknik *mix media* menjadi salah satu pendekatan utama dalam film ini. Teknik ini memadukan animasi digital 2D dengan media konvensional seperti cat air, pensil warna, tekstur kertas, dan teknik *stop motion* berbasis medium konvensional. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan visual yang unik dan beragam, tetapi juga mencerminkan keragaman emosi dan kompleksitas kondisi psikologis tokoh utama.

Pendekatan ini sejalan dengan pernyataan Wells (1998) yang menekankan pentingnya eksperimentasi dalam praktik animasi independen sebagai bentuk resistensi terhadap konvensi industri. Dalam konteks karya ini, teknik *mix media* digunakan untuk membangun nuansa surealis dan mentah (*raw*), mencerminkan proses pencarian jati diri yang penuh kebingungan, ketidakpastian, dan perubahan. Setiap teknik memberikan kesan tak selesai dan tidak sempurna, menekankan bahwa pencarian identitas adalah perjalanan yang tidak linear.

Estetika manual dan tekstur nyata dari teknik ini juga memberikan kesan keintiman dan kejujuran emosional. Teknik *mix media* menjadi bahasa visual yang memperkuat gagasan bahwa identitas tidak bersifat tetap, tetapi terus berkembang dan terfragmentasi oleh pengalaman dan pengaruh eksternal.

Surrealisme dan Absurdisme dalam Representasi Visual

Surrealisme dan absurdisme merupakan pendekatan artistik yang kerap digunakan dalam seni visual, sastra, dan film untuk mengekspresikan realitas dari sudut pandang yang tidak konvensional. Surrealisme, yang muncul pada awal abad ke-20, berupaya menjembatani dunia sadar dengan alam bawah sadar melalui citra-citra yang tidak logis dan nuansa mimpi yang aneh (Breton, 1924). Dalam perkembangannya, teori psikoanalisis Sigmund Freud mengenai mimpi dan ketidaksadaran menjadi fondasi utama dalam estetika surealis. Konsep penting seperti dream logic atau logika mimpi—yang tidak mengikuti kausalitas rasional—digunakan dalam karya ini untuk memvisualisasikan keadaan psikis tokoh utama yang terus mengalami perubahan bentuk sebagai wujud pergolakan identitas. Pergeseran bentuk tubuh yang tidak masuk akal mencerminkan kondisi psikologis yang rapuh dan pencarian jati diri yang tidak pasti.

Di sisi lain, absurdisme sebagai pendekatan filosofis dan estetika mengangkat gagasan tentang ketidakpastian makna hidup dan keterasingan manusia terhadap dunia. Albert Camus dalam *The Myth of Sisyphus* (1942) menyoroti bahwa manusia terus mencari makna dalam dunia yang acap kali tidak menyediakan jawabannya. Dalam karya ini, absurdisme dihadirkan melalui visual yang membingungkan, ruang yang tidak logis, serta simbolisme yang ambigu. Estetika ini bertujuan memperlihatkan bagaimana karakter utama mengalami keterasingan, kebingungan, serta distorsi persepsi dalam upayanya memahami diri dan lingkungannya. Hal ini diperkuat oleh pandangan Martin Esslin (1961) dalam *The Theatre of the Absurd* yang menyatakan bahwa absurditas dihadirkan melalui bentuk narasi dan visual yang membingungkan guna menciptakan ketegangan eksistensial.

Perpaduan antara surealisme dan absurdisme dalam film *Frequency* tidak hanya menjadi strategi gaya visual, tetapi juga memperkuat muatan tematik yang ingin disampaikan. Ketika protagonis mengalami transformasi bentuk tubuh yang tidak manusiawi, hal ini mencerminkan keresahan batin, krisis eksistensial, serta ketidaktahuan akan siapa dirinya. Elemen visual yang tidak konsisten dan tidak rasional justru membuka ruang refleksi yang luas bagi penonton untuk merasakan ketegangan antara alam sadar dan alam bawah sadar, antara yang rasional dan yang tidak dapat dijelaskan secara logis.

Dengan menggunakan pendekatan ini, karya menciptakan pengalaman estetis yang mendalam, sekaligus menyampaikan refleksi emosional dan filosofis tentang pencarian jati diri. Pencarian yang digambarkan tidak bersifat linier, melainkan penuh ketidakpastian dan kelabilan, menggambarkan bahwa membentuk identitas adalah proses yang tidak selalu memiliki arah yang jelas, melainkan berliku dan penuh interpretasi.

METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data. Metode penelitian harus memuat cukup detail untuk memungkinkan pembaca mengevaluasi kesesuaian metode serta keandalan dan validitas temuan tersebut. Selain itu, informasi tersebut harus memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian yang dilakukan (American Psychological Association, 2001: 17).

HASIL DAN ANALISIS

Konsep Karya

Konsep utama dari karya ini berangkat dari pengalaman pribadi penulis dalam menghadapi fase "*coming of age*" dan krisis identitas yang menyertainya. Karya ini merepresentasikan kondisi psikis yang tidak stabil dan pencarian jati diri melalui pendekatan simbolik dan visual. Dalam film ini, radio analog dipilih sebagai metafora utama karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan melalui suara tanpa visual langsung. Hal ini mencerminkan bagaimana individu kerap membentuk persepsi tentang diri mereka berdasarkan "frekuensi" atau pengaruh dari luar, yang tidak selalu jelas atau langsung terlihat.

Perubahan bentuk protagonis dalam setiap pergantian frekuensi radio menjadi simbol dari ketidakstabilan identitas. Narasi yang disampaikan secara ambigu memberikan ruang interpretasi luas kepada penonton, agar dapat mengaitkan pengalaman mereka sendiri dalam memahami makna film ini. Pendekatan *mix media* seperti penggunaan teknik animasi digital 2D, *stop motion*, dan medium konvensional seperti cat air dan pensil warna, digunakan untuk mendukung kesan "mentah" dari film.

Medium Karya

Film ini menggunakan teknik *frame-by-frame animation*, sebuah metode animasi yang menggambar setiap *frame* secara individual untuk menciptakan pergerakan yang lebih organik dan ekspresif. Teknik ini dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menciptakan ekspresi karakter dan atmosfer yang sesuai dengan tema eksistensial dan absurdisme dalam film. Dengan resolusi 4K (3840 x 2160 piksel), film ini bertujuan untuk menghadirkan detail visual yang tajam serta pengalaman sinematik yang lebih imersif. Selain animasi digital, film ini juga menggabungkan unsur *mix media* animasi *stop motion*, terutama dalam adegan-adegan tertentu yang memerlukan tekstur fisik dan keunikan pergerakan yang tidak dapat sepenuhnya direplikasi dalam animasi digital. Kombinasi kedua teknik ini memberikan kedalaman visual dan memperkuat elemen sureal dalam narasi.

Dalam proses produksi, beberapa perangkat lunak digunakan untuk menunjang hasil akhir film:

1. **Procreate** digunakan untuk membuat ide-ide gambar dan elemen visual secara detail dan akurat.
2. **Procreate Dreams** berfungsi untuk membuat animatic kasar serta menganimasikan gambar dari *Procreate*.
3. **Adobe After Effects** digunakan untuk *compositing* dan penambahan efek visual, menciptakan sentuhan akhir yang melengkapi keseluruhan film.
4. **FL Studio** digunakan untuk kebutuhan sound design. Kemampuannya dalam merancang suara dengan fitur *synthesizer* dan *mixing* yang fleksibel memungkinkan penciptaan atmosfer audio yang mendukung narasi visual secara efektif.

Selain media digital, alat dan bahan konvensional seperti kertas HVS, cat air, kuas, dan pensil warna turut digunakan dalam proses animasi *stop*

motion untuk menambah tekstur visual yang autentik dan memperkuat nuansa *handmade* dari film.

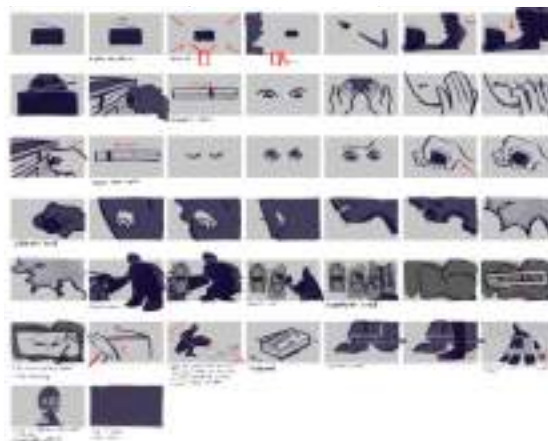
Karya ini tidak hanya menjadi media ekspresi visual, tetapi juga menjadi medium kontemplatif terhadap perjalanan pencarian jati diri yang kompleks, dinamis, dan tidak selalu linier. Melalui simbolisme dan visual yang tidak konvensional, film ini mengajak penonton untuk ikut merasakan pergeseran identitas yang dialami oleh tokoh utama, dan merefleksikan hal serupa dalam kehidupan mereka sendiri.

Tahapan Proses Berkarya

1. *Pre-Production*

a. *Storyboard*

Storyboard menjadi tahap awal dalam perancangan film ini, di mana seluruh alur cerita divisualisasikan dalam bentuk sketsa kasar. Proses ini membantu menentukan komposisi adegan, *timing*, serta pergerakan kamera yang mendukung atmosfer cerita.



Gambar 1 *Storyboard* Kasar
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

b. *Character Exploration*

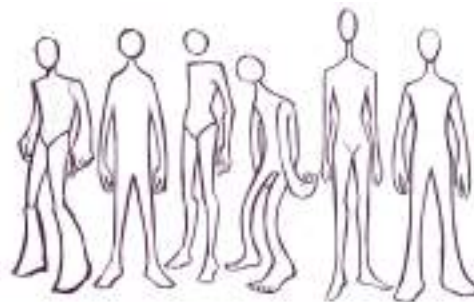
Eksplorasi karakter dilakukan untuk menemukan desain yang paling sesuai dengan tema dan konsep cerita. Karakter utama akan memiliki

desain yang fleksibel, yang memungkinkan perubahan bentuk atau warna sebagai refleksi dari pencariannya akan identitas.



Gambar 2 *Early Character Exploration*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Setelah penulis melakukan pertimbangan lebih lanjut, akhirnya protagonis akan diperkenalkan dalam wujud yang “tidak berwujud” sejak awal, mengisyaratkan bahwa bahkan audiens pun tidak memiliki gambaran jelas tentang "wujud asli" sang protagonis. Pendekatan ini memperkuat gagasan bahwa identitasnya adalah sesuatu yang kabur dan terus berubah, mencerminkan kebingungan yang ia alami sepanjang cerita.



Gambar 3 *First Form Exploration*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)



Gambar 4 *First Form Exploration*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

c. *Key Art*

Key Art dibuat untuk menentukan *tone* warna, pencahayaan, dan suasana keseluruhan film. Visualisasi ini akan berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan animasi agar tetap konsisten dalam gaya dan atmosfer yang diinginkan. *Key Art* juga menjadi elemen penting dalam membangun *mood* film yang menggambarkan kontradiksi antara visual cerah dan narasi yang eksistensial.



Gambar 5 *Key Art Scene 002*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

d. *Prototype*

Prototype dalam tahap ini berupa *animatic*, yaitu versi kasar dari animasi yang menyusun adegan-adegan utama dengan *timing* yang sudah diperhitungkan. *Animatic* digunakan sebagai panduan awal

dalam proses produksi untuk memastikan ritme, alur cerita, serta perpindahan antar adegan sudah sesuai dengan visi yang diinginkan. Dalam *animatic* ini, pergerakan karakter dan elemen visual masih dalam bentuk sketsa dengan *keyframe* utama. *Animatic* dapat diakses melalui tautan; [animatic final.mp4](#) .

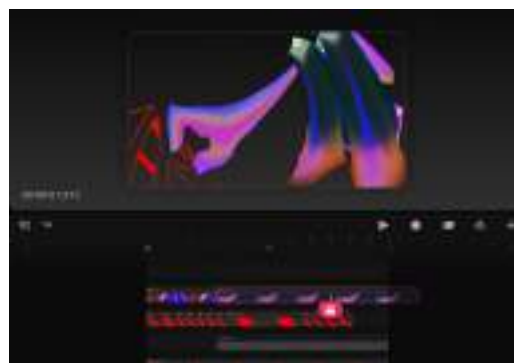


Gambar 6 *Screen Capture Animatic*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

2. *Production*

a. Animasi

Animasi dilakukan dengan teknik *hand-drawn digital 2D* yang dikombinasikan dengan elemen *stop motion* pada adegan tertentu. Sebagian besar animasi digambar secara digital *frame-by-frame* menggunakan *software Procreate* dan di *export* ke dalam *Procreate Dreams*.



Gambar 7 *Screen Capture Scene 015A*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Teknik *stop motion* digunakan secara khusus untuk menggambarkan babak klimaks dalam narasi, yaitu saat kondisi "*chaos*" mencapai titik puncak. Pada bagian ini, pendekatan *mix media* menjadi inti dari eksplorasi visual, di mana beberapa scene digambar secara manual menggunakan pensil warna dan cat air untuk menciptakan tekstur yang ekspresif dan nuansa visual yang tidak stabil. Gambar-gambar ini kemudian difoto satu per satu dalam proses *stop motion*, menciptakan ilusi gerakan yang terputus-putus dan kasar.



Gambar 8 Proses Mix Media
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

b. Sound Design

Desain suara dikembangkan dengan menggabungkan sampel suara dari internet dan rekaman asli (*field recording*) untuk efek suara seperti statis radio, *ambient* ruang, dan suara langkah kaki. Musik latar serta beberapa efek suara diolah secara mandiri menggunakan *software FL Studio*, menggabungkan elemen eksperimental yang selaras dengan nuansa sureal dalam visual. *Sound design* berperan penting dalam membentuk atmosfer dan memperkuat emosi karakter dalam ruang yang ambigu.



Gambar 9 Screen Capture FL Studio
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

c. Compositing

Compositing adalah proses akhir dalam tahap produksi animasi yang bertujuan untuk menggabungkan seluruh elemen visual, seperti karakter animasi, background, efek visual, dan pencahayaan ke dalam satu kesatuan gambar bergerak yang koheren dan harmonis. Proses ini sangat penting karena memastikan bahwa semua elemen, baik yang dibuat secara manual maupun digital, terlihat menyatu secara estetis dan naratif.

Compositing dilakukan menggunakan *software Adobe After Effects*, dengan pengaturan layer, transparansi, pewarnaan ulang, efek distorsi dan *chromatic*, hingga penambahan *noise* atau *glitch* agar selaras dengan atmosfer yang diinginkan.



Gambar 10 Screen Capture After Effect
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Hasil Karya



Gambar 10 *Screen Capture After Effect*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Setelah melalui tahapan pre-produksi, produksi, hingga *finishing*, karya tugas akhir ini diwujudkan dalam bentuk film animasi pendek berjudul *Frequency*, berdurasi 3 menit 12 detik, dengan resolusi 4K (3840 x 2160 piksel) dan *frame rate 24 fps*. Film ini menggabungkan animasi digital 2D dan elemen *stop motion* berbasis media konvensional untuk membangun atmosfer surreal yang selaras dengan tema utama pencarian identitas.

Frequency merupakan interpretasi ulang dari pengalaman pribadi penulis dalam menghadapi proses *coming of age* dan krisis identitas. Film ini tidak menampilkan alur cerita eksplisit, melainkan dibangun melalui simbolisme visual dan narasi yang ambigu. Radio analog digunakan sebagai metafora utama, merepresentasikan kebisingan eksternal yang membentuk persepsi diri. Setiap perubahan frekuensi radio memicu perubahan bentuk sang protagonis, mencerminkan fluktuasi identitas akibat pengaruh sosial.

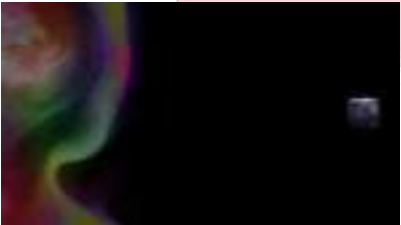
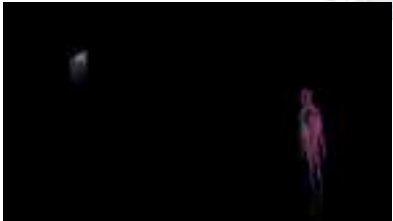
Radio dipilih karena kemampuannya menyampaikan informasi hanya melalui suara, mendorong imajinasi audiens tanpa visual langsung. Kemampuannya untuk berpindah kanal juga mencerminkan kondisi individu yang mudah berganti persona saat mengalami krisis identitas.

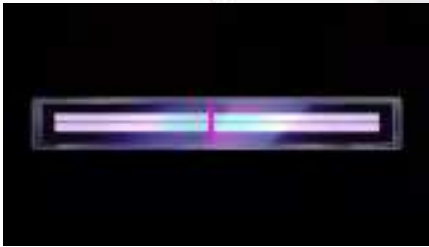
Film ini tidak hanya menjadi tugas akhir akademik, tetapi juga media personal untuk mengekspresikan hal-hal yang sulit disampaikan secara verbal. Proses kreatif yang penuh eksperimen dan refleksi ini menjadi bagian penting dari perjalanan penulis dalam menemukan jati dirinya, menjadikan *Frequency* bukan sekadar karya seni, tetapi juga penanda identitas pribadi.

Film animasi "*Frequency*" dapat diakses melalui tautan berikut: <https://youtu.be/HwhA-sQF3gM>

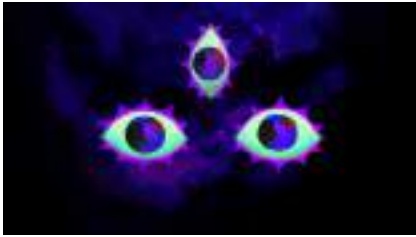
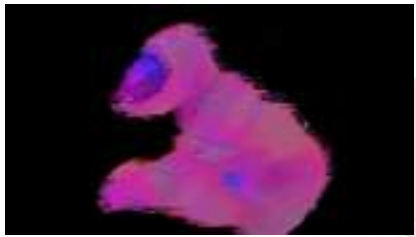
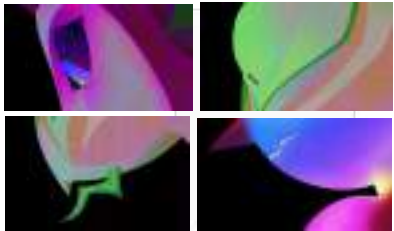
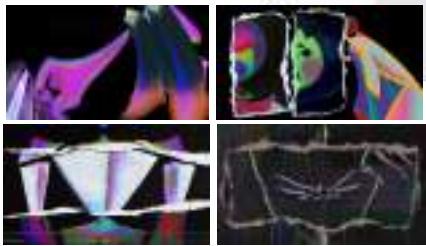
Penjelasan Narasi dan Metafora Tiap Scene

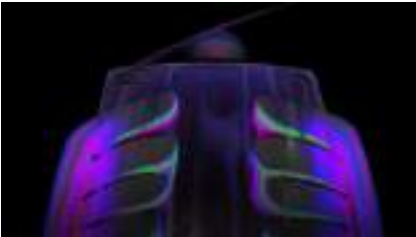
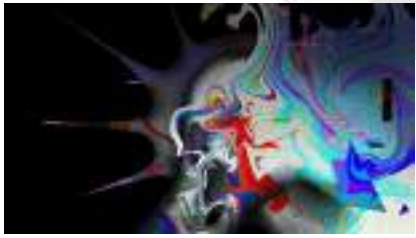
Tabel 1 Penjelasan Narasi dan Metafora Tiap Scene

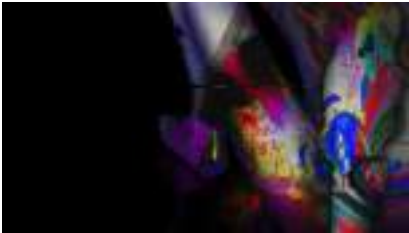
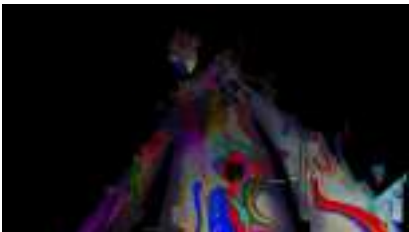
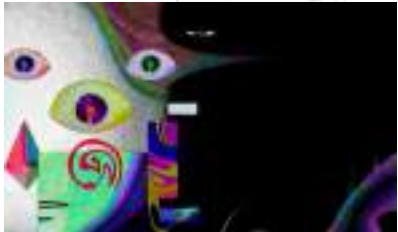
 Gambar 11 Scene 001A-B (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Scene ini memperlihatkan sebuah radio yang tergeletak di ruang kosong (<i>void space</i>), disertai suara statis. Kamera bergeser dan menampilkan sosok protagonis dalam wujud abstrak (<i>form 1</i>) dengan tampilan terdistorsi dan warna yang berubah-ubah. Perubahan warna tersebut merepresentasikan kelabilan identitas serta potensi dan kemungkinan tak terbatas dari bentuk diri. Protagonis tampak mengamati radio, menimbulkan pertanyaan apakah ia tertarik atau terpengaruh oleh suara tersebut.
 Gambar 12 Scene 002 (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	<i>Isometry camera angle</i> , tampak atas memperlihatkan kehampaan total dari ruang tersebut selain keberadaan protagonis dan radio.

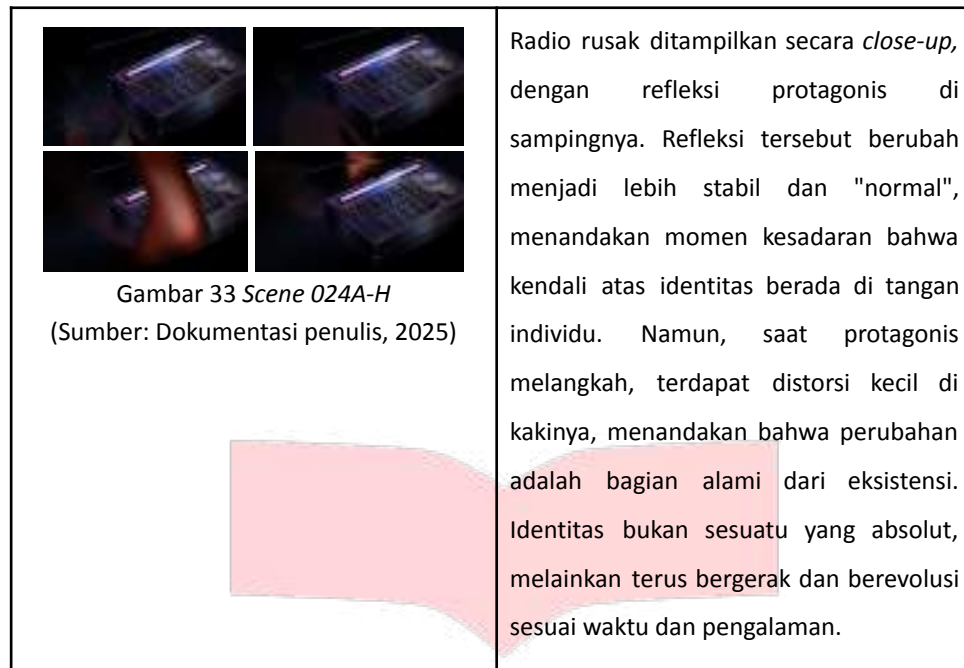
 Gambar 13 <i>Scene 003A-B</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Protagonis mulai melangkah mendekati radio, mengindikasikan adanya ketertarikan atau dorongan untuk berkoneksi dengan sumber suara tersebut.
 Gambar 14 <i>Scene 004</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Protagonis mengamati radio dengan secara terdiam. Mencerminkan tahap awal pencarian makna atau pemicu eksternal yang membentuk persepsi diri.
 Gambar 15 <i>Scene 005</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Tangan protagonis mulai menjangkau radio dan mencoba mengubah frekuensi. Tindakan ini mencerminkan keinginan untuk memahami informasi eksternal yang bisa memengaruhi identitasnya.
 Gambar 16 <i>Scene 006A-B</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Proses penyetelan frekuensi divisualisasikan secara jelas. Disertai perubahan audio yang mengikuti perubahan frekuensi menggambarkan transisi atau transformasi pengalaman kognitif yang dinamis sampai terhenti pada suatu frekuensi yang membunyikan lagu dengan jelas.

 Gambar 17 <i>Scene 007</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Wujud baru mulai terlihat, menyerupai bentuk <i>humanoid</i> dan tidak sepenuhnya manusia. Hal ini menandakan pengaruh langsung dari frekuensi baru terhadap identitas protagonis, menciptakan bentuk yang ambigu.
 Gambar 18 <i>Scene 008</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Dari sudut pandang protagonis, ia melihat tangannya sendiri, sebuah refleksi diri. Adegan ini mengekspresikan kebingungan eksistensial: "siapa aku sekarang?"
 Gambar 19 <i>Scene 009A-B</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Wajah protagonis hanya terlihat sebagian. Ia terlihat memegang pipinya seperti mencoba merasakan wujud barunya, namun dengan ekspresi tidak nyaman ia merenggut pipinya, menunjukkan penolakan terhadap bentuk barunya dan krisis dalam penerimaan diri.
 Gambar 20 <i>Scene 010</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Protagonis kembali mengubah frekuensi. Ini menandakan proses pencarian berulang dan keinginan untuk kembali menemukan atau mengubah diri.

 Gambar 21 <i>Scene 011A-C</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Mata yang terlihat kali ini berbeda, dan kini berjumlah tiga. Visualisasi ini memetaforakan absurditas dan keterbukaan terhadap kemungkinan tak terbatas dalam alam ini.
 Gambar 22 <i>Scene 012A-C</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Tangan yang menyetel radio kembali divisualisasikan, namun kali ini transisi perubahan bentuk diperlihatkan lebih jelas, memperkuat efek transformatif dari proses tersebut.
 Gambar 23 <i>Scene 013A-014D</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Serangkaian wujud baru diperlihatkan dalam potongan-potongan tubuh yang tidak lengkap dengan maksud membingungkan penonton dengan apa atau siapa yang dilihat. Tiap wujud memiliki bentuk yang <i>humanoid</i> dengan bentuk dan elemen visual yang <i>absurd</i> dan tidak masuk akal.
 Gambar 24 <i>Scene 015A-G</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Memasuki babak klimaks, teknik <i>stop motion</i> dan elemen <i>mix media</i> diiringi dengan suara yang bertumpuk-tumpuk dari setiap frekuensi digunakan untuk menggambarkan kekacauan mental protagonis. Kombinasi material manual seperti pensil warna dan cat air dengan digital menciptakan efek visual yang “berantakan”.

 Gambar 25 Scene 016 (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Visual berupa coretan (<i>scribble</i>) disertai <i>distortion</i> ditambahkan, memperkuat representasi kekacauan psikologis dan tekanan mental yang dialami protagonis.
 Gambar 26 Scene 017A-C (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Protagonis membanting radio sebagai reaksi dari ketidakmampuannya menghadapi tekanan yang dihadapi. Tindakan destruktif ini merupakan simbol letupan emosional.
 Gambar 27 Scene 018A-D (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Radio yang rusak tidak menyelesaikan konflik internal. Muncul wujud baru yang lebih kacau, terdistorsi, dan penuh efek <i>glitch</i>. Ia tampak termenung, menatap lantai, seakan sedang merenung atau mengalami refleksi diri, diiringi dengan suara dering telinga.
 Gambar 28 Scene 019 (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	<i>Close-up</i> pada figur <i>glitch</i>, menunjukkan detail bentuk dan suara detak jantung. Ini memberi nuansa bahwa kekacauan tersebut bersifat personal dan mendalam.

 Gambar 29 <i>Scene 020A-B</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Potongan tubuh bagian kaki mulai bergerak, menandakan transisi menuju kebangkitan atau tahap penerimaan baru.
 Gambar 30 <i>Scene 021</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Protagonis berdiri dengan bentuknya yang baru, menandakan tahap penerimaan terhadap wujudnya yang berubah.
 Gambar 31 <i>Scene 022A-C</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Potongan tubuh ditampilkan lebih detail. Meskipun tetap <i>glitchy</i> dan tidak stabil, ini menunjukkan keberanian untuk mulai melihat diri secara utuh.
 Gambar 32 <i>Scene 023</i> (Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)	Penonton akhirnya menyaksikan wujud akhir protagonis yang tampak “jelas” namun tidak memiliki bentuk pasti dan teridentifikasi. Perubahan wujud yang terus-menerus menjadi metafora dari kehilangan arah akibat identitas yang terus berganti tanpa refleksi, hingga tak mampu mengenali diri sendiri.



(Sumber: Dokumentasi penulis, 2025)

Kesimpulan Karya

Karya tugas akhir ini merupakan eksplorasi visual dan konseptual mengenai krisis identitas melalui pendekatan simbolik dan medium animasi mix media. Radio analog sebagai metafora utama dipilih karena kemampuannya menyuarakan realitas tanpa visual eksplisit, menggambarkan pengaruh lingkungan sosial yang dinamis terhadap pembentukan identitas. Perubahan frekuensi yang memicu transformasi bentuk protagonis merepresentasikan proses adaptasi individu terhadap norma sosial yang fluktuatif. Teknik animasi digital 2D dan stop motion digunakan untuk menghadirkan pengalaman visual yang ekspresif, selaras dengan kondisi psikis yang kompleks. Melalui pendekatan simbolisme, narasi non-linear, serta visual yang reflektif, karya ini berhasil mengajak penonton untuk mengalami dan menafsirkan krisis identitas sebagai perjalanan yang tidak tunggal, cair, dan subjektif. Proses penciptaan ini tidak hanya menjadi sarana ekspresi personal penulis, tetapi juga menjadi ruang eksperimental untuk

mengolah gagasan dan teknik yang memperluas kemungkinan naratif dalam medium animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Breton, A. (1924). *Manifesto of Surrealism*. Paris: Éditions du Sagittaire.
- Camus, A. (1942). *The Myth of Sisyphus* (J. O'Brien, Trans.). New York: Vintage International.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen* (C. Gorbman, Trans.). New York: Columbia University Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Esslin, M. (1961). *The Theatre of the Absurd*. New York: Doubleday Anchor Books.
- Freud, S. (1965). *The Interpretation of Dreams* (J. Strachey, Trans.). New York: Avon Books. (Original work published 1900)
- Hall, C. S. (2017). *A Primer of Freudian Psychology*. New York: Meridian.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2005). *Practical Research: Planning and Design* (8th ed.). New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sartre, J. P. (1946). *Existentialism is a Humanism* (P. Mairet, Trans.). New Haven: Yale University Press.
- Sharon, G. (2005). *Theories of Personality: Understanding Persons* (3rd ed.). Upper Saddle River: Pearson Education.
- TEDxTalks. (2017). *Elizabeth Chapin: Fantasy Helps Us Grow and Move Forward* [Video]. TEDxCamarillo. <https://www.youtube.com/watch?v=5RhgS8Q0b0E>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wells, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA Publishing.