

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

BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION “GEOMETRY OF THE SOUL” AS A MEDIUM FOR PSYCHOLOGICAL REFLECTION OF ADOLESCENTS EXPERIENCING IDENTITY CRISIS IN THE CITY OF BANDUNG

Deniawan Nugraha Putra¹, Yayat Sudaryat², Rully Sumarlin³

¹²³ *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

deniawannp@student.telkomuniversity.ac.id¹, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id²,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Krisis identitas adalah fenomena dari gangguan mental akibat tekanan sosial yang sering kali muncul di usia remaja. Bentuk fenomena ini berupa kebingungan pencarian identitas atau jati diri remaja akibat tekanan sosial dari lingkungan terdekat mereka sendiri yaitu keluarga, lingkungan pendidikan, hingga media sosial. Dari sepuluh provinsi besar di Indonesia, provinsi Jawa Barat, khususnya kota Bandung adalah salah satu kota terbesar dengan kasus gangguan mental yang juga sering menjadi penyebab terjadinya krisis identitas pada remaja sejak tahun 2023. Untuk meminimalisir remaja mengalami krisis identitas dan tekanan sosial, dibutuhkan media yang tepat dalam memberikan representasi visual serta refleksi psikologis yang mendalam kepada mereka. Perancangan ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang background animasi 2D sebagai media refleksi yang efektif bagi remaja yang sedang mengalami krisis identitas dan tekanan sosial. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner sebagai data pendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memahami krisis identitas dan tekanan sosial pada remaja dengan menggunakan pendekatan cerita visual, background dan lingkungan yang tepat dapat memberikan representasi yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi remaja.

Kata Kunci: Animasi, Krisis Identitas, Refleksi, Psikologis, Perancangan Background, Remaja

Abstract: *An identity crisis is a mental health issue caused by social pressure that often emerges during adolescence. This phenomenon manifests as confusion in the search for identity or self-*

identity among adolescents due to social pressure from their immediate environment, including family, educational settings, and social media. Among the ten major provinces in Indonesia, West Java Province, particularly the city of Bandung, is one of the largest cities with cases of mental disorders that also frequently contribute to identity crises among adolescents since 2023. To minimize adolescents experiencing identity crises and social pressure, appropriate media are needed to provide visual representations and deep psychological reflections for them. This design aims to understand how to design 2D animation backgrounds as an effective reflective medium for teenagers experiencing identity crises and social pressure. This design uses qualitative methods with data collection techniques such as observation, interviews, literature reviews, and questionnaires as supporting data. The research results indicate that understanding identity crises and social pressure among teenagers using a visual storytelling approach, along with appropriate backgrounds and environments, can provide a deeper representation of the issues faced by teenagers.

Keywords: Animation, Identity Crisis, Reflection, Psychological, Background Design, Adolescent

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah fase perkembangan penting bagi anak, di mana mereka berusaha menemukan tempatnya dalam masyarakat dan identitas mereka. Fase remaja adalah fase individu memasuki tahap yang dikenal sebagai Adolescence. Fase ini adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada usia 10–12 tahun dan berakhir pada usia 18–22 tahun. Masa remaja adalah masa yang sulit, di mana orang harus menghadapi berbagai tekanan, terutama dari lingkungan terdekat dimulai dari keluarga, teman sebaya, hingga masyarakat secara keseluruhan. Remaja juga mulai belajar peran sosial dan identitas pribadi mereka di media sosial yang akan mereka mainkan saat dewasa.

Lingkungan keluarga sangatlah penting dalam memahami tantangan yang dihadapi remaja saat menghadapi krisis identitas. Namun, tidak jarang terjadi konflik antara orangtua dengan anak karena ekspektasi yang terlalu tinggi terhadap masa depan anaknya. Padahal, hal ini dapat memicu remaja mengalami stress yang berlebihan sehingga memengaruhi kesehatan mental mereka dan meningkatkan risiko terjadinya kecemasan dan depresi.

Selain keluarga, lingkungan sosial adalah sarana dimana remaja belajar, tumbuh dengan melalui interaksi orang lain, dan menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka dapat dimasa anak-

anak. Jika remaja terpapar pada lingkungan yang negatif, justru dapat mempengaruhi perkembangan identitas mereka secara signifikan. Lingkungan negatif seperti perundungan, dan caci maki dari teman sebaya di sekolah juga dapat memicu trauma emosional mendalam berupa kesedihan, amarah, dan kecewa karena tak berdaya dalam menghadapinya. Tekanan tersebut akhirnya membuat remaja mulai mempertanyakan nilai diri mereka, apakah mereka sebenarnya diterima di lingkungan sosialnya atau tidak.

Masalah terakhir adalah dari media sosial. Di zaman yang canggih ini, remaja terus-menerus dihadapkan dengan gambaran kesempurnaan hidup dari pengguna lain. Apalagi dari We Are Social menunjukkan 80 juta remaja di Indonesia adalah pengguna aktif media sosial. Hal ini memicu perbandingan sosial, yang berdampak pada ketidakpuasan terhadap diri sendiri. Dengan penggunaan media sosial yang berlebihan, dapat terjadi peningkatan terhadap gangguan mental seperti kecemasan dan depresi pada remaja karena media sosial sering menjadi platform utama seseorang rentan terhadap perbandingan sosial.

Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2023, menyatakan bahwa, satu dari tiga (15.5 juta) remaja di Indonesia, memiliki masalah kesehatan mental yang sama dengan salah satu kota terbesarnya adalah di provinsi Jawa Barat, Kota Bandung.

Kota ini memiliki peningkatan yang cukup mencolok dalam jumlah kasus gangguan kesehatan mental berupa depresi selama 2 tahun berupa terakhir yaitu sebesar 3,3%. Dari IDN Times sendiri (2024) mendapati angka persentase untuk remaja akhir mencapai sebesar 48,6% mengatakan masalah yang sama. Tidak menutup kemungkinan bahwa hal ini juga bersumber dari lingkungan perkembangan remaja tadi, yaitu sekolah, keluarga, dan media sosial. Fenomena ini mengindikasikan bahwa prevalensi gangguan mental akibat pencarian identitas semakin emosional pada remaja di kota Bandung, dan juga remaja masih belum menyadari bahayanya jika belum menemukan gambaran dari lingkungan yang berdampak pada krisis identitas.

Dari masalah ini, penulis menyimpulkan kurangnya media untuk membangun kesadaran diri akan masalah krisis identitas pada remaja sebagai panduan dalam meminimalisir fenomena krisis identitas. Penulis bersama rekan kelompok akan merancang media tersebut berupa animasi 2D. Animasi 2D adalah keahlian menciptakan pergerakan dalam ruang dua dimensi. Adapun dimensi 2D yang dimaksud merupakan sebuah dimensi dengan bidang bersumbu X dan Y, sehingga proses animasi dikerjakan pada satu bidang yang datar (Grandis & Sudaryat, 2019). Proses pengerjaan animasi ini terdiri atas gambar-gambar yang diurutkan sehingga menciptakan suatu ilusi yang bergerak (dalam Alexandra, Sumarlin, dan Afif, 2023). Menurut Anwar (2022), animasi dapat membuat remaja lebih termotivasi dalam melakukan sesuatu bahkan mengubah pola pikir remaja.

Tentu perlu fondasi yang dapat mewujudkan sebuah animasi dapat menyampaikan apa pesan yang ingin disampaikan. Hernandez (2013), menambahkan bahwa peran background adalah salah satu pengantar kesan dan konteks dalam cerita animasi supaya terharmoni dengan karakter, sehingga menarik penonton.

Untuk mewujudkannya, perancangan background adalah salah satu fondasi dari media animasi 2D yang akan dibuat sebagai media refleksi psikologis dari masalah krisis identitas remaja di kota Bandung. Selain itu sebagai pendukung dalam membangun kesadaran diri akan krisis identitas dan tekanan sosial melalui media komunikasi visual.

2. Teori Objek

2.1 Kesehatan Mental

Bahasa Inggris dari kata “kesehatan mental” berasal dari bahasa latin mens, yang artinya “jiwa, nyawa, sukma, roh, dan semangat,” dan hygiene yang artinya “ilmu kesehatan”. Salah satu kunci kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari keluhan dan gangguan mental baik berupa neurosis maupun psikosis (penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial) yang didapat. Ia menambahkan bahwa kesehatan mental adalah terhindarnya seseorang dari gangguan jiwa dan terwujudnya keserasian yang sungguh-sungguh antara fungsi kejiwaan dan terciptanya penyesuaian diri antara manusia dengan dirinya dan lingkungan. (Jalaludin, 2022)

2.2 Gangguan Mental

Gangguan mental adalah kondisi kesehatan yang memengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, bertindak, dan berinteraksi dengan orang lain. World Health Organization (WHO) tahun 2024, menyebut 1 dari 7 (14%) anak berusia 10-19 tahun atau disebut usia remaja, lebih rentan terhadap gangguan mental, karena masa remaja adalah masa perubahan secara fisik, emosional, dan sosial. Di Indonesia, remaja berusia antara 16 dan 24 tahun lebih cenderung mengalami gangguan mental seperti kecemasan dan depresi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa perubahan sosial, pendidikan, dan lingkungan baru diperlukan selama transisi dari remaja ke dewasa. Jadi, memberi tekanan pada generasi muda yang tidak tahu cara mengatasi tekanan. (Dr. Fadhli Rizal Makarim, 2022)

2.3 Remaja

Kata remaja berasal dari bahasa latin, yaitu *adolescence* yang artinya “tumbuh” atau “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Remaja adalah masa ketika seseorang membangun identitasnya, mencari tahu siapa diri mereka yang sebenarnya, dan menentukan jalan hidup mereka. (Erikson, 1978)

Remaja adalah fase penting dalam pertumbuhan dari masa kanak-kanak ke dewasa. Fase remaja ini terjadi di masa awal remaja antara 10-12 tahun dan akhir masa remaja antara 18 dan 22 tahun. Untuk menemukan identitas mereka, mereka mulai mencoba berbagai hal baru seperti peran, nilai, dan gagasan. (Santrock, 2019)

2.4 Krisis Identitas

Remaja akan gagal menemukan identitas dirinya pada titik tertentu dan mengalami krisis identitas, sehingga akan terbentuk sistem kepribadian yang bukan menggambarkan keadaan diri yang sebenarnya. (Menurut Ahyani, 2019)

Krisis identitas disebabkan oleh beberapa hal yaitu bisa muncul dari hormon, penerimaan teman sebaya, masalah mengendalikan emosi, masalah penampilan diri, tidak mendapat figure dalam pengembangan diri, *insecurity*, *cyberbullying* (Rizka, 2024).

2.5 Animasi

Kata animasi berasal dari kata kerja latin *animare*, yang berarti “menghidupkan” atau “mengisi dengan nafas”. Animasi dapat mengatur realitas sepenuhnya, namun tentu dibarengi dengan penggunaan logika dasar yang terdapat di dunia nyata. (Wright. J 2005).

Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama *flat animation* dengan metode pembuatan gambar bergerak dalam lingkup dua dimensi. Animasi 2D memiliki banyak keuntungan, termasuk mudah digunakan, hemat biaya, dan memberikan kebebasan artistik untuk menyesuaikan dunia dan karakter sesuai dengan proyek. Untuk mencapai tujuan ini, serangkaian gambar berurutan atau *frame*, mensimulasikan gerak yang dimiliki setiap gambar. (Restu, Mahendra, dan Windu, 2020).

2.6 Media Refleksi Psikologis

Refleksi psikologi merupakan bentuk umpan balik dari refleksi diri sendiri sehingga bisa memberikan suatu bentuk umpan balik terhadap individu dan dapat memutuskan apakah mereka perlu menyesuaikan jalan hidup mereka. (Pennebaker, 2013)

Media seni adalah salah satu yang dapat digunakan sebagai terapi tambahan dimana berfungsi untuk memperkenalkan, meningkatkan wawasan dan pemahaman terhadap diri sendiri melalui kreatifitas yang efektif terhadap individu, keluarga, atau kelompok. Sehingga, dapat menciptakan kenyamanan dan rasa aman, ini memungkinkan pengekspresian pikiran dan perasaan dengan cara tertentu yang seringkali lebih nyaman diterima oleh audience dibandingkan dengan cara verbal. Dalam bentuknya, media seni yang dapat merefleksikan sesuatu dapat berupa kata-kata ataupun visual, seperti buku cerita, gambar, foto, dan video. (Malchiodi, 2011).

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah karya seni yang bertujuan untuk memperjelas atau menjelaskan sesuatu, dari sebuah data, menjadi bentuk cerita, skenario, musik, atau gambar. Dengan kata lain, ilustrasi disini berfungsi sebagai penggambaran atau untuk menerangkan sesuatu secara visual. (Kristanto, 2011)

Ilustasi dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori dalam bentuknya, yaitu gambar ilustrasi naturalis, kartun, dekoratif, karikatur, cerita bergambar, dan ilustrasi khayalan. (Sudarso, 2014)

2.8 Style

1. Modern Kartun

Kartun memiliki ciri-ciri seperti komedi, satire, dan sindiran dalam dunia dua dimensi. Elemen visual kartun meliputi elemen visual grafis seperti garis, bentuk, warna, kontras nilai, tekstur dan bentuk. Secara umum, ciri utama style ini adalah menggunakan line art yang tebal, dan penggunaan warna yang colorful. Modern Cartoon style digunakan oleh seniman dalam berkarya untuk menyederhanakan dan mendistorsi elemen-elemen visual yang ada di dunia nyata agar dapat lebih dinikmati dengan perspektif yang berbeda (Suandi, 2010).

2. Anime

Sebuah bentuk desain visual yang sering dibangun dalam ekosistem media Jepang melalui karakter yang kuat, desain estetis, dan fleksibilitas bentuk visual. Ciri khas dari style ini adalah dari tingkat realistiknya mendekati bentuk aslinya, menggunakan teknik pewarnaan seperti menggunakan kuas, sehingga terlihat lembut ketika dipadukan dengan pencahayaan (Steinberg, 2012).

2.9 Background Dalam Animasi 2D

Background animasi adalah cara penting untuk memberi tahu audiens lokasi dan waktu cerita tanpa menggunakan dialog atau cerita tambahan. Penempatan detail seperti bangunan, elemen alam yang dapat memberikan isyarat waktu (misalnya, era tertentu) dan tempat (misalnya, kota, pedesaan, atau fantasi). (Gurney, 2010)

Dalam proses pra-produksi film animasi 2D, salah satu tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah perancangan background. Background atau latar belakang adalah set tempat aksi dari setiap urutan animasi berlangsung. Teknik pembuatan background ini bisa dengan cara tradisional (tangan) dan cara digital (komputer). Dalam cara tradisional, background dibuat pada kertas terlebih dulu menggunakan kuas, cat akrilik, cat minyak, atau cat air. Sedangkan, dalam cara digital, background dibuat sepenuhnya dengan program computer. (Laura, 2014)

2.10 Prinsip Background Dalam Animasi 2D

1. Komposisi

Komposisi adalah penempatan atau pengaturan elemen visual dalam suatu pemandangan, gambar atau ilustrasi. Komposisi adalah pengaturan berbagai elemen yang berbeda, yang semuanya berfungsi untuk menceritakan sebuah cerita. Komposisi berarti “menyatukan” dan dengan komposisi dapat lebih memandu pandangan dan memahami sebuah gambar. (Leeuwe, 2019)

2. Perspektif

Perspektif adalah teknik dasar untuk menciptakan ilusi kedalaman dan ruang tiga dimensi pada bidang datar seperti kanvas atau kertas. Perspektif ini digunakan untuk menampilkan objek-objek dalam komposisi visual agar tampak realistis dan proporsional sesuai dengan sudut pandang tertentu. (Mestre, 2016)

3. Pencahayaan

Cahaya merupakan sebuah energi yang dibiaskan dan terpantul kembali melalui objek ke mata manusia yang nantinya dapat memberi informasi atas permukaan benda dan sumber cahaya tersebut. Peran cahaya ini untuk mengalihkan pandangan dari elemen visual lain dengan memberikan cahaya pada objek yang dimaksudkan untuk menjadi fokus cerita dengan mengubah intensitas cahaya, warna, atau nilai keseluruhan untuk meningkatkan volume objek, dan membantu menciptakan suasana yang tepat agar cerita tersampaikan. (Gurney, 2010)

4. Warna

Warna merupakan pantulan dari cahaya yang kemudian ditangkap mata. Untuk dapat melihat warna, maka manusia membutuhkan cahaya. Warna adalah sebuah cara *artist* atau seniman untuk menyampaikan narasi cerita dalam animasi 2D. Mereka menekankan pada efek besar yang dipengaruhi oleh elemen ini, selain lighting, dan atmosphere pada animasi dapat merubah visual ke level tertentu. (Brent & Max, 2023)

2.11 Tahap Perancangan Background Animasi 2D

1. Konsep dan Riset

Tahapan awal dari perancangan background dengan mengumpulkan riset visual sebagai data yang sangat penting dalam membangun cerita, karena background berfungsi sebagai pendukung naratif dan atmosfer cerita. Bentuk riset dapat berasal dari foto, sketsa, artikel, buku, atau film yang memiliki tema sejenis (Wells, 2002).

2. Sketsa dan Konsep Awal

Pembuatan sketsa awal atau thumbnail untuk mengeksplorasi komposisi, perspektif, warna, dan suasana pada animasi. Sketsa ini penting dilakukan untuk menyusun layout yang dapat memandu arah visual background secara menyeluruh nantinya (Leeuwe, 2019).

3. Detail Desain

Setelah konsep disetujui, sketsa desain diperinci dengan gaya visual yang dipilih, pewarnaan berdasarkan palet yang dipilih, dan pencahayaan untuk menampilkan dimensi dari background (Stanchfield, 2009).

4. Produksi

Perancangan background sudah masuk tahap akhir. Dengan mengikuti arahan storyboard, background dikomposisikan karakter yang juga disesuaikan arah kamera dan elemennya agar sesuai dengan cerita yang telah dibuat

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menekankan pentingnya memahami makna pengalaman seseorang untuk mendapat suatu visual. Diantaranya adalah data utama yaitu observasi, wawancara, studi literatur, dan data pendukung berupa kuesioner.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1 Data Hasil Wawancara

a. Wawancara Ahli Psikologi Bandung

Hasil wawancara memberikan pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor penyebab krisis identitas pada remaja, seperti minimnya dukungan emosional dari keluarga, pola komunikasi yang tidak terbuka, tuntutan akademik atau masa depan berlebih dari orang tua, dan ketidakseimbangan peran lingkungan sosial yang meliputi perundungan, pengaruh media sosial, serta standar yang membebani remaja secara mental. Selain itu, narasumber juga menjelaskan bahwa krisis identitas sering kali ditandai dengan rendahnya rasa percaya diri, kebingungan dalam menentukan tujuan hidup, serta kecenderungan untuk menutup diri. Tentu, peran suasana dan lingkungan sekitar dalam hal ini menjadi fondasi kuat dalam memahami kebutuhan emosional dan karakteristik psikologis remaja terutama yang masih sekolah. Kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam merancang background dengan ekspresi, postur tubuh, dan perilaku yang sesuai dengan kondisi tersebut.

b. Wawancara Guru Bimbingan Konseling SMAN Bandung

Hasil wawancara bersama guru SMA dilakukan untuk memperoleh fenomena krisis identitas dari perspektif guru konseling sebagai sarana komunikasi remaja di sekolah. Narasumber setuju dengan krisis identitas yang sangat bahaya jika tidak ditangani dengan tepat, karena dapat mengakibatkan masalah kenakalan remaja, tidak lulus di akademik, dan mengurangi rasa

percaya diri siswa terhadap lingkungan baru di sekitar mereka. Dari sekolah sendiri juga tidak jarang menggunakan media animasi sebagai pembuka kegiatan pembelajaran, karena media ini apalagi dengan visual yang bagus, dapat membantu menarik minat siswa memperhatikan topik pelajaran dan memahami materi dengan lebih santai.

c. Wawancara Remaja

Hasil wawancara membantu memahami gambaran spesifik mengenai perasaan dan perilaku remaja yang mengalami krisis identitas untuk perancangan background animasi 2D, seperti kecenderungan untuk menyembunyikan emosi, mengekspresikan perasaan melalui gestur tubuh tertentu (kepala menunduk atau menghindari kontak mata), dan perbedaan antara ekspresi di ruang nyata dan media sosial. Khalayak sasar juga mengungkapkan bagaimana tekanan sosial dan kebutuhan saling bersinggungan dan membuat mereka sering menciptakan “versi terbaik” dari diri mereka di hadapan orang lain, meskipun hal ini bertentangan dengan jati diri. Informasi ini menjadi landasan penting dalam merancang background animasi yang mampu merepresentasikan lingkungan krisis identitas, di mana elemen visual seperti kontras antara ruang nyata dan media sosial, serta simbol-simbol tekanan sosial dapat diintegrasikan untuk menggambarkan kondisi emosional dan psikologis remaja.

c. Wawancara *Background artist*

Hasil wawancara membantu penulis dalam memahami data visual pendukung yang dibutuhkan dalam perancangan background. Narasumber memberikan masukannya tentang teori perancangan background yang digunakan penulis dan menambahkan, untuk dapat merefleksikan psikologis seseorang, perlu memperhatikan referensi dari karya sejenis dan foto, sebagai acuan dalam membuat komposisi. Aspek visual sekitar seperti environment juga perlu diperhatikan dalam perancangan, supaya ada hubungannya dengan suasana dari karakter tersebut.

3.2.2 Data Hasil Observasi

Analisis pada media sosial menunjukkan terdapat beragam bentuk kecantikan yang ada, tapi pada dasarnya masalah yang ditimbulkan sama. Pengguna lain cenderung suka menghujat saat menemukan konten yang tidak sesuai dengan standar mereka di media sosial. Komentar hujatan adalah contoh ditemukannya standar kecantikan yang tidak sesuai keinginan mereka.

Hasil observasi sekolah menunjukkan beberapa ruangan dan gedung yang ramai dengan aktifitas warga sekolah, seperti kantin, koridor sekolah dan kelas. Terutama pada kelas, karena aktifitas

sekolah paling banyak dilakukan adalah di kelas. Terdapat perbedaan desain arsitektur dari ketiga sekolah ini, yaitu modern dan orisinal. SMK Telkom lebih memberikan desain yang kekinian dan terkesan modern dari warna dan desain ruangan yang ada. Sedangkan, SMAN 10 lebih memberikan suasana yang nyaman untuk para siswa dan warga sekolah. Dengan pepohonan dan dari warna gedung yang klasik. Sama halnya dengan SMAN 5, desain dari kedua gedung sekolah ini menyerupai Gedung Sate yang menjadi khas dari sekolah di Bandung. Selain itu, sekolah ini memiliki suasana yang sangat asri sebagai sarana remaja untuk belajar dan menghabiskan waktu sehari-harinya berkomunikasi dengan teman, guru, dan warga sekolah lain.

Observasi komplek perumahan Kopo Kencana, menunjukkan bentuk rumah kelas menengah yang memiliki dua tingkat. Beberapa perumahan memiliki kanopi yang menutupi teras mereka, dan pagar depan rumah sebagai pembatas dan untuk keamanan rumah.

Observasi Jalan Asia Afrika, dimulai dari Alun-alun Bandung. Sepanjang jalan Asia Afrika dikelilingi bangunan bernuansa zaman Belanda dengan gaya art deco colonial, kursi, dan lampu yang bergaya klasik pada zaman Belanda. Bergeser sedikit, penulis mendapati spot yang paling sering dijadikan area foto pengunjung yaitu JPO dengan tulisan di dinding terowongannya yang khas bertuliskan "Bandung Lahir Ketika Tuhan Sedang Tersenyum". Memiliki Panjang sekitar 10 meter, terowongan ini ramai sekali di tempati seniman fotografer yang melintang sepanjang trotoar. Terdapat juga jembatan Cikapundung Asia Afrika yang membagi area Jalan Asia Afrika ini.

Observasi Taman Balai Kota, terbagi area observasi yaitu pertama Dewi Sartika. Area ini berbentuk persegi yang terdiri atas dua kolam setinggi mata kaki manusia, tanaman yang asri, dan monumen kaca yang menjajarkan informasi wali kota Bandung terdahulu. Kedua, Taman Badak yang berukuran lebih besar dan luas sekitar 4.300 meter persegi. Seperti namanya, terdapat patung badak yang berada di tengah taman yang terdapat kolamnya. Tidak hanya patung badak, namun juga terdapat patung hewan lain yang mewakili daerah taman. Taman ini juga dikelilingi tanaman berwarna-warni dari merah kuning hijau hingga putih yang menambah kesan indah dan sejuk dari taman Balai Kota.

3.2.3 Data Hasil Kuesioner

Penulis melakukan pengumpulan data berupa kuesioner via *google form* untuk mendapatkan data pendukung kualitatif. Kuesioner dibagikan melalui media sosial kepada kerabat, teman-teman kuliah, dan komunitas di Bandung yang beranggotakan usia remaja hingga dewasa (<18-25 tahun) dan mendapat jumlah 70 responden. Isi pertanyaannya adalah tentang konsep style yang akan

digunakan, dan seberapa penting perancangan background animasi 2D bagi target audience untuk merefleksikan atau merepresentasikan visual.

Hasil data menunjukkan, sebesar 70 responden dengan persentase sebesar 57%, berusia remaja 18-21 tahun dan sering menonton animasi di keseharian atau di waktu senggang mereka. Animasi yang ditonton bergaya animasi *modern cartoon style* seperti pada animasi Steven Universe dengan penggambaran background yang sederhana namun masih merepresentasikan struktur aslinya.

3.2.4 Data Khalayak Sasar

Target audience yang menjadi khalayak sasar dalam perancangan ini merupakan laki laki dan perempuan berusia 18-21 tahun yang sedang atau pernah mengalami masa kebingungan jati diri akibat lingkungan keluarga, teman, dan aktifitas di media sosial. Berstatus pelajar di Kota Bandung, Jawa Barat.

3.2.5 Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis karya dengan mengambil tiga sampel karya animasi yang memiliki konsep dan latar belakang serupa dengan animasi yang akan dirancang. Analisis dilakukan dengan memperhatikan aspek visual pada animasi yang dianalisis menggunakan teori perancangan *background*, yaitu *style*, perspektif, komposisi, pencahayaan, dan pewarnaan.

Lion King	Steven Universe	Gravity Falls
		
Penulis menggunakan penggambaran perspektif, komposisi, dan pencahayaan dalam animasi ini	Penulis menggunakan penggambaran, penggambaran pewarnaan, dan perspektif dalam animasi	Penulis menggunakan penggambaran perspektif, komposisi, dan pencahayaan dalam animasi ini

4. Perancangan

4.1 Metode Perancangan

4.1.1 Konsep Perancangan

Animasi “Geometri Jiwa” mengisahkan ketiga remaja bernama *Sigit*, *Egi*, dan *Linka* yang mengalami krisis identitas akibat pengaruh lingkungan yang gagal menjaga kesehatan mental mereka. Dari cerita animasi ini membutuhkan latar seperti sekolah, kamar, rumah, dan perjalanan. Perancangan background dibuat berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi literatur tentang fenomena gangguan mental remaja yang sering mengakibatkan krisis identitas. Dari hasil observasi, didapat beberapa lokasi di kota Bandung yang cocok untuk mendukung visual penceritaan animasi “Geometri Jiwa”, diantaranya adalah *SMA 10*, *SMA 5*, *SMK Telkom*, *taman Balai Kota*, *jalan Asia Afrika*, *JPO Alun-Alun*, dan *perumahan Kopo Kencana*. Selain itu, berdasarkan inspirasi visual juga diperoleh dari karya animasi seperti *Lion King*, *Steven Universe*, dan *Gravity Falls*.

4.1.2 Konsep Pesan

Konsep pesan perancangan background ini adalah sebagai representasi visual dari suasana kehidupan remaja akhir yang sering terkena tekanan dari lingkungan sekitar sehingga mengakibatkan kebingungan atas identitas diri. Perancangan background terbagi atas tiga masalah krisis identitas remaja berdasarkan sumbernya yaitu tekanan orang tua terhadap anaknya, perundungan dari teman sebaya, dan rasa ketakutan akan tuntutan kesempurnaan dari media sosial.

Dengan adanya perancangan background ini, bertujuan membantu menyampaikan ke penonton, khususnya remaja sebagai khalayak sasaran untuk memahami pentingnya fenomena krisis identitas ini dalam kehidupan. yang juga didukung dengan teori background seperti perspektif, *style*, komposisi, pewarnaan, dan pencahayaan.

4.1.3 Konsep Media

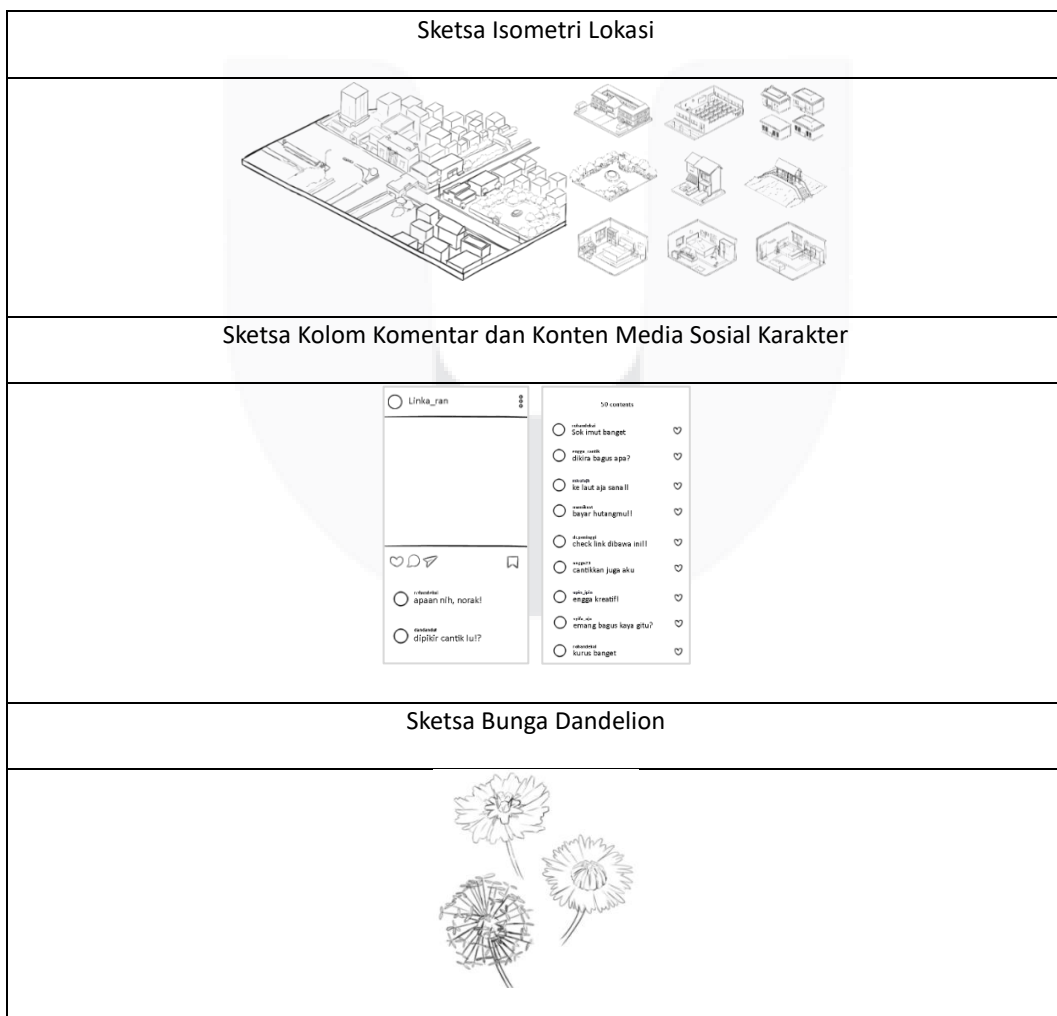
Media utama yang digunakan adalah ilustrasi background 2D berdasarkan hasil perancangan *storyboard*. Penulis menggunakan media pendukung hardware berupa laptop *Asus X441B Ram 8GB SSD 516 GB AMD Radeon 4 9125*, dan *Pen Tablet Huion H640P*. Selain itu, penulis menggunakan software *Adobe Photoshop 2020* dalam merancang background dari konsep awal berupa sketsa, pewarnaan, sampai rendering.

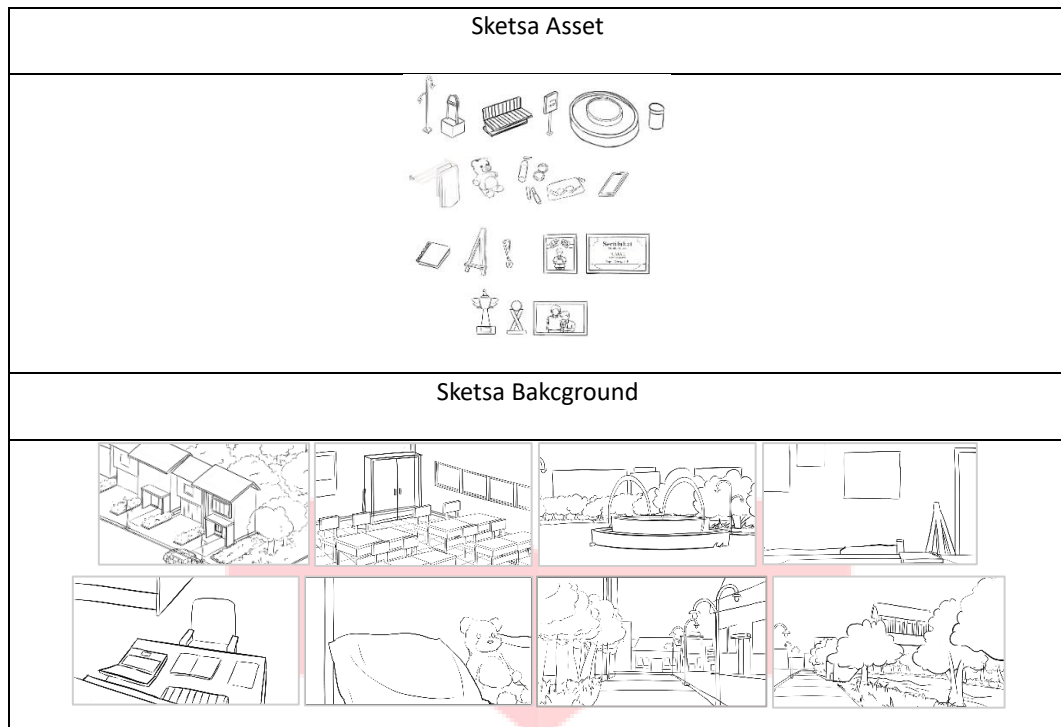
4.1.4 Konsep Visual

Background 2D yang penulis buat adalah dunia Geometri Jiwa yang diadaptasi dari kota Bandung, dengan berfokus di beberapa lokasi dari lingkungan kehidupan remaja yang terdiri atas sekolah, tempat rekreasi seperti taman, kamar, perkotaan, rumah dan kamar tidur. Gaya menggambar terinspirasi dari style modern kartun *Steven Universe* yang sering menerapkan visual untuk menyampaikan emosi pada animasinya. Perancangan background ini menggunakan teknik perspektif yang terinspirasi dari *Gravity Falls* yang menggunakan perspektif untuk memvisualkan suasana dan kedalaman suatu lingkungan. Terakhir, penulis menggunakan referensi dari *Lion King* untuk menerapkan komposisi foreground, middleground, dan background.

4.2 Hasil Perancangan

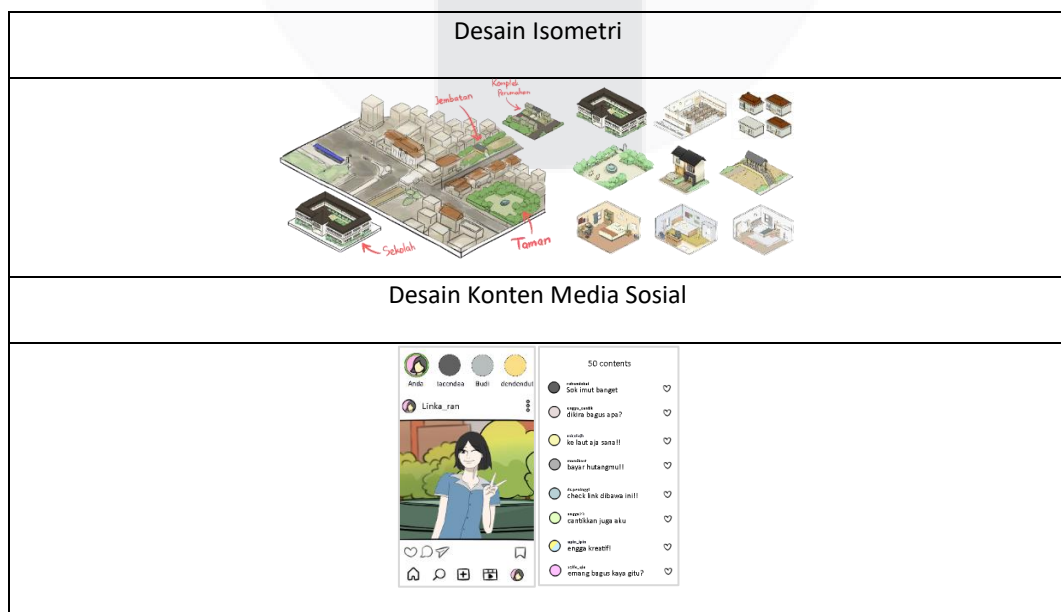
1. Sketsa





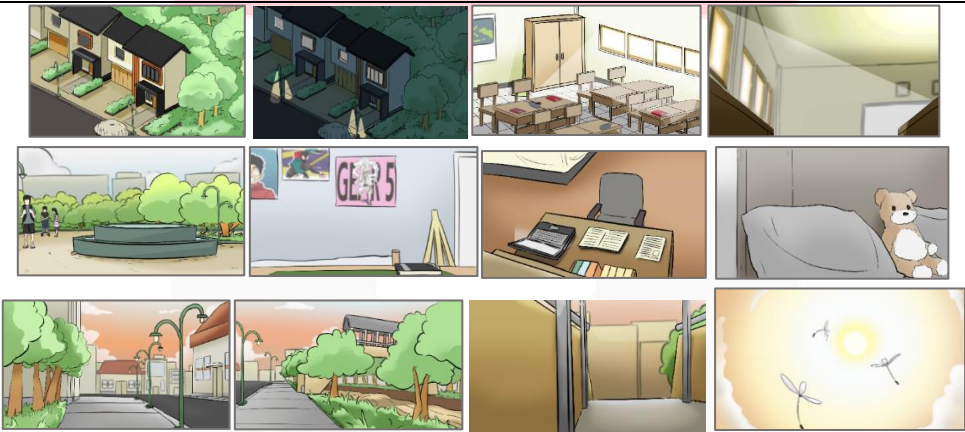
Proses perancangan background 2D dimulai dengan membuat sketsa isometri dari beberapa lokasi scene yang menjadi latar belakang dari ketiga karakter. Sketsa isometri ini mencakup tampak luar dari lokasi yang digunakan termasuk detail didalamnya seperti environment dan fasilitas, yang diantaranya adalah sekolah untuk karakter Egi, taman untuk karakter Linka, rumah untuk karakter Sigit. dan jembatan untuk ketiga karakter saat mencapai klimaks cerita dari masalah mereka. Selain itu, penulis membuat mockup media sosial untuk Linka saat mengunggah foto kesehariannya, namun mendapat komentar hujan dari pengguna lain, dan desain sketsa dari bunga dandelion sebagai narasi visual ketiga karakter di resolusi cerita.

2. Finishing



Desain Bunga Dandelion

Desain Asset

Desain Background Final


Setelah membuat konsep dan sketsa isometri dan asset background, perancangan selanjutnya yang dilakukan adalah clean up, coloring, dan pencahayaan. Pada tahap ini, rancangan sudah menampilkan hasil akhir dari background yang akan digunakan dalam animasi. Untuk pewarnaan menggunakan pallet warna yang cerah untuk memberikan gambaran dari visual kehidupan remaja yang disesuaikan dengan warna mood dari karakter disepanjang cerita. Untuk menunjukkan perbedaan waktu, tone dibagi ke waktu siang dengan warna jernih dan saturasi yang stabil karena sumber pencahayaan *direct sunlight* yang merata, waktu sore dengan menggunakan tone jingga yang berasal dari warna langit ketika sore hari, dan waktu malam hari dengan menunjukkan warna yang lebih gelap seperti warna hijau pohon gelap, dan arsitektur bangunan.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, dilakukan pengumpulan data berupa observasi, studi literatur, wawancara narasumber, dan analisis karya. Setelah dilakukan, didapat kesimpulan bahwa untuk merefleksikan visual, perlu penyesuaian dari data penelitian yang di komparasikan dengan kebutuhan target, terutama pada penyesuaian gaya, warna, emosi, dan suasana. Pada karakter Linka, latar menyesuaikan sifat karakternya yang feminim dan polos, dengan menunjukkan asset seperti boneka, meja hias, dan kamar yang rapih. Untuk karakter Sigit, latar menyesuaikan hobi nya yang menyukai seni, selain itu warna biru pada dinding melambangkan kebijakan dan pemimpin karena ia paling tua diantara ketiga karakter. Untuk Egi, latar dibuat bertemakan kutu buku, menyesuaikan penampilannya dan status dia sebagai pelajar yang rajin. Perancangan background menggunakan gambaran arsitektur beberapa tempat berbeda di sekitar kota Bandung. Penggunaan *modern cartoon art style* dipilih sebagai acuan mendesain background dari kota Bandung yang dominan memiliki arsitektur bergaya zaman Belanda yang disederhanakan menyesuaikan desain karakter. Dengan perancangan desain background ini, membantu memvisualkan suasana fenomena krisis identitas apabila terlalu lama dibiarkan terjadi pada remaja. Dalam memberikan pesan visual ini, ilustrasi ditambahkan penulis untuk merepresentasikan pesan yang diberikan. Seperti pada adegan terakhir, terdapat bunga *Dandelion* yang mengilustrasikan nasib karakter yang sudah berani dan bebas dari tekanan akan masalahnya. Secara garis besar semua aspek visual background dibuat untuk mampu merefleksikan fenomena ke penonton yang mengalami hal serupa, namun belum menemukan ilustrasi visual yang dapat menggambarkan kondisi mental mereka.

5.2 Saran

Untuk penelitian yang akan dibuat perancangan karya selanjutnya, penulis menyarankan pengumpulan data yang valid dan realistis yang bersumber dari para ahli yang menguasai ilmu psikologi tentang krisis identitas. Setelah itu, data-data yang telah terkumpul dapat disampaikan ke narasumber sebagai subjek khalayak sasaran untuk memahami masukan mereka terkait topik krisis identitas ini. Dari professional background artist, memberikan masukan tentang pemahaman estetika yang baik agar dapat memediasikan suatu psikis akibat krisis identitas ini menjadi visual desain background yang relatable dengan cerita yang dibawakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). *Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul "Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat"*.
- Anwar, I. M. D., Juniarta, I. G. N. ., & Suindrayasa, I. M. (2022). *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Remaja*. Jurnal Keperawatan
- Astuti, Rr.Dwi, Ahyani, L. N. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Buku Ajar, 3 : 115
- Brent, Max. (2023). *Painting Backgrounds for TV Animation*. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=MKtcsF5IUf0>
- Dariyo, A. (2007). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dr. Fadhli Rizal Makarim. (2022). *Mengapa Remaja Rentan Mengalami Krisis Identitas?* <https://www.halodoc.com/artikel/mengapa-remaja-rentan-mengalami-krisis-identitas>
- Dr. Fadhli Rizal Makarim. (2024). *Kesehatan Mental*. Diambil dari <https://www.halodoc.com/kesehatan/kesehatan-mental>
- Erik, H. Erikson. (1978). *Identity Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company
- Erik, H. Erikson (1978). *Stages of Psychosocial*. Diakses dari: <https://www.simplypsychology.org/erik-erikson.html> Development.
- Fadli, dr. R. (2022). *Benarkah Remaja Indonesia Rentan Alami Gangguan Mental?* Diakses dari: <https://www.halodoc.com/artikel/benarkah-remaja-indonesia-rentan-alami-gangguanmental>
- Gurney, J. (2010). *Color and Light : Color and Light A Guide For The Realist Painter*. Missouri : Andrews McMeel Publishing
- Grandis, Bayu Fadillah & Sudaryat, Yayat. (2019). *Perancangan Storyboard Animasi Pendek 2D 'Mendongeng' untuk Anak Usia 2-7 Tahun*. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
- Hernandez, Elvin A. (2013). *Set The Action: Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games*. Burlington: Focal Press
- Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) (2022-2023)*. Diakses dari <https://qcmhr.org/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia>
- Jalaludin. (2010). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Kristanto. (2011). *Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi*. IKIP PGRI, Semarang

- Leeuwe, M. (2019). *How To Draw Backgrounds*. Netherlands : Harmke
- Malchiodi, C. A. (2011). *Handbook of Art Therapy*. Guilford Publications
- Mestre, M. M. (2016). *Framed perspective vol.1*. California : Designstudio Press.
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Colour Theory: An Introduction To Color For Beginning Artists*. Beverly: Waller Foster Publishing.
- Neff, K.D. (2011). *Self-Compassion, Self-Esteem, and Well-Being*. Austin : University of Texas.
- Pennebaker, J. (2013). *Expressive writing Foundation of Practice*. United Kingdom: Rowman & Littlefield Education
- Radiani, W. A. (2019). *Kesehatan Mental Masa Kini dan Penanganan Gangguannya Secara Islami*. *Journal of Islamic and Law Studies*. Jurnal UIN Antasari.
- Restu, Mahendra, Windu. (2020). *PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2D SEJARAH PERANG JAGARAGA*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Santrock, W. John. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja (Edisi Ke-6)*. Jakarta : penerbit Erlangga.
- Santrock, W. John. (2019). *A topical approach to life-span development: Thirteenth Edition*. New York : McGraw Hill.
- Soedarso, Nick. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. Volume 5 No.2. Visual Communication Design Binus University*
- Suandi W. I. (2010). *Cartoon in Form, Function and Meaning Perspectives in Bog-Bog Bali Cartoon Magazine*. Denpasar : Mudra.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why Expect More From Technology and Less From Each Other*. New York: Basic Books.
- Wright, A. J. (2005). *Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch (Focal Press Visual Effects and Animation)*. Burlington: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Yulianti, N. (2012). *Krisis Identitas Sebagai Problem Psikososial Remaja*. Yogyakarta : LaksBang PRESSIndo
- Zulkhairil, A. (2024) *Mahasiswa di Bandung 48,6 persennya bergejala gangguan mental*. Diakses dari: <https://jabar.idntimes.com/news/jabar/azzis-zilkhairil/736-mahasiswa-di-bandung-48-6-persennya-bergejala-gangguan-mental?page=all>