

**PERANCANGAN FILM ANIMASI  
KEHIDUPAN REMAJA DALAM KELUARGA *SINGLE PARENT*  
UNTUK REMAJA AKHIR**

**Adeline Nathania**

Institut Teknologi Bandung

adelnathania@gmail.com

**ABSTRAK**

Dengan tidak adanya kehadiran salah satu orangtua, banyak stigma oleh masyarakat yang menganggap remaja dalam keluarga *single parent* sebagai remaja yang berperilaku menyimpang atau bermasalah. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi kehidupan psikologis remaja dalam keluarga *single parent*. Kurangnya representasi media menyebabkan banyak orang yang tidak mengetahui kisah dibaliknya. Dibutuhkan adanya media yang dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman remaja tersebut, dari sudut pandang mereka. Metode perancangan dimulai dengan perumusan masalah, pengumpulan data, analisis ide rancangan, dan pada akhirnya adalah pengembangan solusi perancangan. Animasi digunakan untuk menyampaikan pesan perasaan yang kompleks dalam bentuk sederhana. Metafora visual digunakan untuk menyampaikan pesan yang cukup mendalam bagi target audiens. Gaya visual animasi yang digunakan adalah gaya animasi Jepang tahun 90an. Perumusan karakter utama didasari dari hasil wawancara serta terinspirasi dari cerita para narasumber. Penggunaan dialog dalam jumlah yang lebih proporsional dalam film animasi menjadi bagian yang patut untuk dipertimbangkan untuk perancangan lebih lanjut.

**Kata kunci :** Remaja, Psikologi, *Single parent*, Animasi

**ABSTRACT**

*In the absence of one of the parent, many adolescents are stigmatized by the community as who behave deviant or problematic. This will affect the psychological life of adolescents in single parent families. It is lack of media representation that caused many people do not understand the real story about their life. Media that can convey the feelings and experiences of the teenager is needed, from their own perspective. The design method starts with problem formulation, data collection, analysis of design ideas, and ultimately the development of design solutions. Animation is used to convey complex feelings messages in a simple form. Visual metaphors are used to convey a sufficiently deep message to the target audience. The visual style of animation used is Japanese style animation in the 90s. The formulation of the main characters is based on the results of interviews and inspired by their stories. The use of dialogue in more proportional amounts in animated films is an appropriate part to be considered for further design.*

**Keywords:** *Adolescents, Psychology, Single parent, Animation*

## PENDAHULUAN

Keluarga merupakan unit terkecil dalam struktur masyarakat. Ada perbedaan yang mencolok mengenai definisi sebuah keluarga pada masyarakat tradisional dengan masyarakat modern. Dahulu keluarga inti meliputi ayah, ibu, dan anak. Pada masyarakat modern, fenomena orang tua tunggal, atau *single parent*, kini menjadi suatu fenomena yang semakin marak.

Jumlah *single parent* di Indonesia semakin bertambah dari tahun ke tahun, banyak di antaranya yang disebabkan karena ditinggalkan, perceraian, atau hamil di luar nikah. Struktur keluarga yang berbeda mempengaruhi psikologis anak yang didalamnya, yang cenderung disadari pada masa peralihan, atau disebut juga masa remaja. Masa remaja adalah peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, banyak perubahan ataupun perkembangan secara drastis yang dapat terjadi pada masa remaja. Ochonogor, N. V. (2014) mengatakan bahwa masa remaja adalah tahap perkembangan kehidupan yang sangat penting, yang menunjukkan bagaimana remaja mencoba untuk belajar dengan cara partisipasi, dan meniru untuk memperoleh keterampilan melalui observasi, minat dan tanggap terhadap berbagai kegiatan baru. Tiap remaja memiliki perkembangan yang berbeda, tanpa terkecuali bagi remaja dalam

keluarga *single parent*, yang pastinya akan mengalami tidak hanya perkembangan yang berbeda, tetapi juga pengalaman yang berbeda dengan remaja dalam keluarga nuklir.

Dengan tidak adanya kehadiran salah satu orangtua, banyak stigma oleh masyarakat yang menganggap bahwa remaja dalam keluarga *single parent* merupakan remaja yang berperilaku menyimpang atau bermasalah, meskipun banyak remaja dalam keluarga *single parent* yang kehidupannya menjadi lebih baik atau menjadi pribadi yang lebih cakap dibandingkan remaja dalam keluarga nuklir. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa memang ada beberapa remaja dalam keluarga *single parent* yang memiliki masalah tersendiri.

Cerita mengenai keluarga *single parent* memang sudah cukup banyak di Indonesia, namun sangat jarang ditemukan cerita tersebut dari sudut pandang sang remaja yang mengalami. Seringkali pengalaman kehidupan seorang remaja dalam keluarga *single parent* terabaikan, atau dianggap remeh, dikarenakan kurangnya media yang dapat menyampaikan pesan tersebut. Hal ini menyebabkan banyaknya remaja dalam keluarga *single parent* yang merasa cerita kehidupannya tidak begitu penting, serta banyaknya masyarakat tidak tahu cara menyikapi remaja dalam keluarga *single parent*. Tentu saja pada akhirnya akan

mempengaruhi kehidupan psikologis remaja dalam keluarga *single parent*. Oleh karena itu dibutuhkan adanya media yang dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman remaja dari keluarga *single parent*, dari sudut pandang remaja yang mengalaminya.

Media yang paling efektif dalam menyampaikan pesan-pesan tersebut adalah melalui film. Tipe film yang akan dirancang adalah film animasi. Sejak dulu, animasi telah digunakan dalam bidang komunikasi untuk penyampaian pesan. Selain karena sifat yang fleksibel dan tidak terbatas dalam hal visual, animasi memiliki kemampuan untuk melibatkan penonton, menyampaikan ide-ide, atau perasaan yang kompleks dan membahas masalah sensitif dari sudut pandang yang berbeda. Animasi juga mampu menghidupkan konsep yang sulit terealisasikan dengan film live action.

Target yang dibatasi pada perancangan ini adalah remaja akhir, yakni usia 17-25 tahun. Sehingga fokus utama perancangan animasi ini adalah untuk penonton berusia remaja akhir. Selain karena kelebihan dari animasi tersendiri, banyak dari masyarakat Indonesia generasi terkini telah terbiasa dengan menonton animasi atau kartun sejak dini, sehingga lebih terbiasa dengan cara penyampaian pesan melalui animasi. Hal ini dapat menguntungkan para pembuat animasi karena sudah memiliki audience yang lebih siap.

Dengan adanya perancangan animasi diharapkan mampu memberi motivasi dan pemahaman bagi remaja dalam keluarga *single parent* lainnya bahwa banyak yang mengalami hal yang sama seperti mereka. Bagi penonton yang tidak berasal dari keluarga *single parent*, diharapkan perancangan ini dapat menimbulkan empati serta memberikan wawasan bagi masyarakat Indonesia umum untuk memahami, serta menyikapi remaja dalam keluarga *single parent*. Perancangan ini juga dapat menjadi referensi perancangan dan penelitian yang berkaitan dengan animasi maupun remaja dalam keluarga *single parent*.

## **TEORI**

### **Animasi**

Animasi adalah satu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup. Animasi juga dikenal dengan istilah motion picture, yang berarti "gambar bergerak". Film animasi adalah teknik komunikasi visual yang potensi dasarnya adalah untuk memperjelas hal yang kompleks, mengungkapkan hal yang tak terlihat, dan untuk mengajarkan suatu hal dengan cepat dan ringkas (Halas, 1976). Sedangkan menurut Walt Disney, animasi adalah media untuk menceritakan sebuah cerita dan hiburan visual yang bisa membawa kesenangan sekaligus informasi pada setiap orang tanpa batasan umur dimanapun, di seluruh dunia.

*Storytelling* menggunakan animasi dapat dibantu dengan desain karakter, warna, latar, ataupun aspek visual lainnya yang akan dibuat. Di sisi lain, desain karakter selalu menjadi salah satu prioritas dalam sebuah cerita. Apabila tidak ada karakter, maka tidak ada cerita yang diceritakan, karena semua narasi didasarkan pada konflik karakter dan tindakan untuk menyelesaikannya. Warna dan desain karakter sangat penting untuk keseimbangan dalam bercerita, secara langsung memengaruhi dua tingkat kognitif pikiran, yaitu sadar dan bawah sadar. Hal ini menjadikan animasi sebagai alat yang kuat untuk menyampaikan pesan dan emosi kepada penonton.

Pemanfaatan gaya visual dalam animasi juga dipertimbangkan dari cerita yang ingin disampaikan. Seperti misalnya dalam menyampaikan cerita yang realistis, gaya animasi yang efektif untuk digunakan yakni adalah gaya semi-realistis, dengan membuat latar dan karakter yang semi-realistis (serupa dengan yang ada di dunia nyata). Contoh animasi yang menggunakan gaya semi-realistis adalah animasi dari Studio Ghibli dan Satoshi Kon.

Meskipun membuat karakter yang menarik secara visual adalah penting, banyak aspek lainnya yang sama pentingnya dalam membuat karakter; dunia mental dan cerita. Ketika seorang desainer karakter dapat membuat karakter yang indah secara visual,

tetapi para penonton tidak dapat memahami karakter tersebut, saat itulah aspek mental desain karakter penting. Sebuah karakter dapat menyenangkan untuk dilihat, tetapi itu adalah sifat yang fana dan mudah memudar. Harus ada suatu hal yang dapat melekatkan penonton dengan karakter tersebut.

Penggunaan warna dapat memiliki pengaruh yang kuat pada suasana hati dan emosi, maka para pembuat film telah menggunakan hampir seluruh spektrum warna untuk mendukung penyampaian cerita. Warna juga memiliki fitur lain yang dikenal sebagai pembagian warna, yang terdiri menjadi warna dingin dan warna hangat. Warna dingin dan hangat digunakan untuk menggambarkan dua kesan yang berlawanan. Contoh warna dingin adalah biru atau hijau atau ungu. Sementara contoh dari warna hangat adalah merah, jingga, dan kuning.

David (2015) menyatakan bahwa warna hangat umumnya berkesan lebih aktif dan agresif, sementara warna dingin cenderung pasif dan tenang. Di sisi lain, Nita Leland juga menyatakan bahwa temperatur warna membantu menciptakan kedalaman.

Berbicara tentang kedalaman, *background* atau latar adalah visualisasi kedalaman ruang dan waktu terjadinya peristiwa. Pada dasarnya, *background* identik dengan penggambaran lingkungan dalam suatu film. Namun fungsi *background* tidak hanya

terbatas sebagai elemen pelengkap atau pendukung, tetapi juga sebagai elemen pembangun mood suatu adegan serta keutuhan cerita sebuah film.

Seorang sutradara dan animator, Makoto Shinkai, memanfaatkan *background* serta elemen-elemen di dalamnya untuk menunjukkan perkembangan karakter melalui makanan, barang kepunyaan, pencahayaan, dan penentuan posisi. Penggambaran *background* yang detail serta realis membuat animasi yang dirancang terasa alami dan lebih imersif. Karakter Shinkai biasanya tidak mengekspresikan emosi mereka secara langsung dan dia tidak menulis adegan aksi dan reaksi sederhana. Sebaliknya, emosi disampaikan melalui suasana keseluruhan film, terutama pada *background* adegan tersebut.

Hal ini dapat dilihat melalui film Makoto Shinkai yang berjudul "The Garden of Words", penunjukkan mood karakter ditampilkan melalui cuaca. Contohnya adalah adegan ketika kedua karakter utama pada film tersebut bertengkar, latar di sekitarnya menjadi gelap dan hujan semakin deras, namun ketika kedua karakter utama mulai membuka diri dan berbaikan, hujan di sekitarnya berubah menjadi lebih reda dan langit menjadi cerah.

### **Metafora dalam Animasi**

Metafora didefinisikan sebagai kiasan yang menggambarkan subjek tertentu dengan cara

membandingkannya dengan hal atau objek lain yang lebih mudah dipahami. Metafora bekerja melalui asosiasi, kemiripan, dan perbandingan.

Bentuk ekspresi yang lebih pribadi dan non-mimetis (proses peniruan) dari dunia animasi telah terealisasi melalui film, terutama untuk mewakili hal-hal abstrak dari pikiran, salah satu contohnya adalah pengalaman pribadi. Hal-hal yang abstrak memiliki masalah dalam hal pendokumentasian, dikarenakan tidak adanya kesetaraan visual yang dapat direalisasikan dengan kamera film, maka dari itu animasi telah terbukti memiliki keuntungan dalam hal mewakili fenomena tersebut.

Menurut Wells (2013) professor dalam studi animasi, fitur utama metafora sebagai salah satu strategi naratif ini adalah kemampuannya untuk membangun makna yang sejalan dengan jalan cerita. Hal ini memungkinkan metafora untuk ditafsirkan melalui simbol-simbolnya, tetapi pada saat yang sama tetap terbuka untuk lebih dari satu makna dalam cerita. Berbeda dengan simbol, seperti yang ditunjukkan Wells, metafora tidak harus terkait dengan citra atau visual yang jelas, tetapi sebaliknya metafora menciptakan kerangka kerja, di mana makna juga bisa berasal dari pemahaman simbol tersebut.

Lakoff & Johnson (1980), menegaskan pernyataan sehubungan dengan Teori Metafora Konseptual. Mereka menyatakan bahwa esensi dari metafora adalah memahami dan mengalami satu jenis hal yang berkenaan dengan hal lainnya. Teori mereka menunjukkan bahwa manusia tidak hanya menggunakan metafora dalam bahasa, tetapi pada dasarnya manusia berpikir metaforis ketika fenomena abstrak hendak diubah ke dalam hal atau sesuatu yang konkret (yang lebih hal di dapat dibuktikan dengan pengalaman nyata yang dialami pada manusia pada umumnya ketika sedang berpikir. Maka dari itu, perancangan film animasi 2D ini akan memanfaatkan metafora visual sebagai unsur *storytelling*.

### **Remaja *Single Parent***

Pola asuh adalah gambaran yang dipakai oleh orang tua dalam mengasuh, membesarkan, merawat, dan mendidik anak yang berpengaruh secara langsung terhadap kemandirian anak dalam belajar (Surya, 2003). Pola asuh orang tua dalam memberikan nilai-nilai dan norma terhadap anaknya selalu berbeda-beda berdasarkan latar belakang pengasuhan orang tua itu sendiri, sehingga akan menghasilkan bermacam-macam pola asuh yang berbeda pula, seperti halnya orang tua yang memiliki status sosial *single parent* dalam mendidik anaknya akan berbeda pola asuhnya jika dibandingkan dengan orang tua

dari keluarga harmonis yang lengkap anggotanya, yaitu ada ayah, Ibu serta anak.

Problema yang dimiliki anak yang diasuh oleh *single parent* tentunya akan memiliki banyak perbedaan dibandingkan dengan anak yang diasuh oleh keluarga yang utuh, dikarenakan terbaginya perhatian orangtua antara pekerjaan dengan mengurus anak. Tetapi beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa tidak sedikit anak yang diasuh oleh *single parent* bertumbuh menjadi orang yang sukses, karena adanya kondisi yang berbeda dengan anak lain akan menjadi pengalaman tersendiri bagi anak yang akhirnya dijadikan sebagai motivasi dalam menjalani kehidupan.

Dalam hal kemandirian menurut Gringlas & Weinraub (1995), kemandirian anak *single parent* tidak akan jauh berbeda dengan anak yang mempunyai orangtua utuh, dikarenakan kemandirian juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan dan keadaan sekitar. Selain itu penyebab keadaan *single parent* pada keluarga juga akan memengaruhi psikologis remaja; remaja yang mengalami salah satu orangtua meninggal dengan remaja yang dari lahir hanya memiliki satu orangtua tentu berbeda.

### **METODE**

Metode perancangan dilakukan dengan beberapa tahapan. (1) Mendefinisikan masalah : perumusan masalah dilakukan

dengan mengkaji permasalahan dan urgensi yang ada. (2) Mengumpulkan data: tahap kedua adalah melakukan pengumpulan data untuk memperkuat ide perancangan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan studi pustaka. Metode wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada responden, dalam perancangan ini adalah remaja akhir berusia 17-25 tahun yang datang dari keluarga *single parent* dan ahli terkait media dan permasalahan. (3) Mengumpulkan dan menganalisis ide: Dari data yang ada akan dibuat beberapa referensi desain dan menjadi satu kesatuan ide besar perancangan. (4) Mengembangkan solusi perancangan: tahapan ini akan digunakan untuk pembuatan prototipe desain dan dimulai proses produksi desain. (5) Mengumpulkan umpan balik: Hasil perancangan diperlihatkan kepada penguji, dalam hal ini bisa berupa audiens itu sendiri ataupun pihak ahli terkait perancangan. (6) Pengembangan perancangan: Saran dan masukan dari pihak ahli maupun audiens menjadi dasar untuk pengembangan rancangan lebih lanjut.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk membuat sebuah animasi yang ditujukan pada kalangan usia tertentu, diperlukan adanya penyesuaian gaya visual dengan target serta ketepatan pemilihan jalan cerita, agar pesan yang disampaikan lebih efektif dan mudah dipahami.

Untuk kepentingan perancangan juga dilakukan kajian terhadap proyek sejenis. Sejauh ini, belum pernah ditemukan animasi yang mengambil pengalaman remaja yang tumbuh di keluarga *single parent* sebagai tema utama cerita. Namun banyak animasi bertema *slice-of-life* atau drama, yang bertema utama keluarga, dengan banyak adegan simbolik dan metafora yang mendukung penyampaian cerita. Keempat proyek film animasi sejenis adalah diantaranya Memo (2017) – Gobelins, One Small Step (2018) – Andrew Chesworth, Weekends (2017) – Trevor Jimenez dan Broken (2016) – Han Seung Lee. Dari keempat film animasi yang menjadi referensi, dapat disimpulkan bahwa cerita yang diambil merupakan pengalaman atau kejadian yang pernah terjadi, yang kemudian di ceritakan kembali secara imajinatif dengan eksplorasi visual, musik, serta narasi. Keempat animasi tersebut memiliki makna tersirat dalam penyampaian cerita, yang seringkali dipaparkan melalui metafora visual ataupun simbolisme—yang dapat memperjelas penyampaian perasaan yang kompleks. Terdapat minimnya penggunaan dialogue dan maksimalnya pemanfaatan visual storytelling, yang didukung dengan pergantian tone warna dan perubahan gaya animasi sesuai mood, *background* music, serta sound effect. Selain itu, hanya satu karakter yang dijadikan fokus utama, sedangkan karakter-karakter lainnya

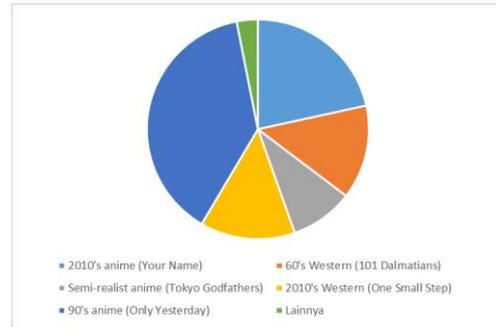
digunakan sebagai karakter pendukung atau pelengkap. asil dari kesimpulan perbandingan karya sejenis akan dijadikan pertimbangan dalam pembuatan konsep film animasi.

**Preferensi Gaya Visual dan Konten Cerita dari Target Audiens**

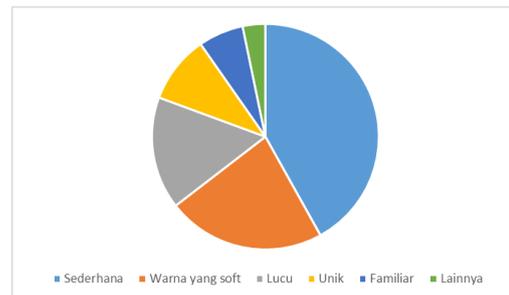
Untuk mengetahui preferensi gaya animasi remaja akhir Indonesia usia 17-25 tahun, dirancang sebuah kuesioner seputar preferensi gaya, genre dan durasi animasi. Kuesioner kemudian disebarakan secara online.

Berdasarkan data yang telah diambil dari kuesioner, remaja akhir pada jangka usia tersebut telah memahami adegan-adegan implisit dan pesan tersirat pada film. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengambilan data mengenai film animasi favorit narasumber, yang mayoritas dari narasumber memilih animasi dengan pesan tersirat dan metafora visual, seperti misalnya *Le Petit Prince*, *Perfect Blue*, *Paprika*, serta animasi-animasi dengan pesan tersirat dan adegan-adegan implisit lainnya.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa gaya animasi yang dianggap paling sesuai oleh para responden untuk genre slice-of-life adalah 90's anime, karena gaya visual tersebut dianggap sederhana, serta menimbulkan kesan yang soft dan lucu. Selain itu karena gaya visual tersebut familiar dan lebih bisa diterima secara umum.



**Gambar 1. Preferensi gaya animasi target audiens**



**Gambar 2. Alasan target audiens memilih preferensi gaya animasi 90's anime**

Mayoritas dari responden hanya menonton animasi sebanyak sebulan sekali, jumlah yang kedua paling banyak adalah seminggu sekali, dan yang ketiga adalah setiap hari. Hal ini dapat menyimpulkan bahwa mayoritas remaja akhir Indonesia tidak memiliki frekuensi menonton animasi yang akurat, namun mereka tetap akan menonton apabila ada film animasi yang dianggap menarik. Durasi film pendek ideal yang paling banyak dipilih adalah sekitar 4-5 menit.

**Cerita Kehidupan Remaja dari Keluarga Single parent**

Untuk mendukung pembuatan konten cerita, dilakukan wawancara terhadap sepuluh remaja akhir usia 17-25 tahun berkaitan

dengan seputar kehidupan mereka dalam keluarga *single parent*. Tabel berikut simpulan dari hasil wawancara yang didapat.

**Tabel 1 Hasil Wawancara Responden Terkait Kehidupan dalam Keluarga *Single parent***

	<i>Missing Parent</i>	Penyebab	Dampak Negatif	Dampak positif
#1	Ayah	Ditinggal pergi	Iri dengan yang berkeluarga lengkap Kurang perhatian / kasih sayang Asumsi negatif dengan sosok laki-laki	Menjadi lebih mandiri/dewasa Keluarga menjadi lebih dekat
#2	Ibu	Meninggal	Menyesal Masih bersedih	Menjadi lebih mandiri/dewasa
#3	Ibu	Meninggal	Iri dengan yang berkeluarga lengkap Kurang perhatian / kasih sayang	Menjadi lebih mandiri/dewasa
#4	Ibu	Meninggal	Kuangan Ayah menjadi emosional	Menjadi lebih mandiri/dewasa
#5	Ayah	Meninggal		Menjadi lebih empatik Keluarga menjadi lebih dekat
#6	Ibu	Meninggal	-	Keluarga menjadi lebih dekat Menjadi lebih mandiri/dewasa
#7	Ayah	Meninggal	Menyesal Tidak ada sosok laki-laki panutan	Keluarga menjadi lebih dekat Menjadi lebih mandiri/dewasa Menjadi sosok panutan laki-laki bagi adik
#8	Ibu	Meninggal	Tidak ada yang menjaga ayah Menyesal	Banyak teman yang perhatian
#9	Ayah	Meninggal	Menyesal Masih bersedih	Menjadi sosok panutan laki-laki bagi adik

#10	Ayah	Ditinggal pergi	Kuangan Asumsi negatif dengan sosok laki-laki	Menjadi lebih mandiri/dewasa
-----	------	-----------------	---	------------------------------

Dari hasil wawancara dengan 10 narasumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa

1. Para narasumber merasa bahwa dampak positif yang paling dirasakan karena menjadi remaja dalam keluarga *single parent* adalah mereka menjadi lebih mandiri atau dewasa.
2. Para narasumber laki-laki yang memiliki adik merasa bertanggung jawab dalam menjadi sosok laki-laki panutan untuk menggantikan sosok ayah.
3. Para narasumber perempuan yang ditinggal pergi oleh ayahnya memiliki asumsi atau kesan yang negatif terhadap laki-laki. Hal ini disebabkan oleh perilaku yang telah diperbuat oleh sang ayah yang meninggalkannya atau tidak hadir dalam kehidupan perkembangannya.

## KONSEP PERANCANGAN

### Alur Cerita

Animasi ini berkisah mengenai remaja laki-laki yang tidak memiliki sosok ayah, dikarenakan ayahnya sudah meninggal. Maka dari itu keluarganya yang sekarang hanya beranggotakan dia, ibu, dan kedua adiknya yang masih kecil. Karena tidak ada sosok ayah, sang ibu menggantikan kepala keluarga, dan menjadi tulang punggung keluarga sehingga sang ibu sibuk bekerja sekaligus mengurus

rumah tangga. Sang tokoh utama merasa harus tetap tegar meski kehilangan ayahnya karena harus menjadi sosok laki-laki panutan bagi adiknya. Sang ibu sempat jatuh sakit karena sibuk kerja, akhirnya dia tidak punya waktu untuk banyak bermain dengan teman-temannya karena harus membantu ibu mengurus pekerjaan rumah tangga. Dibalik itu semua, tokoh utama tetap tidak mau menunjukkan kalo dia kesusahan, karena dia merasa ibunya juga lagi susah, ditambah dia satu-satunya sosok laki-laki paling tua di keluarga. Dia ditolak di universitas yang diinginkan, padahal telah berusaha keras. Ditambah dengan adik-adik nakal, kurang membantu. Ketika dia sudah merasa tidak tahan lagi karena memendam perasaan cukup lama, akhirnya breakdown, menyalahkan semuanya, lalu lari dari rumah. Tokoh utama pergi ke suatu tempat dekat rumah yang biasa dia datangi saat keluarganya masih lengkap, lalu flashback momen-momen membahagiakan. Sang ibu tahu bahwa anaknya pergi ke tempat favoritnya, lalu ibu menghampirinya. Sang ibu mengerti dan berterimakasih kepada anaknya karena sudah menjadi anak yang tangguh. Akhirnya mereka berdua kembali ke rumah. Di masa depan, sang tokoh utama menjadi orang yang sukses.

**Moodboard**

Referensi visual yang digunakan berasal dari film animasi yang memiliki visual sederhana namun tetap indah untuk dilihat, serta

ekspresif namun tidak terlalu berlebihan. Tone warna akan berubah tiap scene, tergantung pada suasana dan latar yang dibawakan.



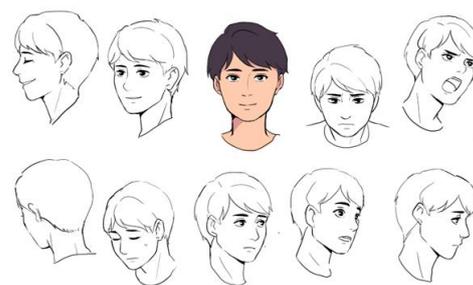
**Gambar 3. Moodboard**

**Desain Karakter**

Perancang membuat karakter-karakter yang kriterianya didasari oleh data hasil wawancara narasumber.

**1. Tokoh Utama**

Berusia 16-17 tahun, pendidikan SMA, anak tertua dalam keluarganya, karakter pendiam, introvert dan mandiri.

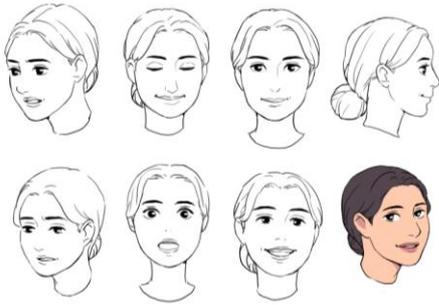


**Gambar 4. Karakter Tokoh Utama**

**2. Ibu**

Berusia paruh baya (sekitar 40 keatas), seorang *single parent*, bekerja sekaligus

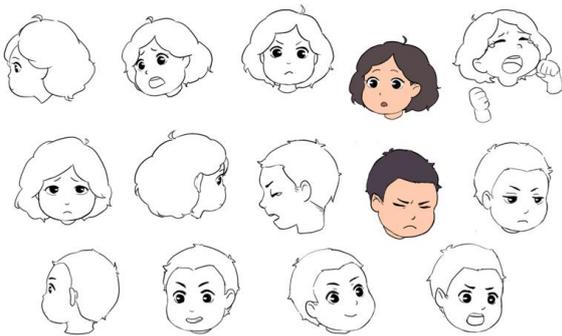
mengurus rumah tangga, berkarakter lembut dan penyayang terhadap anak-anaknya.



Gambar 5. Karakter Ibu

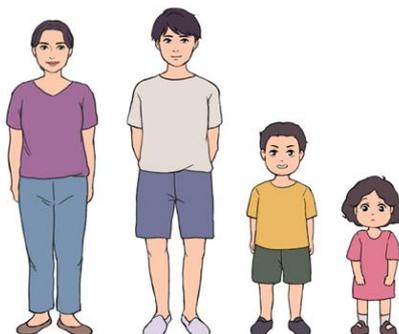
### 3. Adik-adik

Adik laki-laki berusia 10 tahun dan perempuan berusia 5 tahun, berkarakter nakal dan manja, bertingkah sesuai umur masing-masing, hanya menuruti ibu.



Gambar 6. Karakter Kedua Adik

Berikut perbandingan keseluruhan karakter untuk melihat kesesuaian *height chart*.



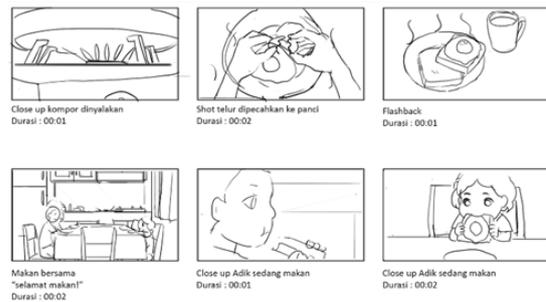
Gambar 7. *Height Chart* Karakter

### Latar

Latar waktu cerita ini adalah Indonesia era 2010-an. Latar tempat cerita adalah daerah perkotaan di Indonesia, dengan karakter sebagai penduduk kalangan SES B sampai dengan SES A. Hal ini dapat terlihat pada benda-benda kepunyaan karakter, beserta lingkungan sekitar karakter.

### Storyboard

Storyboard pada animasi yang dirancang memiliki total durasi sebanyak 4-5 menit. Storyboard berisi gambaran adegan, keterangan, serta dialog atau music yang ada pada suatu scene, sehingga storyboard menjadi panduan panduan dalam pembuatan animasi.



Gambar 8. Contoh Storyboard

Animasi ini dibuat dengan 24 frame per second, yang berarti tiap detik terdiri dari susunan 24 gambar yang berurutan. Pembuatan gerakan suatu karakter atau objek diawali dengan sketsa animatic, yang

kemudian diberi inbetween frames untuk melengkapi pergerakan karakter, yang nantinya akan ditambahkan dengan pergerakan rambut dan mulut. Kemudian inbetween frames dibersihkan ke dalam bentuk line art, yang nantinya akan diberikan warna. Animasi karakter nantinya akan digabungkan dengan *background* pada tahap editing. Toon Boom merupakan software yang digunakan dalam pembuatan animasi karakter.

### **Background**

*Background* dibuat untuk memperjelas latar waktu dan tempat sebuah adegan. Berdasarkan teori mengenai *background* yang telah dituliskan pada bab sebelumnya, *background* yang dibuat juga akan menggambarkan emosi serta pendukung suasana yang hendak dibangun pada suatu adegan.



**Gambar 9. Contoh *background***

Tahap akhir proses produksi adalah melakukan *compositing* dilakukan untuk melakukan penggabungan antara *background*, animasi karakter, serta *visual effect* dengan menggunakan software Adobe After Effects, dan Adobe Premiere untuk menggabungkannya dengan unsur-unsur audio seperti *sound effects*, musik latar dan pengisi suara karakter.

### **SIMPULAN**

Cerita mengenai keluarga *single parent* secara umum memang sudah cukup banyak diangkat dalam hasil karya tulisan maupun perfilman di Indonesia, namun sangat jarang ditemukan cerita mengenai keluarga *single parent* dari sudut pandang remaja yang mengalami. Media film animasi dianggap media yang cukup efektif dalam menyampaikan pengalaman remaja dalam keluarga *single parent*. Animasi telah banyak digunakan dalam bidang komunikasi untuk penyampaian pesan. Selain karena sifat yang fleksibel, animasi memiliki kemampuan untuk melibatkan penonton, menyampaikan ide-ide, atau perasaan yang kompleks dan membahas masalah sensitif dari sudut pandang yang mengalami. Penggunaan metafora visual sangat membantu dalam menyampaikan pesan yang cukup mendalam bagi target audiens remaja akhir, dimana mereka telah memahami adegan-adegan implisit dan pesan tersirat pada film. Selain itu, preferensi *genre* maupun gaya visual animasi cenderung dipengaruhi oleh film animasi yang paling disukai, yakni gaya animasi Jepang tahun 90an. Perasaan merupakan hal yang abstrak. Agar lebih mudah dipahami, penyampaian bentuk perasaan dalam film animasi digambarkan dengan metafora visual. Metafora yang ditampilkan juga harus dapat

dimengerti, menarik empati serta mempengaruhi emosi audiens, baik yang berada di situasi yang sama ataupun bukan. Dari hasil wawancara, didapati bahwa para narasumber merasa menjadi pribadi yang lebih dewasa atau mandiri semenjak ditinggal salah satu orangtuanya. Narasumber laki-laki yang memiliki adik merasa bertanggung jawab dalam menjadi sosok lelaki panutan untuk mengganti sosok ayah, sementara para narasumber yang ditinggal pergi oleh ayahnya memiliki asumsi negatif terhadap laki-laki, yang disebabkan oleh perilaku ayahnya. Karakter utama dalam animasi ini adalah remaja usia sekitar 17 tahun, yakni usia remaja. Aspek karakter utama, baik dari segi fisik, watak maupun latar belakang keluarga didasari oleh hasil kesimpulan wawancara, serta terinspirasi dari cerita para narasumber yang terjadi pada saat mereka masih berusia yang sama dengan karakter utama. Untuk kedepannya, perancang akan mempertimbangkan untuk memperbanyak penggunaan dialog dalam animasi agar penonton dapat lebih menghayati cerita serta lebih empatik terhadap karakter dalam cerita.

*Naskah dikirim tanggal 28 Juni 2019 dan diterima tanggal 15 Juli 2019.*

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Davis, J. (2015). *Foundation of Color Paperback*. Tempe Digital.

Gringlas, M., & Weinraub, M. (1995). The More Things Change...Single Parenting Revisited. *Journal of Family Issues*, 16(1), 29–52.

Lakoff, George & Johnson, Mark. (1980). Conceptual metaphor in everyday language. *Journal of Philosophy* 77 (8):453-486.

Ochonogor, N. V. (2014). *The impact of single parenthood on adolescent educational achievements: A socio-educational perspective* (Doctoral dissertation, University of South Africa).

Surya, M. (2003). *Bina keluarga*. Aneka Ilmu.

Wells, Paul. (2013). Thinking about animated film: In *Understanding Animation* (pp21–22). Abingdon, Oxon: Routledge.