

## Perancangan *Background* Untuk Animasi 2D Sebagai Medium Fenomena *Fatherless* Bagi Masyarakat Kabupaten Bandung

Muhammad Farell Irsyaf<sup>1</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>2</sup> dan Mario<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

[frllirsyaf@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:frllirsyaf@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup> [ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>

[dsmario@telkomuniversity.ac.id](mailto:dsmario@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tidak semua orang tumbuh dalam keluarga harmonis, terutama dengan adanya fenomena *fatherless* yang dapat terjadi pada keluarga dari berbagai latar belakang. Jawa Barat, khususnya Kabupaten Bandung, tercatat sebagai wilayah dengan tingkat perceraian tertinggi di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik 2024, yang juga turut berkontribusi terhadap meningkatnya kasus *fatherless*. Namun, *fatherless* tidak hanya disebabkan oleh perceraian atau kematian, tetapi karena ketidakhadiran ayah dalam pengasuhan. Fenomena ini masih salah dipahami oleh masyarakat, sehingga perlu disuarakan melalui media yang menarik. Penulis melakukan penelitian dengan metode *mix-method* melalui studi pustaka, observasi, wawancara, survei, dan studi dokumen. Hasilnya menunjukkan bahwa *fatherless* perlu diangkat, bahkan dari hal kecil, melalui media seperti animasi dua dimensi yang dilengkapi dengan *background* agar lebih relevan dengan masyarakat.

**Kata kunci:** Animasi, *Background*, *fatherless*, pengasuhan.

**Abstract (11 pt):** *Not everyone grows up in a harmonious family, especially with the rise of the fatherless phenomenon, which can occur in families from various backgrounds. West Java, particularly Bandung Regency, has been recorded as the region with the highest divorce rate in Indonesia, according to Statistics Indonesia (BPS) in 2024—contributing significantly to the increasing number of fatherless cases. However, fatherlessness is not only caused by divorce or death, but also by the absence of a father figure in child-rearing. This phenomenon is still widely misunderstood by the public and therefore needs to be voiced through engaging media. The author conducted research using a mix-method approach, including literature studies, observation, interviews, surveys, and document analysis. The findings show that the fatherless issue needs to be raised—even through small efforts—using media such as 2D animation, supported by a thoughtfully designed background to make it more relatable to the public*

**Keywords:** Animation, background, fatherless, parenting

## PENDAHULUAN

Keluarga dapat diartikan sebagai sebuah kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki sifat dan kesukaan yang berbeda, perbedaan tersebut menjadi alasan untuk saling memahami dan melengkapi sehingga tercipta rasa nyaman dan aman satu sama lain. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2016), keluarga adalah bagian terkecil dari sebuah masyarakat yang beranggotakan kepala keluarga (ayah), ibu, dan anak, keanggotaan tersebut bisa disebut sebagai rumah tangga atau keluarga inti. Bentuk keluarga yang berkualitas tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2009 Pasal 1 keluarga yang berkualitas adalah keluarga yang terbentuk berdasarkan perkawinan yang sah dan bercirikan sejahtera, sehat, maju, mandiri, memiliki jumlah anak yang ideal, berwawasan ke depan, bertanggung jawab, harmonis dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Akan tetapi, pada kenyataannya setiap anak yang telah lahir atau anak yang sudah menjadi orang tua belum tentu dapat merasakan bentuk keluarga seperti yang dituliskan pada dasar negara kita.

Kenyataan atas tidak semua anak tidak mendapatkan lingkungan keluarga yang baik bertentangan dengan UUD 1945 Nomor 52 Tahun 2009. Pasal yang membahas prinsip terdapat poin “perlindungan dan pemberdayaan terhadap keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat” dan “keadilan dan kesetaraan gender” yang berhubungan dengan tujuan pengembangan berkelanjutan 2030 yang diusung oleh Perserikatan Bangsa Bangsa, SDGs (*Sustainable Development Goals*), poin ke; “kesetaraan gender”. Selain itu manusia memiliki kebutuhan untuk berhubungan untuk memberikan nilai keamanan dan untuk menjamin kesehatan. (Budiman, 2019 : 134).

Ketidaktepurnaan keluarga bisa menciptakan fenomena *fatherless* yang marak sekali terjadi disebabkan karena kurangnya pengetahuan laki-laki

akan ilmu pengasuhan berdasarkan stereotipe yang menjadi sebuah budaya. Stereotipe budaya tersebut membentuk laki-laki tidak pantas mengurus anak dan tidak boleh pula terlibat dalam proses pengasuhan (Sakinah, 2022). Pada kenyataannya peran seorang ayah bukan hanya sebagai pemegang penuh “kekuasaan” di rumah tetapi juga harus menjadi teman bermain, pemandu prinsip, penyedia, dan sebagai penyiap bagi anak dan keluarga (Direktorat PAUD, 2021).

Pengaruh dari ketidakhadirannya sosok ayah, *fatherless*, memicu banyak respon dalam diri seorang anak. Anak tanpa sosok figur ayah dalam hidupnya bertindak lebih agresif dalam mengekspresikan emosinya dan kurangnya kepercayaan diri terhadap lingkungannya. Seorang anak akan merasa minder dengan lingkungannya, merasa cemburu akan kehidupan keluarga lainnya yang memiliki kehadiran ayah didalam keluarganya (Noviantie, 2024).

Berdasarkan Survey pada tahun 2024, menurut Badan Pusat Statistik (BPS, 2025) terjadi 394.608 kasus perceraian di Indonesia dengan Provinsi Jawa Barat yang memiliki jumlah cerai tertinggi sebanyak 88.985. Pada Provinsi Jawa Barat wilayah Kabupaten Bandung tercatat dengan kasus tertinggi sebanyak 7.109 kasus. Besarnya pengaruh dan rumitnya permasalahan *fatherless* di masyarakat Indonesia yang bisa menciptakan permasalahan perceraian atau KDRT sudah tumbuh mengakar atas budaya patriarki menjadi pendorong bagi penulis untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk meningkatkan kesadaran khalayak umum perihal permasalahan *fatherless*.

Jumlah penduduk di Kabupaten Bandung tercatat sebanyak 3,77 jiwa per 2024 (Darmawan, 2024) dengan didominasi usia produktif 15-19 tahun sebanyak 272,21 jiwa, 20-24 tahun sebanyak 340,34 ribu jiwa dan 25-29 tahun sebanyak 309,3 ribu jiwa. Jumlah penduduk tersebut juga lebih banyak dibanding kota Bandung yang memiliki penduduk sebanyak 2,52 jiwa per 2024

(BPS, 2025) dengan jumlah penduduk usia muda yang tinggi tersebut akan lebih baik jika isu *fatherless* lebih dipahami oleh masyarakat sehingga permasalahan tersebut bisa dicegah.

Media animasi dua dimensi merupakan media yang menghibur dan sangat pas untuk semua kalangan termasuk usia dini (Afif, 2021 : 36). Animasi berguna sebagai pelarian terhadap dunia nyata sebab animasi mempengaruhi sisi psikologis manusia menjadi merasakan bahagia, sedih, hingga bisa melihat perspektif lain yang memerlukan imajinasi untuk memprosesnya (Jadhav, 2024). Didukung juga oleh (Herhuth, 2017) mengatakan bentuk penceritaan dalam animasi dua dimensi juga bisa menjadi wadah perenungan bagaimana penonton dan penilaiannya terhadap dunia kita sekarang. Berdasarkan survey yang dilakukan (Pratomo, 2019) melalui laman *rumahmillenials.com* yang memiliki 41,3% responden laki-laki dari 138 responden yang memiliki profesi sebagai mahasiswa dan bekerja. Survey tersebut membuktikan para responden banyak yang menonton film sebagai hiburan dan sebanyak 66 responden menyukai *genre* animasi.

Dalam perancangan permasalahan animasi dengan topik *fatherless* ini penulis mengambil peran sebagai *environment* dan *background artist* dikarenakan menurut White (2006: 186) "*Animation From Pencils To Pixels: Classical Techniques For Digital Animators*" tidak ada film animasi yang tidak memiliki latar belakang dan *background* berfungsi untuk membangun lokasi, rasa, dan gaya visual di mana karakter hidup dan untuk merealisasikan konsep tersebut, untuk menciptakan visualisasi yang hidup bisa dipengaruhi oleh banyak hal (Adharamandika & Junaidy, 2022)

## LANDASAN PEMIKIRAN

### Laki-Laki dalam keluarga

Keluarga yang ideal adalah keluarga yang tercipta oleh hubungan dari seseorang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan begitu terdapat kesempatan untuk melahirkan pucuk dari akar pohon keluarga. Tiap jenis kelamin tentu terlahir dengan kemampuan yang berbeda, jenis kelamin laki-laki memiliki kekuatan otot yang lebih besar daripada perempuan sehingga lebih cocok untuk pekerjaan berat. Karena tubuh laki-laki diciptakan dengan bahu yang lebih lebar daripada perempuan selain itu, otot pada laki-laki lebih sedikit mengandung lemak daripada perempuan yang menciptakan kemampuan otot laki-laki berpotensi memiliki kekuatan lebih besar dari Perempuan (Lesmana, 2005). Di sisi lain perempuan memiliki rahim yang berfungsi untuk mengandung dan melahirkan anak dengan proses yang berat untuk dilalui.

*Toxic masculinity* mengakibatkan laki-laki yang kurang cakap dalam mengolah emosi dirinya sendiri yang berpengaruh saat dewasa dan berkeluarga sehingga merasa kebingungan untuk mengekspresikan perasaannya terhadap istri atau anaknya. Menurut (O'Neil, 1981). kesulitan mengekspresikan emosi termasuk konflik peran gender, membatasi emosi didorong oleh ketakutan atas stigma feminisme sehingga laki-laki tidak mengekspresikan emosinya secara bebas, menonaktifkan regulasi emosi, dan bersifat keras kepada diri sendiri hingga orang lain. Hal tersebut membuat laki-laki akan memiliki kesulitan dalam terbuka dengan dirinya sendiri, menyadari perasaan diri sendiri, dan memproses kompleksnya hubungan interpersonal. Seiring berjalannya waktu perasaan yang tidak diluapkan akan terus menumpuk tinggi menjadi perasaan marah, kebencian, murka.

Ledaknya emosi itu juga bisa mengakibatkan tingkah laku diluar kendali seperti KDRT, kekerasan pada anak, hingga pemerkosaan.

### ***Fatherless***

Fenomena *fatherless* ini terbagi menjadi enam jenis yang juga dipengaruhi oleh perbedaan sebab dari fenomena "*fatherless*" seperti:

a. *The Disapproving Father*

Ketika sang ayah gagal untuk memberikan afeksi emosional tak bersyarat kepada anaknya.

b. *The Mentally Ill Father*

Pada kasus ini terdapat permasalahan psikologi pada diri ayah yang menghambat ayah untuk berinteraksi dengan keluarganya karna berperilaku tidak menentu yang juga membuat proses pengasuhan tidak sempurna.

c. *The Substance-Abusing Father*

*The substance-abusing father* merupakan kondisi seorang ayah pecandu minuman keras atau obat-obatan adiktif yang terlarang.

d. *The Abusive Father*

Ayah yang tidak bisa mengontrol dirinya sehingga biasa melakukan kekerasan kepada anggota keluarganya.

e. *The Unreliable Father*

Jenis *fatherless* ini tidak berhubungan dengan faktor psikologis pada diri ayah, melainkan seorang ayah yang tidak bisa diandalkan karena kurangnya pengetahuan "menjadi seorang ayah".

f. *The Absent Father*

Kondisi ketika seorang ayah tidak bisa hadir secara penuh dalam fisik maupun psikologis di dalam sebuah keluarga dikarenakan meninggal, perceraian, atau jarang berada di rumah di karenakan pekerjaan atau hal lainnya.

Jenis ini berdasarkan pada penulisan *The Unavailable Father* oleh Rosenthal (2010) dan akan berfokus pada permasalahan fenomena *fatherless* “*the unreliable father*”, ayah yang kurang dalam pengetahuannya terhadap pengasuhan, yang sesuai dengan target khalayak sasaran dan tujuan pembuatan karya sebagai media informasi untuk kesadaran *awareness* terhadap pengasuhan kepada anak-anak.

### **Mimpi Sebagai Pelarian**

Freud mengemukakan, mimpi adalah sebuah substitusi emosional dan perasaan dari pikiran. Hal yang biasa pada mimpi adalah mewujudkan impian dan keinginan yang tak terwujud secara tidak langsung. Gambaran pada mimpi tidak hanya terdiri dari sebuah adegan, tetapi juga termasuk sebuah pecahan acak gambar, obrolan, dan pikiran.

Estetik *dreamcore* adalah untuk menggambarkan suasana seperti mimpi yang tenang dan nyaman dengan bentuk surealis yang terasa familiar tetapi terdapat keanehan seperti ketidakpastian mimpi.

### **Animasi**

Animasi berasal dari kata latin *animare*, yang memiliki arti “memberikan hidup akan”. dalam konteks film animasi, animasi memiliki arti menciptakan kreasi atau karya dengan sebuah ilusi pergerakan dari sebuah mati dalam bentuk garis atau bentuk. Dengan kata lain, Animasi adalah sebuah proses

memberikan kehidupan pada benda mati menciptakan gerakan menjadi bahasa ekspresi. (Wells, 1998).

### ***Environment***

*Environment* adalah bentuk lebih luas dari latar belakang atau *background*, pada *environment* terdapat denah lokasi, properti, hingga setting lokasi. (Anindita, 2020). *Environment* juga memiliki fungsi sebagai informasi tak tersirat karena dengan adanya *environment* sebuah cerita menjadi lebih jelas dikarenakan audiens mendapat informasi tentang tempat, waktu, dan suasana didalam cerita.

### ***Background***

Lebih menyempit dari *environment*, *background* menurut (Fowler 2002 : 144) merupakan sebuah bentuk mengilustrasikan sebuah lingkungan yang berfungsi untuk menghidupkan suasana yang juga berinteraksi dengan karakter dan berhubungan dengan elemen-elemen lainnya.

### ***Komposisi***

Komposisi yang baik dalam latar belakang, *background*, menurut (Fowler, 2007: 27) memerlukan perpaduan antara *foreground*, *midground*, dan *background* sebagai bagian yang paling jauh atau belakang.

### ***Perspektif***

Menurut Montague (2001: 3) Gambar perspektif merupakan data yang dimanipulasi dan diproses pada otak manusia untuk menciptakan pengertian

atau persepsi dalam dunia visual. Perpektif terbagi menjadi beberapa jenis seperti satu titik hilang, dua titik hilang, tiga titik hilang, dan lain-lain.

### **Pencahayaan**

Dalam buku "Colors and Light" (Gurney, 2010) terdapat beberapa sumber cahaya seperti cahaya langsung, berawan, cahaya dari luar, cahaya lampu ruang, cahaya malam dan jalan, pendaran cahaya, sumber cahaya tersembunyi.

### **Teori Warna**

"Psikologi warna" berdasarkan Paksi (2021) psikologi warna merupakan cabang ilmu dalam psikologi yang mempelajari warna sebagai faktor yang bisa mempengaruhi persepsi dan kemudian menjadi proses penilaian terhadap kedekatan logika yang berasosiasi dengan unsur-unsur persamaan pemaknaan yang merangsang daya tarik visual untuk meningkatkan hasrat, rasa, dan emosi seseorang sehingga terciptanya suasana hati tertentu.

### **Tekstur**

Dengan adanya tekstur bisa membuat audiens merasakan kekayaan kenikmatan visual, dapat memvisualkan objek, hingga memperjelas kesan adanya ruang. (Ditbinsus, 2016)

### **METODE PERANCANGAN**

Pengumpulan data dilakukan dengan metode campuran atau *mix method*. Metode kualitatif juga dipilih didasari oleh fenomena "*fatherless*" merupakan sebuah fenomena sosial yang bisa dikaji secara mendalam melalui

metode kualitatif deskriptif. Untuk mendukung perancangan ini didukung beberapa instrumen seperti wawancara, studi pustaka, studi dokumen, observasi dan survei.

## **DATA DAN ANALISIS**

### **Hasil Wawancara Psikolog**

Wawancara dilakukan dengan tiga psikolog dengan wilayah yang berbeda-beda dan berbeda jenis kelamin. Peran seorang ayah dalam keluarga menurut tiga narasumber bukan hanya sebatas sumber pencari nafkah dan kepala dalam keluarga. Seorang ayah juga harus berperan dalam pengasuhan anak dan emosional anak. Selain itu juga, fatherless bisa terjadi pada keluarga apapun tanpa pandang status, etnis, dan ras.

Dampak dari fenomena fatherless sangat beragam tergantung pengalaman kehidupan pribadi akan tetapi, dampak yang paling terjadi pada anak laki-laki menjadi tidak memiliki sosok figur ayah yang baik dan menjadi agresif. Pada anak perempuan tidak memiliki sosok laki-laki yang baik dan mencari sosok tersebut pada laki-laki di luar rumah yang berujung pada hubungan romantis yang toksik.

### **Hasil Wawancara Ahli**

Tiga ahli dalam dunia *background* diwawancarai yang dapat disimpulkan bahwa sebuah *background* atau latar belakang harus terasa hidup, perlu adanya cerita dalam cerita pada sebuah latar belakang seperti memasukan barang-barang yang memiliki sesuai dengan personality atau kondisi karakter untuk menghidupkan latar belakang contohnya jika karakternya memiliki kesukaan terhadap motor bisa memasukan pajangan

motor atau hal yang berkaitan dengan motor. Hal ini juga berpengaruh pada bentuk barang-barang yang berkaitan dengan karakter seperti apa bentuk tas, gelas yang digunakan karakter untuk menambah cerita.

### **Observasi**

Observasi dilakukan di tiga tempat meliputi rumah, hotel, dan taman.

Rumah di kabupaten bandung memiliki warna yang bervariasi, memiliki stereotipe tertentu akan tetapi pada observasi warna-warna yang sering dipilih dalam cat rumah adalah warna putih atau warna kuning yang cenderung pucat. Di depan rumah terdapat teras untuk menyambut tamu yang beberapa rumah memiliki tempat duduk hingga meja dan terdapat pohon besar di teras rumah.

Pada interior rumah memiliki warna yang bervariasi tetapi lantai yang digunakan banyak berwarna putih. Pada ruang tamu terdapat sofa dan terdapat sofa kedua pada bagian ruang tv. Kedua sofa tersebut biasanya berbeda warna dan berbeda tekstur.

Berdasarkan dua taman yang di observasi, terdapat dua persamaan seperti terdapat pohon yang rimbun dan terdapat gazebo ditengah taman.

Atap gedung memiliki atap yang tinggi seperti ciri khas bangunan bergaya Belanda. Bagian depan hotel didominasi warna cerah seperti putih coklat muda dan terdapat tekstur yang berbeda seperti batu.

Interior hotel dipenuhi warna putih, meja resepsionis persis didepan pintu masuk. Meja resepsionis berukuran besar berwarna coklat muda. Di dekat meja resepsionis terdapat tangga utama.

### **Data Survei**

Berdasarkan survei dapat disimpulkan bahwa data khalayak dapat digolongkan didominasi oleh kelas menengah karena berdasarkan pengasilan

perbulan atau uang bulanan khalayak sasaran dengan pilihan tertinggi Rp1.000.000-Rp2.000.000 yang didukung dengan data yang diolah menurut Bank Dunia dalam Kompas.com (Purwanto, 2024) pengeluaran kelas menengah di Indonesia sebanyak Rp1.200.000-Rp6.000.000 per bulan.

Seratus dua responden juga masih kurang paham tentang peran ayah dalam keluarga dan definisi *fatherless* yang mendukung untuk perlunya untuk menyebarkan kesadaran tentang permasalahan *fatherless* di Indonesia.

Kesukaan responden terhadap animasi dua dimensi cukup tinggi dan merasa mengangkat topik *fatherless* menjadi animasi merupakan hal yang menarik dan *background* dengan yang memiliki tekstur menjadi kesukaan para responden.

### Hasil Analisis Karya Sejenis

Referensi Karya Sejenis		
		
Solemates (2024)	Catfish (2024)	Memories For Sale (2020)

Gambar 1. Poster Karya Sejenis  
Sumber: imdb.com & filmfreeway.com

Ketiga karya sejenis dianalisis berdasarkan aspek warna, komposisi, pencahayaan. Pada aspek warna Kesamaan yang dimiliki oleh ketiga animasi diatas adalah penggunaan warna kebiruan atau *cool tone* untuk merepresentasikan perasaan negatif seperti kesedihan, depresi, hingga sikap dingin terhadap seseorang. Sedangkan, warna hangat atau *warm tone*

digunakan untuk menggambarkan perasaan yang cenderung positif seperti bahagia, menerima diri, kehangatan akan tetapi, jika warna hangat memiliki saturasi yang tinggi juga bisa menjadi perasaan negatif seperti untuk menggambarkan amarah. Penggunaan warna dengan kontras yang tinggi seperti adanya perbedaan *value* yang signifikan bisa menciptakan kesan dramatis dan intens pada animasi.

Pada aspek komposisi, komposisi bukan hanya untuk membuat gambar bagus untuk dilihat tetapi berdasarkan tiga karya sejenis, komposisi yang baik juga bisa berguna untuk memberikan informasi tambahan secara tersirat untuk membangun cerita dengan detail-detail yang ada. Komposisi yang baik bisa dimasukkan dengan informasi-informasi yang tidak terlalu terikat dengan cerita tetapi membuat dunia di dalam cerita terasa lebih hidup dengan lingkungan sekitarnya yang juga memiliki cerita tersirat.

Berdasarkan cahaya, penggunaan cahaya tidak hanya berfungsi untuk menerangi ruang saja, akan tetapi juga membantu untuk menciptakan atmosfer-atmosfer tertentu sesuai dengan perasaan yang ingin disampaikan yang masih berhubungan dengan teori warna seperti warna kebiruan untuk perasaan negatif dan kuning cenderung untuk perasaan positif.

### **Data Khalayak Sasar**

Remaja awal hingga dewasa akhir pada rentang umur 18-25 tahun. Target audiens difokuskan kepada laki-laki yang ingin menjadi ayah supaya lebih siap menjadi ayah di masa depan.

## KONSEP PERANCANGAN KARYA

Perancangan animasi dua dimensi dengan topik *fatherless* ini diberi judul “Setengah D(e)ad” yang berceritakan sebuah keluarga beranggotakan Ayah, Ibu yang memiliki anak perempuan. Akan tetapi ayah pada cerita tidak berperan dengan baik hanya sebagai ayah penyedia nafkah dan tidak ikut serta dalam pengasuhan anak sehingga tidak hadir secara mental yang membuat anak tidak memiliki sosok *role model* laki-laki dalam keluarga.

### Konsep Pesan

Peran seorang ayah dalam berkeluarga tidak sesempit sebagai penyedia dan penjaga keluarga tetapi juga harus bisa menjadi sosok figur acuan yang baik bagi anak dan ikut andil dalam pengasuhan anak. Dalam berkeluarga setiap anggota memiliki perannya masing-masing, dengan adanya perbedaan setiap anggota keluarga seharusnya berusaha saling mengerti, memahami, dan membantu satu sama lain.

### Konsep Kreatif

Dengan kata kunci “relevan” penulis melakukan observasi rumah yang berada di daerah Kabupaten Bandung meliputi Bojongsoang, Ciganitri, Cipagalo, Ciparay, Majalaya, Ancolmekar dan lain-lainnya untuk menemukan karakteristik rumah pada wilayah Kabupaten Bandung dan menggambarkan wilayah kota Bandung, dunia mimpi dengan konsep *dreamcore*, dan taman.

### Konsep Media

Animasi “Setengah D(e)ad” akan dipublikasikan pada media sosial seperti, YouTube, Instagram, dan TikTok. Berdasarkan data survey pada laman goodstats.id yang diolah oleh (Sugiarti, 2025) membuktikan Instagram,

TikTok, dan YouTube menjadi tiga aplikasi yang paling sering digunakan oleh generasi Z yang sesuai dari target khalayak animasi.

## PERANCANGAN KARYA

### Sketsa dan *Line Art*

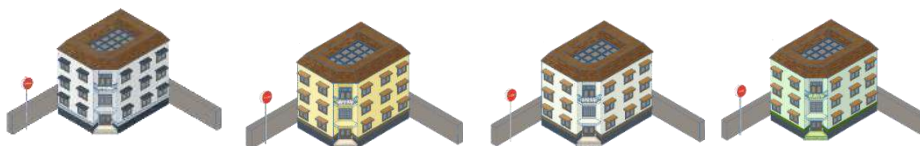
Tahapan awal dari perancangan karya adalah sketsa yang didasari dari data-data yang ada seperti observasi, studi dokumen, hingga studi pustaka. Setelah membuat sketsa bisa dilanjutkan membuat *line art*.



Gambar 2. Sketsa  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### Coloring

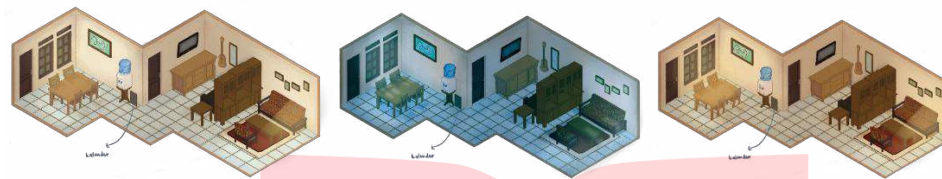
Setelah menciptakan *line art* bisa masuk ke bagian coloring yang diawali dengan warna dasar terlebih dahulu yang biasanya juga membuat beberapa alternatif warna.



Gambar 1. Poster Karya Sejenis  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## Rendering

Tahapan untuk menyempurnakan karya adalah *rendering* di dalam *rendering* akan menentukan arah pencahayaan dan bayangan sehingga terlihat lebih hidup.



Gambar 3. Rendering  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## KESIMPULAN

Mempelajari *fatherless* menyadarkan banyak sekali permasalahan yang ada atas kepehaman masyarakat mengenai *fatherless*. *Fatherless* bukan hanya sebatas yatim atau tidak adanya ayah, banyak jenis dari *fatherless* yang mungkin tidak sadar dilakukan. Terjadinya *fatherless* ini pun cukup rumit mulai dari permasalahan patriarki yang sudah menjadi masalah hingga permasalahan *toxic masculinity* yang tanpa disadari merugikan laki-laki. Dampak dari *fatherless* ini juga pun cukup besar dan bisa terjadi pada siapapun bahkan bisa menjadi trauma bergenerasi yang bisa terjadi pada siapapun tanpa memandang bulu.

Sebuah *environment* dan *background artist* bukanlah sebuah arsitektur belaka, melainkan terdapat sebuah personaliti atau karakteristik yang perlu di bangun seperti bagaimana bentuk rumah pada orang Kabupaten Bandung yang juga bisa terpecah ke dalam benda-benda didalamnya sehingga latar belakang dapat menjadi lebih hidup dan perlu diperhatikan dengan aspek-aspek seni seperti komposisi, perspektif, warna ditambah tantangan

menciptakan konsep *dreamcore* tetapi harus tetap bisa membawa amanat topik yang diangkat.

## SARAN

Terdapat tantangan dalam perancangan animasi dua dimensi “Setengah D(e)ad” di karenakan background berfokus disebuah rumah yang memiliki privasi menjadi sulit untuk melakukan observasi. Ditambah dengan konsep *enviromtent* dan *background* pada cerita ini cukup menantang yang membuat pengkaryaan ini belum mendekati kata sempurna yang bisa dikembangkan.

Akan tetapi diharapkan dengan adanya perancangan animasi dua dimensi yang mengangkat isu *fatherless*, masyarakat terutama laki-laki bisa menjadi lebih sadar akan rumitnya permasalahan *fatherless*. Sehingga tujuan dari perancangan ini berguna bagi masyarakat, industri animasi, maupun penelitian dan pengembangan lebih lanjut di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adharamandika, M., & Junaidy, D. W. (2022). Spatial mental imagery gap of student–studio lecturer and client–designer/architect by virtual reality and non-virtual reality. *Education and Information Technologies*, 2.
- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai . *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 36.
- BPS, B. P. (2025, Februari 27). *Nikah dan Cerai Menurut Kabupaten/Kota (kejadian) di Provinsi Jawa Barat, 2024*. Diambil kembali dari [jabar.bps.go.id](https://jabar.bps.go.id): <https://jabar.bps.go.id/id/statistics-table/3/VkhwVUszTXJPVmQ2ZFRKamNIZG9RMVo2VEdsbVVUMDkjM>

w==/nikah-dan-cerai-menurut-kabupaten-kota--kejadian--di-provinsi-jawa-barat--2024.html?year=2024

Budiman, A. (2019). KEBERADAAN KEBUTUHANEXISTENCE, RELATEDNESS, GROWTH,DALAM VIDEOGAMEHARVEST MOON BACK TO NATURE. *Bahasa Rupa*, 134.

Creswell, J. (2018). *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods . Dalam J. Creswell, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods (hal. 242). Singapore: SAGE Publication.*

Darmawan, A. D. (2024, Desember 12). *Data 2024: Jumlah Penduduk Kabupaten Bandung 3,77 Juta Jiwa*. Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id:

<https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/029db565b23b3ef/data-2024-jumlah-penduduk-kabupaten-bandung-3-77-juta-jiwa>

Direktorat PAUD. (2021, Juni 21). *Lima Peran Penting Ayah*. Diambil kembali dari [paudpedia,kemendikdasmen.go.id](https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id):

<https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id/komunitas-pembelajar/warga-inovatif/lima-peran-penting-ayah?ref=MjAyMTA2MjExMjE5NDYtNzkxMjhiZWU=&ix=My1jMzJlNmI1OQ==>

Herhuth, E. (2017). *Pixar and The Aesthetic Imagination. California: University of California Press.*

Jadhav, O. P. (2024). *Psychological Effects of Animated Media. Internation Journal of Creative Research Thoughts.*

Lesmana, S. I. (2005). PERBEDAAN PENGARUH METODE LATIHAN BEBAN TERHADAP KEKUATAN DAN DAYA TAHAN OTOT BICEPS BRACHIALIS DITINJAU DARI PERBEDAAN GENDER (STUDI KOMPARASI PEMBERIAN LATIHAN BEBAN METODE DELORME DAN METODE OXFORD PADA

MAHASISWA FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN FISIOTERAPI. *Jurnal Fisioterapi Indonusa Vol. 5 No. 1.*

Noviantie, A. (2024). Identifikasi Karakter Anak Yang Tumbuh Tanpa Peran Ayah. 10.

O'Niel, J. M. (1981). Pattern of Gender Role Conflict and Strain: Sexism and Fear of Femininity in Men's Lives.

Pratomo, R. R. (2019, Februari 19). *Hasil Survey Kegemaran Menonton Film Millennials.* Diambil kembali dari rumahmillennials.com: <https://rumahmillennials.com/2019/02/14/hasil-survey-kegemaran-menonton-film-millennials/>

Purwanto, A. (2024, Februari 28). *Mengenal Wajah Kelas Menengah Indonesia.* Diambil kembali dari kompas.com: <https://www.kompas.id/baca/riset/2024/02/28/mengenal-wajah-kelas-menengah-indonesia>

Sakinah. (2022). DAMPAK FATHERLESS TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIALEMOSIONAL ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KELURAGAN CEMPEDAK KECAMATAN KOTABUMI KABUPATEN LAMPUNG UTARA. 6.

Sugiarti, U. (2025, Februari 10). *Mayoritas Generasi Z Menghabiskan Waktu Luang dengan Media Sosial.* Diambil kembali dari goodstats.id: <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM>