

## PERANCANGAN *ENVIRONMENT* SEBAGAI PENDUKUNG DALAM ANIMASI PENDEK 2D MENGENAI GANGGUAN DEPRESI PADA REMAJA

### *ENVIRONMENT DESIGN AS SUPPORTER IN 2D SHORT ANIMATION REGARDING DEPRESSION DISORDERS IN ADOLESCENT*

Firllita Fikriany

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>firllitafikriany@gmail.com, <sup>2</sup>clickstu75@gmail.com

#### Abstrak

Peningkatan jumlah remaja depresi yang terjadi di Kota Bandung merupakan suatu kasus yang dapat disebabkan oleh konflik pada lingkungan sekitarnya. Lingkungan disebut-sebut sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi gangguan depresi seseorang. Karena pada dasarnya, seseorang dapat menderita depresi disebabkan karena lingkungan sosial yang kurang mendukung, serta kurangnya dukungan moral terhadap penderita. Kasus ini melibatkan remaja dalam seluruh lapisan masyarakat. Namun semua dapat diatasi dan diminimalisir oleh pemahaman manusia itu sendiri dalam memandang dan menangani penderita depresi. Melalui animasi, pemahaman masyarakat dapat diperoleh dengan penyampaian informasi hingga pembelajaran bagi target audience.

**Kata Kunci:** Animasi, *Short Movie*, *Environment*, Gangguan Depresi.

#### Abstract

*The increasing number of adolescent depression in the city of Bandung is a case that can be caused by conflicts in the surrounding environment. The environment is touted as one of the factors that can affect a person's depressive disorder. Basically, a person can suffer from depression due to a less support system for the sufferer. This case involves many adolescents in the world. But all can be overcome and minimized by the human understanding itself in looking at and dealing with people with depression. Through animation, citizen understanding can be obtained by the delivery of information to learning for the target audience.*

**Keywords:** Animation, *Short Movie*, *Environment*, *Depressive Disorder*.

#### 1. Pendahuluan

Kota Bandung merupakan salah satu kota metropolitan terbesar di Jawa Barat. Dan menjadi percontohan sebagai salah satu kota kreatif di Asia Tenggara. Bandung menjadi kota kreatif bukan hanya karena keberagaman taman-taman dan banyak tempat-tempat ikonik, melainkan juga karena keberadaan kalangan-kalangan remaja yang berusia produktif. Menurut Soerjono Soekanto (2009:414) bahwa masa remaja adalah masa yang krusial, karena merupakan masa peralihan menuju dewasa. Sebagian remaja harus melalui masa sulit akibat dari konflik-konflik yang harus dihadapi. Karena belum adanya pegangan di suatu krisis, rasa tertekan dan kecemasan berlebih merupakan tahap awal yang dapat menyebabkan terganggunya kesehatan mental. Menurut psikiater dr. Syafari Soma, kesehatan fisik sebenarnya berangkat dari mental dan pikiran.

Kesehatan mental merupakan salah satu hal vital bagi manusia. Kepala Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat, Alma Lucyana mengatakan jumlah penderita gangguan mental di Jawa Barat melonjak. Khususnya di Kota Bandung terhitung di tahun 2014, rata-rata pasien anak remaja memeriksakan diri ke rumah sakit jiwa berjumlah 20 orang per harinya. Gangguan jiwa ini mayoritas dialami oleh anak dan remaja Bandung dari kalangan menengah ke bawah. Penderita gangguan mental terus mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun, disebabkan minimnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental. Hal ini menyebabkan penderita mendapatkan perlakuan yang kurang menyenangkan dari masyarakat. Pemahaman

dan perhatian akan kesehatan mental sangatlah diperlukan, guna membantu menyikapi para penderita dengan perilaku baik dan mengatasi emosi tiap diri masing-masing. Terutama bagi para generasi millennial di era modern yang kian melahirkan kompleksnya ragam permasalahan.

Tahun 2002 WHO mensurvei, bahwa 154 juta orang secara global mengalami depresi, dan diprediksikan akan terus meningkat terutama pada negara-negara berkembang yang prevalensinya lebih tinggi. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya lingkungan juga berpengaruh pada perilaku dan emosi manusia berikut penanganannya.

Tidak hanya warna yang menjadi elemen penting khususnya di animasi. *Environment* juga terlibat dalam mempengaruhi suatu adegan pada film yang membangun mood (suasana hati) serta emosi penonton. Menurut Himawan Pratista (Prabowo, 2012:2) *Environment* adalah seluruh latar beserta properti di dalamnya. Dapat disimpulkan bahwa, *environment* merupakan segala aspek yang membentuk dunia pada film, dimana dunia tempat karakter hidup dan berinteraksi. Pada dasarnya cerita, karakter, dan *environment* merupakan kunci utama dalam perancangan film animasi.

## 2. Landasan Teori

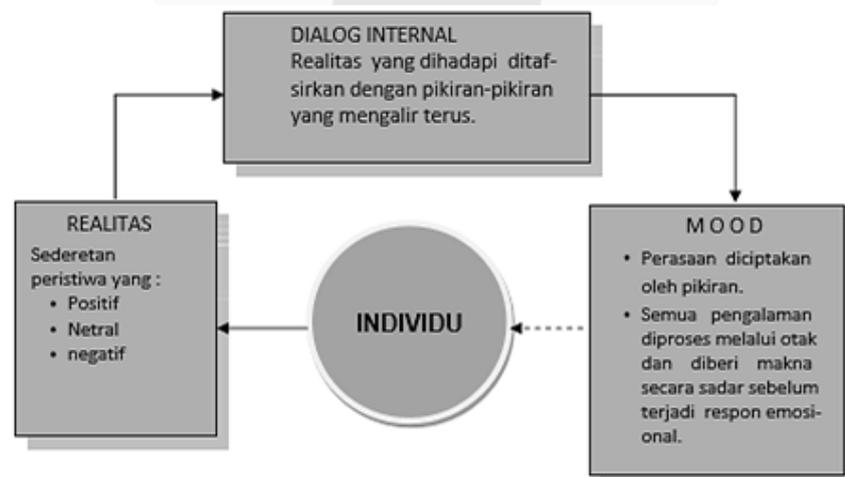
### 2.1 Teori Objek

#### 2.1.1 Pengaruh Lingkungan Terhadap Depresi

Depresi atau secara ilmiah disebut sebagai neurosis depresif, merupakan neurosis dengan gangguan utama pada perasaan dengan ciri-ciri kurang atau tidak bersemangat, rasa harga diri rendah, dan cenderung menyalahkan diri sendiri (Kuntjojo, 2009:22).

David D.Burns menyatakan bahwa faktor penyebab depresi tidak didasarkan pada persepsi akurat tentang kenyataan, tetapi merupakan produk 'keterpelesetan' mental, bahwa depresi bukanlah suatu gangguan emosional, melainkan akibat dari adanya distorsi kognitif atau pemikiran yang negatif, yang kemudian menciptakan suasana jiwa, terutama perasaan yang negatif pula. Berdasarkan paparan Burns dapat disimpulkan bahwa depresi disebabkan atas pemikiran yang negatif tentang hal-hal di sekitarnya. Karena pada dasarnya setiap individu memiliki pandangan yang berbeda-beda terhadap realitas yang dilaluinya. Realitas tersebut ditafsirkan keliru dan bertentangan dengan yang sebenarnya. Hal tersebut kemudian dijelaskan oleh Burns dengan visualisasi seperti pada gambar 2.1 (Kuntjojo, 2009:23).

Berdasarkan proses terjadinya depresi menurut Burns, setiap individu mengalami proses adaptasi berdasarkan realitas masing-masing, baik maupun buruk. Dalam hal ini lingkungan merupakan bagian dari realitas. Realitas tersebut lalu ditafsirkan oleh pikiran yang pada akhirnya menciptakan perasaan berikut pengalaman di dalamnya sebagai respon yang telah dicerna dan diterima. Dapat disimpulkan pula bahwa pada



Gambar 2.1 Proses Terjadinya Depresi  
Sumber: Kuntjojo. 2009. Psikologi Abnormal

dasarnya, kesehatan jiwa berangkat dari mental dan pikiran yang positif.

Remaja sering dihadapkan pada persoalan-persoalan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Lingkungan disebut-sebut sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi gangguan depresi seseorang. Karena pada dasarnya, seseorang dapat menderita depresi disebabkan karena lingkungan sosial yang kurang mendukung, serta kurangnya dukungan moral terhadap penderita.

Pada lingkungan keluarga, Kartono (dalam Hartono, 2013:3) menjelaskan bahwa keluarga memiliki pengaruh yang luar biasa besarnya dalam pembentukan watak dan kepribadian anak. Hurlock (dalam Purnomo, 2011:62) berpendapat bahwa pola asuh dari orang tua kepada anak-anaknya meliputi berbagai aspek yang harus berjalan dengan baik, agar anak tidak menjadi tertekan atau menemui masalah antara anak dengan orang tua.

## 2.2 Teori Media

### 2.2.1 Animasi 2D

Menurut Reiber, animasi merupakan bagian penting dalam multimedia (Munir, 2012:381). Animasi merupakan perpaduan berbagai media (teks, visual, dan audio), yang dapat menarik perhatian dan minat pemirsa dalam menyampaikan pesan serta informasi secara efisien dan efektif. Karena pada dasarnya, informasi yang menggunakan gambar dan animasi, mampu menjelaskan lebih banyak dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan membaca (Munir, 2012:8). Terlebih manusia merupakan makhluk visual, karena sebagian informasi yang diperoleh berasal dari indera penglihatan ditambah dengan indera lainnya. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa animasi dapat membantu pemirsa dalam memahami dan mengingat informasi yang telah disajikan dan dikonsumsi.

### 2.2.2 Environment

*“The environment of the scene is everything that builds the world surrounding the scene, and it’s really easy to understand if we think of it as something made of elements that do not require animation.”* (Manrique, 2015:75). Dari bukunya, Michelangelo Manrique menjelaskan bahwa *environment* adalah segala sesuatu yang membangun dunia dalam scene, yang mana tidak membutuhkan pergerakan pada objek-objeknya. *Environment* juga sangat penting dalam pembangunan elemen-elemen yang ditujukan untuk menarik perhatian penonton. Karena terkadang orang-orang sering melupakan pentingnya *environment* yang tidak perlu digerakkan, dibandingkan dengan karakter yang merupakan elemen utama.

*“Environmental Modeling examines our digital tools not only in terms of how we represent designed form but also in terms of how we perceive this information and how we allow others to understand our designed environments”* (Canttell dan Yates, 2012: xiii). Berdasarkan teori yang dipaparkan Canttel dan Yates, dapat dipahami bahwa *environment* tidak hanya dibuat untuk menjelaskan bentuk, namun kita juga dapat menyampaikan informasi yang dimaknai sebagai segala sesuatu mengenai latar atau setting scene. Informasi tersebut tentunya dapat berupa cerita, suasana atau atmofir, maupun pesan yang tersirat di dalamnya.

### 2.2.3 Warna

#### A. Warna Analogus

Warna *analogus* adalah warna yang letaknya berdampingan dengan warna disebelahnya berdasarkan lingkaran warna. Seperti warna biru-hijau, biru, dan biru-ungu. Pemaknaan analogus sama dengan analogi yang berarti serupa atau sebanding maka dari itu warna yang berdampingan memiliki kemiripan warna (Edwards, 2004:25).

#### B. Psikologi Warna

Masing-masing warna tentu memiliki makna atau kesan dibaliknya, menurut Anne Dameria (2007:30) warna memiliki perlambang menurut persepsi psikologisnya, seperti sebagai berikut:

Warna	Hubungan	Makna Positif	Makna Negatif
Biru	Langit Air Kehidupan	Kebenaran, damai, statis, mediatif, kebijaksanaan	Emosional, dingin, egosentris, racun
Ungu	Spiritual	Personal, kemewahan, artistik	Angkuh, sombong,

			misterius
Orange	Musim gugur Jeruk	Unik, tenaga, ramah, aktivitas, lelucon, sehat	Nyaring, kasar, gaya
Netral	Trendy Klasik	Seimbang, aman, tradisional, khas	Membosankan, kuno
Hitam	Gelap	Sepi, serius, elegan	Ketakutan, rahasia, sesal, hampa

Tabel

2.1

## Psikologi Warna

Sumber: Dameria. 2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*

### 3. Data Dan Analisis

#### 3.1. Data Observasi

Penulis melakukan observasi di beberapa titik Kota Bandung, salah satunya yaitu Jl. Asia Afrika sebagai titik nol Km Kota Bandung, juga merupakan pusat berbagai kegiatan yang sering diadakan, seperti festival, *car free day*, *car free night*, hingga perayaan lainnya. Penulis memfokuskan pengamatan pada lingkungan sekitar Asia Afrika dan beberapa lokasi lainnya yang merupakan *landmark* Kota Bandung, dari mulai struktur bangunan-bangunan, suasana, hingga waktu, guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan *environment* yang berlatarkan Kota Bandung. Penulis juga melakukan observasi di area SMP Pasundan Bandung sebagai *setting* tempat dimana karakter berkegiatan dan bersosialisasi pada lingkungan sekolahnya. Penulis memfokuskan pengamatan pada tata letak, struktur bangunan, hingga sudut pengambilan gambar yang dibutuhkan.

#### 3.2. Data Karya Sejenis



Judul : Surat Untuk Jakarta  
 Jenis : Animasi Pendek 2D berbasis Vector  
 Sutradara : Andre Sugianto, dkk  
 Studio : Pijaru  
 Durasi : 2 Menit 6 Detik



Judul : Mudik  
 Jenis : Animasi Pendek 2D berbasis Vector  
 Sutradara : Andre Sugianto, dkk  
 Studio : Pijaru  
 Durasi : 2 Menit 45 Detik



Judul : Trois Petits Points  
 Jenis : Animasi Pendek 2D  
 Sutradara : Lucrèce Andrae, dkk  
 Studio : Gobelins  
 Durasi : 3 Menit 32 Detik

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul melalui wawancara, observasi, dan interpretasi, maka penulis mendapatkan kesimpulan bahwa peningkatan jumlah remaja depresi yang terjadi di Kota Bandung merupakan suatu kasus yang harus ditangani. Lingkungan disebut-sebut sebagai salah satu faktor yang dapat mempengaruhi gangguan depresi seseorang. Karena pada dasarnya, seseorang dapat menderita depresi disebabkan karena lingkungan sosial yang kurang mendukung, serta kurangnya dukungan moral terhadap penderita. Kasus ini melibatkan remaja dalam seluruh lapisan masyarakat. Namun semua dapat diatasi dan diminimalisir oleh pemahaman manusia itu sendiri dalam memandang dan penanganan pada penderita depresi.

Berdasarkan proyek sejenis yang telah penulis analisis, penulis akan menggunakan animasi berbasis vector dengan penggunaan warna dingin, analogous, serta hal-hal representatif dari Kota Bandung sebagai ciri khas akan ditampilkan dalam perancangan *environment*, seperti animasi *motion graphic* Pijaru yang menampilkan representasi Kota Jakarta. Adapun yang penulis ambil dari animasi Gobelins, yaitu permainan warna dan komposisi sebagai elemen pendukung pada film animasi tersebut, seperti *mood* dan *atmosphere* yang ingin disampaikan. Untuk pembuatan latar/*setting* Kota Bandung, penulis menganalisis beberapa lokasi yang menjadi *landmark* atau bangunan *iconic* di Kota Bandung beserta ornamen-ornamennya sebagai latar dimana karakter hidup dan bertempat tinggal.

#### **4. Konsep Dan Hasil Perancangan**

##### **4.1 Konsep Pesan**

Usia remaja merupakan masa peralihan dimana pola pikir dan mental yang belum sepenuhnya stabil atau matang. Pada masa ini, manusia sering kali dihadapkan pada masalah-masalah di lingkungan sosialnya, seperti merasa kurang percaya diri, kesepian, hingga perdebatan dalam hubungan keluarga, dan teman sebaya yang merupakan penyebab dasar terjadinya gangguan depresi. Berdasarkan fenomena dan data yang ada, depresi dialami sebagian remaja Kota Bandung. Menurut Ibu Yuni, yang merupakan seorang psikolog, masyarakat seringkali menyamakan depresi dengan gangguan jiwa, dikarenakan mereka kurang memahami atau menganggap gangguan depresi menjadi suatu hal yang tabu.

Maka dari itu, adapun tujuan dibuatnya animasi pendek ini yaitu untuk memberikan pemahaman bagi mereka mengenai gangguan depresi dan apa yang dirasakannya, yaitu melalui perancangan *environment* baik penggambaran mood, suasana, dan warna yang mengandung pesan tersirat bagi kita semua agar lebih meningkatkan rasa kepedulian kita terhadap lingkungan sosial, bahwa tiap individu selalu memiliki masalah, baik itu berat maupun ringan, dan untuk tidak mudah menghakimi, karena kita tidak bisa menyimpulkan sesuatu hanya dari apa yang kita ketahui. Tiap diri manusia pun berbeda, juga tidak sempurna, maka dari itu ada baiknya untuk tidak memberatkan beban mereka terutama dengan tindakan *bully* baik secara fisik maupun verbal.

##### **4.2 Konsep Kreatif**

Dalam kesempatan ini, penulis merancang *environment* pada animasi pendek berikut sebagai pendukung sekaligus pembentuk *setting* dalam film baik berupa suasana, tempat, dan waktu. Pada proses kreatifnya *environment* dibuat berdasarkan *setting* nyata di sekitar Kota Bandung, guna menyampaikan pesan tanpa menghilangkan ciri khas tempat aslinya. Penulis menggunakan pengayaan semi realis dalam merancang *environment* ini, sehingga penikmat dapat menemukan kesesuaian antara visual animasi dengan potret lokasi-lokasi di Kota Bandung.

##### **4.3 Konsep Visual**

###### **1. Gaya Visual**

Pada visualisasi perancangan animasi ini digunakan gaya visual semi realis. Pemilihan gaya visual semi realis tentunya telah disesuaikan dengan target usia audiens 15-18 tahun, yang mana sebagian besar dari hasil data survey mengenai pemilihan gaya, audiens lebih memilih pengayaan visual semi realis Pijaru yang merepresentasikan Kota Jakarta. Sebagaimana masyarakat kita menyukai hal yang menyerupai potret nyata namun tetap sederhana.

###### **2. Warna dan Suasana**

Berdasarkan genre animasi Senjang Jiwa ini, yaitu drama dan *slice of life*, warna dan suasana sepatutnya memberikan kesan suasana yang dramatis dan dingin. Pemilihan skema warna pun disesuaikan dengan konsep awal, yaitu *analogous*. Seperti pada beberapa scene yang menampilkan kamar Adara (pemeran utama) berwarna biru dengan intensitas yang rendah, sehingga memberikan kesan malam, dingin, dan dramatis.

### 3. Palet Warna

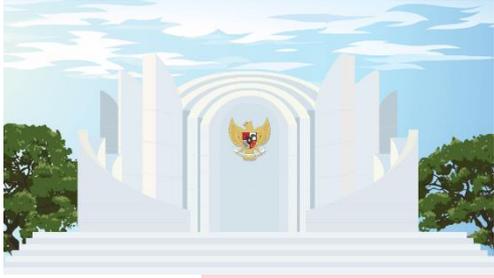
Berdasarkan data observasi dan analisis, warna yang digunakan adalah warna *analogous* dengan suhu dingin atau warna dingin. Hal ini diperkuat dengan pemilihan warna kesukaan target audiens yang mencapai 75% memilih warna dingin dibandingkan warna panas, sehingga warna yang didominasi pada animasi pendek ini yaitu warna biru. Warna biru pun seringkali diistilahkan dengan warna yang melambangkan kesedihan. Menurut Anne Dameria, warna biru memiliki makna negatif yaitu emosional, berkaitan dengan keadaan tokoh utama (Adara) yang sedang dalam keadaan emosi tidak stabil.



Gambar 4.6 Palet Warna  
Sumber: Data Pribadi

### 4.4 Hasil Perancangan

	<p>Pada set ruang tengah diceritakan bahwa rumah Adara cukup berantakan dengan mainan anak yang tidak pada tempatnya, karena sang ibu yang sibuk dengan pekerjaannya setelah ditinggal meninggal oleh ayahnya Adara. Warna yang digunakan disesuaikan dengan waktu pagi, dan lampu ruangan yang tidak dinyalakan menciptakan cahaya ruangan yang temaram.</p>
	<p>Pada bagian kamar digambarkan kondisi kamar Adara yang cukup berantakan. Sebagaimana menurut Bramastyo kemampuan mengurus diri yang menurun ditandai dari cara dia mengurus kamarnya. Warna yang digunakan mengindikasikan waktu pada malam hari yang didominasi warna biru dengan intensitas yang rendah, sehingga memberikan kesan malam, dingin, dan dramatis.</p>
	<p>Menampilkan suasana luar sekolah pada pagi hari di mana anak-anak mulai berdatangan memasuki gedung sekolah. Warna yang digunakan pada set sekolah didominasi oleh warna netral dan orange cerah, yang memiliki makna aman, aktivitas, dan tradisional.</p>

	<p>Pada set kelas diceritakan bahwa hari itu sedang melangsungkan ulangan harian Matematika. Setiap anak telah memenuhi kursi kelas dan sibuk mengerjakan ulangan, tak terkecuali Adara.</p>
	<p>Merupakan salah satu landmark Kota Bandung yang terletak di kawasan Dipati Ukur. Monumen ini memiliki model bangunan seperti bambu runcing yang dikombinasikan dengan gaya arsitektur modern. Set ini ditampilkan pada awal mula animasi dimulai yang bertujuan untuk memberi info dimana set atau latar belakang karakter tinggal.</p>
	<p>Merupakan salah satu halte bus terpanjang di Bandung yang letaknya berada di alun-alun pusat kota. Sehingga set ini menjadikannya salah satu setting yang menggambarkan ciri khas tempat dan suasana yang ada di Kota Bandung.</p>

## 5. Kesimpulan Dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan animasi pendek berjudul *Senjang Jiwa* ini, didasari atas fenomena gangguan depresi yang terjadi pada anak remaja terutama di Kota Bandung yang terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini sebagian besar disebabkan karena kurangnya wawasan mengenai makna dan ciri-ciri dari gangguan depresi tersebut, sehingga menimbulkan kejadian-kejadian yang kurang menyenangkan terhadap para penderita tersebut. Oleh sebab itu perancangan animasi pendek ini secara tidak langsung menyampaikan informasi mengenai depresi tersebut, yang tentunya berlandaskan teori serta hasil observasi lapangan. Dari hasil perancangan *environment* dapat disimpulkan bahwa perancangan ini juga memperlihatkan bagaimana pengaruh lingkungan terhadap perilaku dan emosi manusia. Dalam perancangan *environment* ini penulis memperlihatkan beberapa indikasi terjadinya depresi ringan pada tokoh utama. Adapun salah satu pengaruh lingkungan yang berdampak pada tokoh utama, yaitu *bullying* di lingkungan sekolahnya. *Bullying* secara tidak langsung berpengaruh pada psikis yang dapat membuat seseorang semakin *down*, ditambah dengan kondisi di lingkungan keluarga tokoh utama yang kurang baik.

Dalam perancangan ini juga penulis dapat memperlihatkan suasana dan ciri khas Kota Bandung berdasarkan potret nyata yang telah didapat melalui beberapa *landmark* salah satunya seperti monument perjuangan. Dalam pembuatan *environment* sebagai pembangun suasana tentunya perlu didukung oleh pemilihan *tone* warna, yaitu warna dingin yang didominasi dengan warna biru, pemilihan warna ini juga didasarkan pada besarnya tingkat pemilihan warna oleh target audiens. Warna biru seringkali diistilahkan dengan warna yang melambangkan kesedihan, berkaitan dengan keadaan tokoh utama (Adara) yang sedang dalam keadaan emosi tidak stabil yang lalu diperparah oleh lingkungan yang tidak mendukungnya. Dengan

dibuatnya animasi pendek ini, diharapkan dapat dipahami baik-baik makna yang tersirat oleh masyarakat, khususnya oleh remaja Kota Bandung agar lebih memperhatikan lingkungan sosialnya.

## 5.2 Saran

Perancangan animasi pendek ini membutuhkan cukup banyak pengetahuan mengenai data objek mengenai makna depresi dan ciri lainnya yang mengarah pada kondisi tersebut. Karena animasi pendek ini merupakan upaya penulis agar masyarakat terutama kaum remaja diharapkan untuk lebih memperhatikan lingkungan sosial sekitar. Karena manusia diciptakan berbeda-beda, begitu pula jalan hidup masing-masing individu, sehingga tidak ada kejadian saling merendahkan antar sesama. Selain itu, diharapkan juga dapat menjadi motivasi untuk para pejuang depresi lainnya agar selalu tidak merasa sendiri dan melihat sisi lain yang lebih baik, dibandingkan menyakiti diri sendiri ataupun mengakhiri hidup.

### Daftar Pustaka:

- Bramastyo, Wahyu. 2009. *Depresi? No Way!*. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Cantrell, Bradley dan Natalie Yates. 2012. *Modeling the Environment*. Canada: *Simultaneously*.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: *Link and Match Graphic*.
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. *Fowler Cartooning Arts*.
- Gaol, Nasib Tua Lumban. 2016. Teori Stres: Stimulus, Respons, Dan Transaksional. Vol.24 No.1: 1 – 11.
- Hartono, Rizki D. dan Nur D. Gianawati. 2013. Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Remaja Berperilaku Menyimpang. Jember: Universitas Jember.
- Helgeson, Vicki S. 2012. *The Psychology of Gender*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Holcombe, Alex, dkk. 2015. *Does sadness impair color perception?*. Vol. 1:1-4
- Kuntjojo. 2009. Psikologi Abnormal. Kediri: Universitas Nusantara PGRI.
- Mabruri, Anton KN. 2013. Manajemen Produksi: Program Acara TV. Jakarta: Grasindo.
- Manrique, Michelangelo. 2014. *Blender: For Animation and Film-Based Production*. New York: CRC Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja
- Munir. 2012. Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Prabowo, Royce S. dan Andjrah Hamzah I. 2012. Perancangan *Environment* 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi “TRY OUT” dengan Konsep *Urban Life and Junior High Education*. Vol. 1 No. 2:1-2.
- Purnomo, Didik Putro. 2011. Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Tingkat Depresi Pada Siswa dan Siswi di SMA Negeri 2 Sukoharjo.
- Soekanto, Soerjono. 2009. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt. Disney Production.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier, Inc.

### Sumber lainnya:

- BPS-RI. 2016. Jumlah penduduk kota bandung tahun 2016 (<https://bandungkota.bps.go.id/>). Diakses tanggal 2 September 2017. Pukul 15:36 WIB.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Peran Keluarga Dukung Kesehatan Jiwa Masyarakat (<http://www.depkes.go.id/article/>). Diakses tanggal 15 Januari 2018. Pukul 18.40 WIB.
- Sjafari, Irfan. Kontribusi Pendidikan (<http://www.kompasiana.com/jurnalgemini/>). Diakses tanggal 2 September 2017. Pukul 18:40 WIB.
- WHO. Campaign essentials (<http://www.who.int/campaigns/world-health-day/>) Diakses tanggal 2 September 2017. Pukul 16:05 WIB.