



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Thomas dan Johnston (1995) dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*, mengatakan bahwa animasi adalah suatu cara untuk menciptakan sebuah ilusi kehidupan pada tokoh. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa potongan gambar berupa aksi sekuensial, kemudian memproyeksikan gambar tersebut dengan bertahap, sehingga akan menciptakan sebuah pergerakan yang terlihat seolah-olah nyata. Dalam bukunya, Thomas dan Johnston mengutip Tytla yang menyatakan bahwa animasi tidak hanya berupa *timing*, *spacing* ataupun tokoh saja, namun gabungan dari faktor-faktor tersebut. Tugas animator adalah memberikan emosi dan perasaan terhadap karyanya, agar terlihat lebih hidup.

2.1.1 Animasi 3D

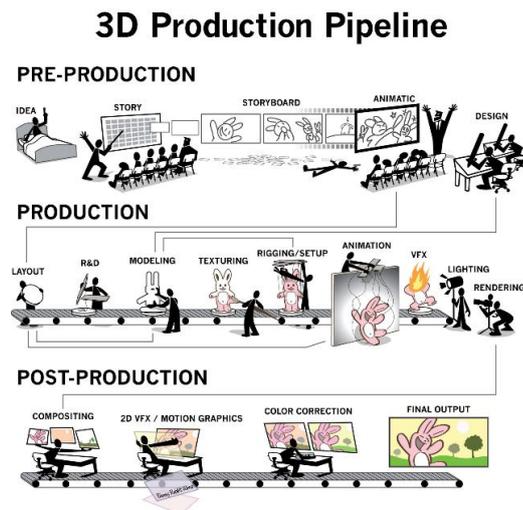
Beane (2012) dalam bukunya yang berjudul *3D Animation Essentials* menyatakan bahwa animasi 3D telah menjadi elemen penting dalam industri film, televisi, video games, dan sekarang mulai memasuki dunia medis, arsitektur dan hukum. Ia juga mengatakan bahwa dengan begitu banyaknya teknik, hardware dan software terbaru, industri animasi 3D menjadi sebuah industri yang menyenangkan untuk dipelajari.

Beiman (2012) dalam bukunya *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts: Second Edition*, mengatakan

bahwa penggunaan animasi 3D sangat membantu proses produksi film karena lebih mudah dan murah biaya. Serta pengerjaan animasi 3D akan lebih cepat dibandingkan dengan teknik lainnya, karena berbasis teknologi. Hal terpenting dalam animasi 3D adalah timeline produksi.

2.1.2 Pipeline 3D

Beane menyatakan bahwa pengerjaan sebuah animasi harus melewati tiga buah tahapan, yaitu tahap awal yang disebut tahap praproduksi, kemudian tahap produksi dan terakhir tahap pascaproduksi.



Gambar 2.1. Pipeline Animasi 3D

(Beane, 2012, hlm. 56)

Tahap praproduksi terdiri dari *planning*, *designing* dan *research*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi ditahap selanjutnya. Sehingga praproduksi harus benar-benar selesai sebelum memulai produksi. Dalam pengerjaannya, praproduksi terbagi menjadi lima

bagian yang dapat digunakan tergantung kebutuhan dan tidak harus selalu dikerjakan secara berurutan. Lima bagian praproduksi terdiri dari: ide, script, storyboard, animatic, dan design.

Selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahap ini, terdapat tujuh bagian yang harus dikerjakan, yaitu: layout, research and development, modeling, texturing, rigging, animation, VFX, dan lighting serta terakhir rendering.

Tahap terakhir dalam mengerjakan animasi 3D adalah pascaproduksi. Pengerjaan pascaproduksi dapat menjadi hal yang mudah atau bahkan menyusahkan, tergantung dengan situasi. Namun yang pasti, pascaproduksi adalah dimana film akan melalui *finishing* akhir seperti melakukan *compositing*, *editing* dan *color correction*.

2.2 Tokoh

Thomas dan Johnston (1981) dalam bukunya *Disney animation: The illusion of life*, berpendapat bahwa animasi bekerja dengan cara memasuki imajinasi penonton, sehingga penonton dapat merasakan emosi yang coba disampaikan dalam cerita. Salah satu cara untuk mendapatkan empati dari penonton adalah dengan menggunakan tokoh yang dekat dengan penonton. Seperti tokoh heroik, tokoh yang sangat jahat, atau tokoh yang sangat baik. Namun tetap dalam kadar yang secukupnya agar penonton dapat memahami motivasi dari tokoh. Ketika penonton sudah merasakan kedekatan dengan tokoh, maka mereka akan lebih menikmati jalannya cerita.

Untuk mencapai tahap tersebut, diperlukan tokoh dengan karakteristik yang unik, menarik, serta memiliki kepribadian yang nyata. Ilusi tokoh yang terkesan hidup dapat dilakukan dengan memberikan tokoh tersebut pikiran, perasaan, dan emosi yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Animator dapat membuat tokoh yang tidak hanya bergerak, namun juga tokoh yang dapat berpikir dan memutuskan sebuah pilihan dalam hidupnya.

Dalam bukunya *Crafting Unforgettable Characters*, Weiland (2010) menyatakan bahwa cerita adalah gabungan dari beberapa elemen seperti plot, tema, latar belakang, dan lainnya. Namun elemen yang berperan paling penting dalam jalannya cerita adalah tokoh. Tidak peduli seberapa bagus cerita yang dibuat, tema yang diangkat, maupun *plot twist* yang dibangun, pada akhirnya cerita selalu berpusat pada tokoh. Dalam bukunya, Weiland juga mengutip artikel *Writer's Digest* yang ditulis oleh Bell, ia mengatakan bahwa tokoh yang menarik adalah tokoh yang tidak hanya mempunyai “daya tarik tersendiri”, namun juga memiliki unsur nyata yang dapat dirasakan oleh penonton.

2.3 Tri Dimensional Tokoh

Sheldon (2014), dalam bukunya *Character Development and Storytelling for Games* (Dikutip dari Limawan, 2019, hlm. 8-9) mengatakan bahwa untuk menciptakan tokoh yang baik maka dibutuhkan tri dimensional tokoh untuk semua tokoh yang ada. Tri dimensional tokoh terdiri dari:

1. Fisiologi membahas tentang bagaimana penampilan tokoh dari segi fisiknya. Selain itu juga dapat menjelaskan sisi unik dari tokoh tersebut. Fisiologi meliputi dari usia, tinggi badan dan postur tubuh.
2. Sosiologi menjelaskan lingkungan dan budaya dimana tokoh tinggal, dan bagaimana keadaan tersebut membantu tokoh berkembang dalam cerita. Serta bagaimana tokoh berinteraksi dengan sekitarnya.
3. Psikologi membahas tentang cara pandang dan berpikir tokoh. Sifatnya tidak dapat dilihat, sehingga psikologi dapat ditutupi dengan karakteristik lainnya.

2.4 Desain Tokoh

Beiman (2012) dalam bukunya, berpendapat bahwa tokoh tidak harus terlihat lucu dan menggemaskan untuk dikatakan sebagai desain yang menarik perhatian. Namun harus memiliki keunikan yang hanya dimilikinya. Tokoh yang tidak memiliki keunikan atau daya tarik tersendiri tidak akan mampu menciptakan ilusi kehidupan. Sehingga dibutuhkan rancangan terhadap tokoh tersebut. Tanpa adanya latar belakang kehidupan yang mendukung, maka hanya akan tercipta suatu tokoh yang menarik secara visual saja, bukan sebagai sebuah tokoh yang kuat.

Tillman (2019) dalam bukunya *Creative Character Design: Second Edition*, berpendapat bahwa dibutuhkan tahapan-tahapan dalam membuat seorang tokoh dalam sebuah cerita. Hal pertama dan paling penting adalah menentukan arketipe dari setiap tokoh, kemudian menyesuaikannya dengan cerita yang telah dibuat.

Selanjutnya adalah bentuk dasar dari tokoh, dapat disesuaikan dengan arketipe. Tillman juga menyarankan untuk mencari sebanyak-banyaknya referensi. Hal penting yang harus diingat adalah, tokoh harus merupakan karya original.

2.4.1 Arketipe

Tillman (2019) dalam bukunya *Creative Character Design*, mengatakan bahwa arketipe mencakup kebaikan serta keburukan yang dimiliki tokoh. Arketipe dapat digunakan untuk menjelaskan tujuan tokoh atau malah menyamarkannya. Terdapat banyak arketipe yang dapat digunakan, namun di bawah ini adalah beberapa arketipe yang sering dipakai:

1. The Hero adalah tokoh yang pemberani, tidak egois dan akan melakukan apapun untuk membantu orang lain demi kesejahteraan bersama. Biasanya digambarkan pemeran utama atau pahlawan dalam cerita.



Gambar 2.2. Iron Man

(<https://scottjeffrey.com>)

2. The Shadow merupakan tokoh yang kejam, misterius dan jahat. Biasanya dianggap sebagai lawan dari tokoh utama.



Gambar 2.3. Darth Vader

(<https://www.starwars.com>)

3. The Fool adalah tokoh yang kehadirannya untuk menguji tokoh utama, sehingga cerita menjadi lebih memiliki ke dalaman.



Gambar 2.4. Jar Jar Binks

(<https://starwars.fandom.com>)

4. The Anima atau Animus, merupakan tokoh yang menarik perhatian. Tidak hanya perhatian dari tokoh utama, namun juga perhatian penonton. Sering

kali kehadiran mereka ada untuk membuat penonton merasakan koneksi terhadap cerita.



Gambar 2.5. Marilyn Monroe

(<https://www.biography.com>)

5. The Mentor adalah tokoh yang bijak. Ia memiliki pengetahuan yang dibutuhkan tokoh utama. Biasanya mentor ini digambarkan sebagai tokoh yang sudah tua. Hal ini dikarenakan stigma masyarakat tentang orang tua pasti bijaksana.



Gambar 2.6. Gandalf

(<https://lotr.fandom.com>)

6. The Trickster dapat berupa tokoh baik maupun jahat. Kehadiran tokoh ini adalah untuk membuat cerita terus berjalan. Tokoh ini selalu menginginkan sebuah perubahan, yang biasanya untuk kepentingan pribadi.



Gambar 2.7. Jack Sparrow

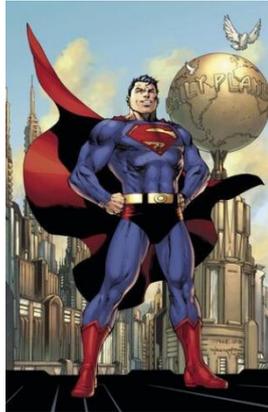
(<https://pirates.fandom.com>)

2.4.2 Bentuk Dasar

Bancroft (2006), dalam bukunya yang berjudul *Creating Character with Personality*, mengatakan bahwa bentuk, ukuran, dan variasi merupakan dasar dalam pembuatan desain tokoh.

Berdasarkan Tillman (2019), kita sering mengasosiasikan bentuk dengan sebuah arti dan tujuan dari benda tersebut. Sehingga penting sebuah bentuk dasar dalam menciptakan desain tokoh agar penonton mendapatkan impresi terhadap tokoh yang memang ingin disampaikan ketika melihatnya pertama kali.

1. Bentuk kotak sering dihubungkan dengan kekuatan, keamanan, kepercayaan, keamanan, kejujuran, maskulinitas, dan lain-lain. Biasanya tokoh superhero menggunakan bentuk dasar ini.



Gambar 2.8. Superman

(<https://dc.fandom.com>)

2. Bentuk lingkaran memberikan kesan ramah, anggun, perlindungan, kenyamanan, kesatuan, dan yang lainnya.



Gambar 2.9. Russell

(<https://pixar.fandom.com>)

3. Bentuk segitiga sering dikaitkan dengan aksi, agresi, licik, konflik, ketegangan, dan lain-lain. Bentuk dasar ini biasanya digunakan untuk menciptakan tokoh yang jahat, namun tidak selalu seperti itu. Terdapat sifat seperti aksi dan ketegangan yang dapat dijadikan landasan penggunaan bentuk segitiga.



Gambar 2.10. Jafar

(<https://disney.fandom.com>)

Beiman (2012) dalam bukunya mengatakan jika bentuk dasar juga dapat digunakan berlawanan dengan arti yang melekat pada bentuk tersebut.

1. Bentuk kotak dapat diartikan sebagai tokoh yang kaku, keras kepala, atau tokoh yang bodoh.



Gambar 2.11. Carl

(<https://pixar.fandom.com>)

2. Bentuk segitiga dapat memberikan informasi bahwa tokoh tersebut memiliki tingkat kecerdasan yang rendah. Dapat juga digunakan pada tokoh pasif, yang tidak terlalu banyak peran dalam cerita



Gambar 2.12. Soos

(<https://gravityfalls.fandom.com>)

3. Bentuk lingkaran dapat digunakan pada tokoh yang memiliki kepribadian yang kotor atau menjijikan, kekanak-kanakan, atau tokoh yang membosankan.



Gambar 2.13. Muriel Bagge

(<https://courage.fandom.com>)

2.4.3 Gaya Gambar

Dalam bukunya, Bancroft (2006) menyatakan bahwa hirarki merujuk pada gaya desain tokoh, berdasarkan peran dan kegunaan dalam cerita. Bancroft menjelaskan enam jenis tokoh yang sering ditemui:

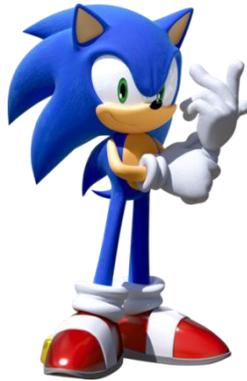
1. Iconic, biasanya bentuk tokoh ini tergolong simple dan *stylized*. Tokoh dengan jenis ini akan terlihat seperti kartun, dengan mata bulat hitam tanpa pupil mata.



Gambar 2.14. Hello Kitty

(<https://hellokitty.fandom.com>)

2. Simple, bentuk tubuh dari tokoh ini cenderung *stylized* dengan ekspresi wajah yang lebih rumit dan ekspresif dibandingkan dengan jenis sebelumnya.



Gambar 2.15. Sonic

(<https://sonic.fandom.com>)

3. Broad, jenis tokoh ini memiliki ekspresi dan tingkah laku yang dlebih-lebihkan untuk memberikan kesan humor. Desainnya ini biasanya digunakan untuk tokoh kartun yang pergerakannya penuh *exaggerate*.



Gambar 2.16. Tom

(<https://tomandjerry.fandom.com>)

4. Comedy Relief, tokoh ini tidak memiliki tingkat ekspresi seperti jenis sebelumnya. Kehadiran tokoh ini adalah untuk menciptakan humor dari akting dan dialog. Biasanya arketipe sidekick menggunakan jenis ini.



Gambar 2.17. Master Shifu

(<https://kungfupanda.fandom.com>)

5. Lead Character, tokoh ini memiliki anatomi yang hampir menyerupai realis. Bahkan pergerakan dan ekspresinya pun menyerupai manusia pada umumnya. Proporsi tubuh tokoh ini juga proporsional, tidak seperti jenis lainnya yang lebih bervariasi.



Gambar 2.18. Princess Anna

(<https://disney.fandom.com>)

6. Realistic, tokoh ini merupakan jenis realis, yang hampir mencapai tingkat *photorealistic* namun masih memiliki sedikit unsur *stylized*. Biasanya digunakan pada monster di film *live-action* dan animasi 3D, juga pada komik bergambar.

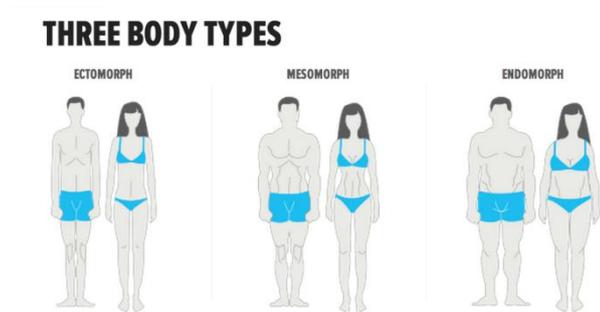


Gambar 2.19. Hulk

(<https://hulk.fandom.com>)

2.4.4 Bentuk dan Proporsi Tubuh

Sheldon (2014), dalam bukunya menyatakan bahwa bentuk tubuh seseorang dapat dilihat dari bentuk tubuhnya. Terdapat tiga bentuk tubuh yang umumnya dimiliki oleh manusia yaitu bentuk ektomorf, endomorph, dan mesomorf. Bentuk ektomorf adalah bentuk tubuh kurus yang biasanya dimiliki oleh orang yang pendiam dan tidak mudah bergaul. Selanjutnya, bentuk endomorf adalah bentuk tubuh gemuk yang dapat diasosiasikan dengan sifat ramah, santai dan mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Terakhir adalah bentuk mesomorf, yaitu bentuk tubuh orang berotot. Mesomorf dapat dikaitkan dengan orang yang bersifat kuat dan kuat.



Gambar 2.20. Bentuk Tubuh

(sumber: <https://www.crossfitunyielding.com/uploads/9/7/5/7/97576212/published/screen-shot-2014-11-13-at-11-12-54-am.png?1489780799>)

Sloan (2015) dalam bukunya *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* mengatakan bahwa proporsi tubuh merupakan aspek penting dalam proses mendesain sebuah tokoh. Menurutnya, terdapat lima proposi yang dapat digunakan dalam mengukur tubuh yaitu dewasa, remaja, anak usia besar dan anak usia kecil serta balita. Proporsi dewasa memiliki ukuran berjumlah delapan kepala, dan proporsi remaja terdiri dari tujuh kepala. Kemudian proporsi anak usia besar yaitu enam kepala, dan proporsi untuk anak usia kecil berjumlah lima kepala. Terakhir adalah proporsi untuk balita yang terdiri dari empat kepala.

Beiman (2017) dalam bukunya menyatakan bahwa bentuk tubuh dapat memberikan sebuah kesan pertama penonton terhadap tokoh. Penggunaan bentuk dasar dapat diterapkan untuk menciptakan anatomi tubuh yang sesuai dengan kebutuhan tokoh.

Pada dasarnya, bentuk struktur tulang pada manusia, menyusut seiring berjalannya usia. Berkurangnya massa pada tulang menyebabkan bentuk kerangka lansia, contohnya tangan, akan terlihat lebih kecil dibandingkan dengan kerangka

remaja. Contoh lainnya adalah jaringan tulang rawan yang terdapat pada hidung dan juga telinga tidak berhenti bertumbuh, serta kulit menjadi keriput bersamaan dengan tumbuh kembang seorang individu.

2.4.5 Siluet

Sloan (2015), mengatakan bahwa seorang tokoh dapat dinilai bagus atau tidaknya melalui siluet. Sehingga keunikan sang tokoh menjadi hal penting dalam mendesain agar tokoh mudah dikenali oleh penonton.



Gambar 2.21. Siluet

(sumber: https://www.pngkey.com/png/detail/136-1362703_cartoon-characters-silhouette-classic-disney-character-silhouettes.png)

Begitu juga menurut Tillman (2019), siluet merupakan *outline* dari sang tokoh diwarnai hitam sehingga terlihat seperti bayangan. Siluet menjadi salah satu aspek yang penting untuk memudahkan penonton mengenali tokoh. Jika tokoh dapat dikenali dari siluet atau bayangannya saja, maka desain tokoh tersebut dapat dikatakan desain yang baik.

2.4.6 Kostum

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Bancroft (2006), kostum yang dikenakan oleh tokoh akan memberikan kepribadian yang disesuaikan. Pemilihan kostum terdiri dari pakaian dan aksesoris apa saja yang dikenakan oleh tokoh serta bagaimana cara ia mengenakan pakaian tersebut. Pemilihan pakaian semi formal yang dipakai dengan rapi, maka akan menciptakan kesan kepribadian seorang pekerja keras dan profesional dalam tokoh tersebut.

2.4.7 Warna

Tillman menyatakan bahwa warna dapat menjelaskan mengenai kepribadian dan latar belakang tokoh. Sehingga penggunaan warna dalam pembuatan tokoh menjadi salah satu hal yang tidak dapat dilewatkan.

1. Warna merah diasosiasikan dengan kegiatan aksi, percaya diri, energi, peperangan, kekuatan, amarah dan juga cinta.
2. Warna kuning sering dikaitkan dengan ketenangan, kebahagiaan, perasaan optimis, kenyamanan, kecerdasan. Namun juga dapat menimbulkan perasaan cemburu, rasa sakit, dan rasa lelah.
3. Warna biru sering kali dianggap memberikan rasa percaya diri, kecerdasan, kejujuran, rasa terobati, pemahaman akan sesuatu, ilmu pengetahuan, kekuatan dan kepercayaan. Tetapi warna biru juga dapat menciptakan kesedihan dan perasaan dingin.

4. Warna ungu diasosiasikan dengan keanggunan, masa depan, sesuatu yang canggih, kemewahan, kekayaan, hal yang berlebihan, kekuatan. Selain itu, warna ungu juga sering memberikan kesan misterius dan hal-hal magis.
5. Warna hijau membangkitkan perasaan yang berhubungan dengan alam, perkembangan, harmoni, kesegaran, keamanan, kemewahan, perasaan rileks, dan optimisme. Namun warna hijau juga dapat diasosiasikan dengan uang, kecemburuan serta rasa sakit.
6. Warna orange sering kali dikaitkan dengan perasaan bahagia, antusiasme, kreatifitas, kekaguman, daya tarik, kesuksesan, gengsi, dan kemuliaan.

Setiap warna dasar memiliki *tints* dan *shades* yang dapat dimainkan dan menciptakan emosi yang berbeda pula pada setiap perbedaan komposisinya. Contohnya adalah warna merah gelap akan menciptakan suasana yang menegangkan dan menimbulkan rasa amarah. Sedangkan warna merah muda sering kali memberikan kesan cinta dan kasih sayang. Hal ini menjadi sebuah keuntungan dalam menciptakan tokoh desain. Untuk menggabungkan warna, dapat menggunakan warna komplementer, agar terlihat lebih harmonis.

2.5 Karakteristik Wajah Suku Sunda

Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan perbedaan morfologi wajah, salah satunya adalah pengaruh lingkungan atau tempat tinggal yang menyebabkan terbentuknya berbagai macam variasi pada wajah. Terjadinya perbedaan variasi wajah ini dapat dibuktikan dengan menggunakan metode morfometrik (Safitri, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri, terdapat ciri menonjol pada wajah Suku Sunda, yaitu dahi yang luas serta hidung yang mancung. Untuk wajah depan baik laki-laki maupun perempuan, didominasi dengan wajah bulat dan juga dagu yang panjang. Sedangkan wajah samping memiliki variasi yang berbeda, yaitu wajah bulat dan panjang atau wajah bulat dengan dagu pendek.

2.6 Pubertas Remaja

Amalia (2015), dalam jurnalnya mengatakan bahwa remaja adalah sebuah masa peralihan dari periode anak-anak menjadi dewasa, yaitu umur 10 sampai 19 tahun (Dikutip dari Widyastuti dkk, 2010, hlm. 1).

Menurut Batubara (2010), pubertas terjadi akibat perubahan hormonal pada anak-anak. Perubahan tersebut akan dipengaruhi oleh faktor genetik, nutrisi dan lingkungan. Hal ini kemudian berdampak pada kondisi fisiologi, psikologi dan juga sosial dari sang anak.

2.6.1 Pubertas Pada Remaja Perempuan

Perubahan yang paling signifikan terlihat adalah dalam segi fisik. Batubara (2010), mengemukakan bahwa terdapat lima perubahan yang akan terjadi selama masa pubertas, dan berlangsung dengan cepat. Transformasi tersebut meliputi bertambahnya tinggi badan, perkembangan seks, mulai bekerjanya organ reproduksi, transisi dalam komposisi tubuh serta peningkatan kekuatan dan stamina tubuh.

Anak-anak perempuan dalam masa pubertas akan bertambah tinggi kira-kira 9 cm per tahunnya, dengan titik puncak yaitu pada usia 12 tahun kemudian berakhir pada usia 16 tahun. Pada masa ini, hormon seks juga sedang berkembang, memengaruhi maturasi tulang yang akan berdampak pada tinggi badan remaja. Menurut Amalia (2015), perubahan fisik lainnya yang dialami saat masa pubertas meliputi: suara menjadi tinggi, menstruasi, pertumbuhan pada payudara serta pinggul.

Selain dari segi fisik, pubertas juga berdampak pada perkembangan kognitif serta psikososial. Pada saat masa pubertas, remaja mulai berlatih untuk berpikir secara logis dan kompleks. Hal ini digunakan mereka untuk membantu memecahkan suatu masalah atau mengambil suatu keputusan. Skill dalam berinteraksi sosial semakin terasah, sehingga mereka mulai memikirkan tentang masa depan mereka, termasuk cita-cita dan tujuan dimasa mendatang. Remaja juga akan mulai merasakan sebuah emosi bergejolak terhadap dirinya, seperti rasa percaya terhadap orang lain, rasa malu jika berbuat suatu hal yang konyol, rasa otonomi, rasa bersalah atas perbuatannya, berusaha untuk mencari identitas diri serta krisis identitas.

2.7 Hamil Di Usia Dini

Batubara (2010), dalam jurnalnya mengutip Frisch dan Revelle yang menyatakan bahwa tumbuh kembang anak atau pubertas sangat dipengaruhi oleh nutrisi yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, anak yang menikah dan sedang mengandung pada usia dini tiga kali lebih rentan terkena penyakit anemia, serta

dua kali lebih mudah terserang penyakit darah tinggi. Persalinan pada usia dini juga meningkatkan risiko kematian atau cacat pada anak yang baru lahir (Mahavarkar dkk, 2008, hlm. 604).

Kehamilan yang terjadi pada usia dini memberikan risiko buruk bagi sang ibu karena pada masa remaja, organ reproduksi serta pinggul belum berkembang dengan matang untuk melakukan kegiatan reproduksi, Afifah (2010, hlm. 110). Menurut Amalia (2010,) sang ibu yang mengandung ketika sedang mengalami masa pertumbuhan akan membutuhkan banyak nutrisi untuk tumbuh kembang dirinya serta sang janin. Sehingga, sering kali terjadi perlombaan dalam penerimaan nutrisi antara ibu maupun janin bagi kebutuhan tubuh.

Menurut Setyawan (2016), pada masa pubertas, remaja mengalami berbagai perubahan psikologis, dimana salah satunya adalah pencarian akan identitas diri dan juga krisis identitas. Namun pada korban pernikahan dini, remaja akan lebih rentan terserang hambatan dalam pencarian identitasnya. Hal ini terjadi karena, ketika seseorang individu sudah menikah dan melakukan kegiatan perkawinan, individu tersebut biasanya diidentifikasi sebagai orang dewasa baik dari orang tua atau lingkungan sekitarnya. Ketika hal tersebut terjadi, remaja akan mengalami kebingungan akan jati dirinya. Sehingga menyebabkan kegagalan dalam penemuan identitas diri dan berisiko mengancam masa depan remaja tersebut.