

## 5. KESIMPULAN

Dalam memvisualisasikan identitas karakter Tom dan There, penulis menggunakan elemen set dan properti pada bagian kamar kos kedua karakter. Bentuk visualisasi identitas dalam rancangan set didukung dengan acuan dari *backstory* dan *three dimensional character*. Kedua aspek tersebut berperan dalam bagaimana segi set dapat memperluas pengenalan identitas akan karakter baik dari aspek psikologi maupun sosiologi.

Identitas pada kamar kos Tom menggambarkan bagaimana karakter Tom yang mengalami progresi dengan keterkaitannya dengan relasi ruang. Pada awalnya, identitas pada kamar kos Tom dipengaruhi oleh identitas sosial. Barang-barang teman Tom mendominasi dan menciptakan kamar berantakan seperti *basecamp*. Pada tahap tersebut Tom terlibat dalam status *identity moratorium*, karena kebingungan akan komitmen di tengah krisis identitas. Sampai pada akhirnya set mengalami transisi dengan barang-barang *anime* Tom dengan penataan barang yang rapi menggambarkan *identity claims* dari Tom.

Kemudian pada kamar kos There, set bekerja untuk menggambarkan keleluasan identitas There secara utuh. Set menampilkan ketiga aspek petunjuk identitas dalam ruang yang berkaitan dengan *identity claims*, barang dengan memori, dan *behavioural residue*. Visualisasi set dalam kamar kos There menjelaskan tahapan status identitas dirinya terkait *identity achievement*, di mana There sudah membuat komitmen terhadap penerimaan diri. Set dan properti menjelaskan There sebagai individu yang rapi, teratur, menghargai ranah privat, serta percaya diri akan kesukaannya terhadap *anime*.