

Krisis Identitas Diri pada Individu *People Pleaser* Generasi Z sebagai Ide Penciptaan Karya Ilustrasi Digital Bergaya Suralisme

Nadia Destyana Putri^{1*}, Mujiyono²

^{1,2}Program Studi Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: nadiadestyanap@students.unnes.ac.id^{1*}, mujiyonosenirupa@mail.unnes.ac.id²

Penulis Korespondensi: nadiadestyanap@students.unnes.ac.id^{1}

Abstrak. *This creative study explores the identity crisis experienced by Generation Z people pleasers and translates it into surrealist digital illustrations. In this context, identity crisis refers to a blurred sense of self caused by the tendency to prioritize other people's needs, expectations, and approval over personal values and desires. This condition is commonly marked by confusion in recognizing one's role, values, and identity, which may lead to emotional exhaustion and reduced self-control. Although this phenomenon has been widely discussed in psychology and represented in visual art, its visualization through surrealist digital illustration remains relatively limited. Therefore, this work aims to produce a series of surrealist digital illustrations that represent the psychological dynamics of Generation Z people pleasers through metaphorical visual symbols. The creative process applied a symbolic-surrealist approach using digital painting techniques and was carried out through the stages of pre-production, production, and post-production with an Oppo A55 smartphone, a stylus pen, and the Ibis Paint X application. Themes and visual concepts were developed through literature review and analysis of surrealist artworks, while the selected symbols were based on their relevance to psychological concepts, including social pressure, the need for validation, inner conflict, and loss of self-control. The final result consists of four digital illustrations entitled What They Wanted, What Remained, What I Watered, and What Was Never Mine. These works sequentially depict the progression of identity crisis, from social adaptation and identity erosion to emotional exhaustion and loss of self-control, while also functioning as reflective, interpretative, and effective media of visual communication.*

Keywords: *Digital Illustration; Generation Z; Identity Crisis; People Pleaser; Surrealism.*

Abstrak. Kajian penciptaan ini membahas krisis identitas yang dialami oleh Generasi Z dengan kecenderungan *people pleaser* dan menerjemahkannya ke dalam bentuk ilustrasi digital surealis. Dalam konteks ini, krisis identitas dipahami sebagai kondisi kaburnya pemahaman individu terhadap jati diri akibat kecenderungan untuk lebih mengutamakan kebutuhan, harapan, dan penerimaan orang lain daripada nilai, keinginan, serta batasan pribadi. Kondisi tersebut ditandai dengan kebingungan dalam mengenali nilai diri, peran, dan identitas personal, yang dapat memicu kelelahan emosional serta menurunnya kontrol diri. Meskipun fenomena ini telah banyak dibahas dalam bidang psikologi dan direpresentasikan dalam karya seni visual, visualisasi krisis identitas melalui ilustrasi digital surealis masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penciptaan ini bertujuan menghasilkan rangkaian ilustrasi digital surealis yang merepresentasikan dinamika psikologis Generasi Z *people pleaser* melalui simbol-simbol visual metaforis. Proses penciptaan menggunakan pendekatan simbolik-surrealistik dengan teknik digital painting melalui tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi menggunakan smartphone Oppo A55, stylus pen, serta aplikasi Ibis Paint X. Tema dan konsep visual dikembangkan melalui studi literatur serta analisis referensi karya seni surealis, sedangkan pemilihan simbol visual didasarkan pada relevansinya dengan konsep psikologis, seperti tekanan sosial, kebutuhan validasi, konflik batin, dan kehilangan kontrol diri. Hasil penciptaan terdiri atas empat ilustrasi digital berjudul *What They Wanted*, *What Remained*, *What I Watered*, dan *What Was Never Mine*, yang menggambarkan tahapan krisis identitas dari adaptasi sosial, pengikisan identitas, kelelahan emosional, hingga kehilangan kontrol diri.

Kata kunci: Generasi Z; Ilustrasi Digital; Krisis Identitas; *People Pleaser*; Suralisme.

1. LATAR BELAKANG

Perilaku *people pleaser* merupakan fenomena psikologis yang ditandai oleh kecenderungan individu untuk mengutamakan kebutuhan, harapan, dan kenyamanan orang lain dibandingkan kebutuhan dirinya sendiri. Fenomena ini banyak ditemukan pada remaja dan dewasa awal yang sedang membangun relasi sosial dan berupaya memperoleh penerimaan dari

lingkungan sekitarnya (Dasi, 2025). Dalam konteks kehidupan sosial yang semakin dinamis, kebutuhan untuk diterima sering kali mendorong individu menyesuaikan perilaku, pendapat, bahkan keputusan pribadi demi menghindari konflik dan penolakan sosial (Burma dkk., 2024; Zahirullah dkk., 2025). Dalam jangka panjang, kondisi tersebut berpotensi menyebabkan individu lebih memprioritaskan kebutuhan sosial daripada kebutuhan personal sehingga rentan mengalami kelelahan emosional dan konflik batin.

Fenomena *people pleaser* banyak ditemukan pada remaja dan dewasa awal yang sedang berada pada fase pembentukan identitas diri (Dasi, 2025). Generasi Z, khususnya yang berada pada rentang remaja akhir hingga dewasa awal, dipilih sebagai subjek penciptaan karena berada pada tahap perkembangan yang erat kaitannya dengan eksplorasi identitas. Menurut Ananda dkk. (2024), pembentukan identitas diri pada Generasi Z dipengaruhi oleh aspek sosial dan budaya yang membentuk cara individu memandang dirinya sendiri. Anggraeni dan Istiqomah (2024) mengungkapkan bahwa kebutuhan untuk diterima dalam lingkungan sosial dapat memengaruhi keaslian ekspresi diri. Sementara itu, Nasarudin dkk. (2026) menjelaskan bahwa proses penyesuaian identitas yang dinamis dapat memunculkan kebingungan dalam mempertahankan jati dirinya. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kerentanan individu terhadap konflik identitas dan kecenderungan perilaku *people-pleasing*, terutama ketika mereka merasa perlu terus memenuhi ekspektasi sosial agar tetap diterima oleh lingkungannya (Dauwi dkk., 2024; Ishak dkk., 2025).

Ketergantungan terhadap penerimaan sosial membuat individu *people pleaser* cenderung mengabaikan kebutuhan dan batas dirinya sendiri. Ketakutan terhadap penolakan mendorong individu terus menyesuaikan perilaku dengan harapan lingkungan hingga batas antara identitas diri dan identitas sosial menjadi kabur (Marthasya dkk., 2025). Individu *people pleaser* sering kali memendam rasa tidak nyaman, merasa tertekan, dan sulit mengekspresikan kebutuhan pribadinya karena terlalu berfokus menjaga kenyamanan orang lain (Burma dkk., 2024; Dasi, 2025). Apabila kondisi tersebut berlangsung secara terus-menerus, individu berpotensi mengalami krisis identitas karena mulai kesulitan memahami keinginan, tujuan, maupun nilai dirinya sendiri. Kondisi ini juga berkaitan dengan ketergantungan terhadap validasi eksternal dan kecenderungan mengorbankan kebutuhan personal demi mempertahankan penerimaan sosial (Anggraeni & Istiqomah, 2024; Dauwi dkk., 2024; Marianti dkk., 2026).

Penciptaan karya seni terdahulu telah mengangkat tema fenomena *people pleaser* dan pengalaman psikologis manusia melalui berbagai media visual. Karya Manullang dkk. (2025) mengangkat fenomena *people pleaser* melalui perancangan karakter ilustrasi dalam dunia kerja

sebagai media edukatif mengenai kesadaran diri, batas personal, dan kesehatan emosional. Karya Zabirullah dkk. (2025) merepresentasikan pengalaman *people pleaser* melalui fotografi ekspresi dengan pendekatan simbolisme visual untuk merepresentasikan tekanan sosial, konflik batin, dan kehilangan identitas personal. Dalam konteks visualisasi pengalaman psikologis melalui pendekatan surealisme, karya Widadni dkk. (2022) menjelaskan bahwa ilustrasi surealis mampu memvisualisasikan kondisi emosional manusia melalui penggabungan objek imajinatif dan simbol visual yang metaforis. Karya Wicaksono dan Mujiyono (2023) menunjukkan bahwa ilustrasi surealistik dapat digunakan sebagai media transformasi pengalaman subjektif dan makna abstrak ke dalam bentuk visual simbolik yang komunikatif. Sementara itu, karya Farista dan Mujiyono (2025) menggunakan pendekatan surealisme simbolik untuk memvisualisasikan konflik batin dan *shadow self* melalui simbol-simbol metaforis yang merepresentasikan pengalaman emosional personal.

Berbagai temuan eksplorasi karya tersebut mengindikasikan fenomena *people pleaser* maupun pengalaman psikologis manusia telah direpresentasikan melalui beragam media dan pendekatan visual. Namun, berdasarkan telaah penciptaan terdahulu, belum ditemukan karya ilustrasi digital bergaya surealisme yang secara spesifik mengangkat krisis identitas diri pada individu *people pleaser* Generasi Z sebagai fokus utama penciptaan. Kesenjangan tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengeksplorasi ilustrasi digital bergaya surealisme sebagai media visual dalam merepresentasikan dinamika psikologis yang kompleks dan sulit diungkapkan secara verbal.

Fenomena krisis identitas pada individu *people pleaser* Generasi Z mendorong penciptaan ini untuk mengeksplorasi bagaimana pengalaman psikologis tersebut dapat direpresentasikan melalui ilustrasi digital bergaya surealisme. Gaya surealisme dipilih karena memiliki kemampuan menciptakan pengalaman batin yang bersifat abstrak, seperti konflik emosional, tekanan sosial, kebutuhan akan validasi, dan hilangnya identitas diri, ke dalam bentuk simbol-simbol metaforis yang melampaui representasi realitas secara literal. Keterkaitan antara konsep psikologi *people pleaser* dan representasi visual diwujudkan melalui pemilihan simbol, distorsi bentuk, transformasi objek, serta hubungan antarelemen yang bersifat irasional sehingga setiap unsur visual tidak hanya berperan sebagai pembentuk nilai estetis, tetapi juga menjadi media untuk mengomunikasikan dinamika psikologis individu secara konseptual.

Kebaruan penciptaan ini terletak pada representasi visual krisis identitas individu *people pleaser* Generasi Z melalui ilustrasi digital bergaya surealisme dengan pendekatan surealistik simbolik. Berbeda dengan kajian dan karya terdahulu yang lebih menyoroti

fenomena *people pleaser* melalui media edukatif, fotografi ekspresi, atau pembahasan perilaku secara umum, penciptaan ini berfokus pada visualisasi krisis identitas sebagai pengalaman psikologis yang dialami individu *people pleaser* Generasi Z. Tujuan penciptaan ini adalah menciptakan karya ilustrasi digital bergaya surealisme yang merepresentasikan krisis identitas melalui simbol-simbol metaforis, khususnya melalui figur manusia, objek sehari-hari, serta flora dan fauna yang ditransformasikan secara surealis untuk menggambarkan tuntutan lingkungan sosial, konflik batin, dan proses terkikisnya jati diri secara ekspresif dan reflektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori Perilaku *People Pleaser*

Perilaku *people pleaser* merupakan kecenderungan individu untuk memperoleh penerimaan dan mempertahankan hubungan sosial dengan cara mengutamakan kebutuhan, harapan, atau kenyamanan orang lain dibandingkan kebutuhan dirinya sendiri. Kebutuhan akan keterhubungan sosial merupakan salah satu motivasi fundamental dalam kehidupan manusia karena berpengaruh terhadap pembentukan identitas, kesejahteraan psikologis, dan relasi interpersonal (Baumeister & Finkel, 2010). Individu *people pleaser* umumnya mengalami kesulitan menolak permintaan, takut mengecewakan orang lain, serta cenderung mengorbankan kepentingan pribadi demi mempertahankan penerimaan sosial (Dasi, 2025). Kecenderungan tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan yang tinggi terhadap validasi sosial dan ketakutan akan penolakan, yang dalam jangka panjang dapat berpotensi menyebabkan individu lebih bergantung pada penilaian eksternal daripada kesadaran diri sehingga rentan mengalami kesulitan menetapkan batasan personal dan mempertahankan jati dirinya (Burma dkk., 2024; Marianti dkk., 2026).

Teori Krisis Identitas Diri

Teori krisis identitas diri dikemukakan oleh Erikson (1968) melalui tahap perkembangan psikososial *Identity versus Role Confusion*, yaitu fase ketika individu berusaha memahami jati diri, nilai, keyakinan, dan perannya dalam kehidupan sosial. Keberhasilan pada tahap ini menghasilkan identitas yang relatif stabil, sedangkan kegagalan dapat menimbulkan kebingungan identitas (*identity confusion*). Krisis identitas terjadi ketika individu tidak mampu mengintegrasikan pengalaman, nilai, keyakinan, dan peran sosial ke dalam jati diri yang utuh sehingga mengalami kebingungan dalam memahami diri dan menentukan arah hidup. Dalam konteks *people pleaser*, kebutuhan yang tinggi terhadap pengakuan sosial dapat berpotensi menyebabkan individu lebih berfokus memenuhi ekspektasi lingkungan dibandingkan mengeksplorasi identitas personalnya sehingga batas antara identitas diri dan identitas sosial

menjadi kabur (Ananda dkk., 2024; Nasarudin dkk., 2026; Sanjaya dkk., 2025). Kondisi ini banyak ditemukan pada Generasi Z yang sedang berada dalam fase eksplorasi identitas dan menghadapi berbagai tuntutan lingkungan sosial yang dapat memengaruhi pembentukan jati diri, terutama ketika individu cenderung menekan kebutuhan emosional pribadi demi memperoleh pengakuan sosial (Burma dkk., 2024; Dasi, 2025; Dauwi dkk., 2024).

Teori Surealisme

Surealisme merupakan gerakan seni yang dipelopori oleh André Breton melalui *Manifesto of Surrealism* yang menempatkan alam bawah sadar, mimpi, fantasi, dan asosiasi bebas sebagai sumber utama penciptaan karya seni (Breton, 1969). Dalam seni visual, surealisme ditandai oleh penggunaan objek-objek imajinatif, distorsi bentuk, hubungan ruang yang irasional, serta penggabungan elemen yang tampak tidak berhubungan secara logis untuk membangun metafora visual dan representasi simbolik (*symbolic representation*) yang merefleksikan pengalaman psikologis, emosi, konflik batin, ketakutan, maupun keinginan terdalam individu (Kusumawardhani & Daulay, 2021). Hubungan antarbentuk yang tidak realistis dimanfaatkan sebagai strategi visual untuk menghadirkan realitas psikologis yang sulit direpresentasikan secara literal, sehingga simbol visual tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi yang menerjemahkan pengalaman abstrak ke dalam bentuk visual yang bersifat interpretatif (Andrijauskas, 2022). Karakteristik tersebut menjadi landasan dalam penciptaan karya ini, dengan memanfaatkan simbol-simbol surealistik untuk merepresentasikan dinamika psikologis individu *people pleaser*, seperti tekanan sosial, kebutuhan akan validasi, konflik batin, serta proses terkikisnya identitas diri melalui bahasa visual yang memiliki makna konseptual (Kurniawan & Wirdanengsih, 2022).

Teori Ilustrasi Digital

Ilustrasi merupakan media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, informasi, maupun narasi melalui bahasa gambar yang komunikatif dan interpretatif (Zeegen, 2005). Dalam perkembangannya, ilustrasi digital hadir sebagai bentuk karya seni visual yang diciptakan menggunakan perangkat dan media digital, seperti perangkat lunak desain grafis, tablet grafis, maupun aplikasi menggambar pada *smartphone*. Salah satu teknik yang banyak digunakan adalah *digital painting*, yaitu teknik yang memungkinkan seniman menghasilkan karya menyerupai lukisan konvensional dengan proses yang lebih fleksibel dan efisien (Setiaji, 2023). Ilustrasi digital memiliki kemampuan merepresentasikan gagasan, emosi, dan pengalaman psikologis melalui penggunaan simbol, metafora visual, distorsi bentuk, maupun elemen-elemen imajinatif yang diterjemahkan ke dalam bahasa visual yang ekspresif (Farista & Mujiyono, 2025). Penggunaan simbol visual memungkinkan ilustrasi

menyampaikan pengalaman psikologis yang kompleks melalui bentuk-bentuk metaforis sehingga pesan yang bersifat abstrak dapat dipahami secara visual oleh apresiator (Zabirullah dkk., 2025). Sebagai media komunikasi visual, ilustrasi digital tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi secara estetis, tetapi juga membangun makna melalui simbol-simbol yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dan pemahaman masing-masing apresiator (Arif, 2025; Kurniawan & Wirdanengsih, 2022).

3. METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya ini menggunakan pendekatan surealistik simbolik untuk memvisualisasikan dinamika psikologis yang bersifat abstrak, emosional, dan sulit diungkapkan secara verbal melalui simbol-simbol visual metaforis. Pendekatan surealistik diterapkan melalui pengolahan bentuk, ruang, dan objek secara imajinatif, sedangkan pendekatan simbolik menghubungkan setiap unsur visual dengan konsep psikologis, seperti tekanan sosial, kebutuhan akan validasi, konflik batin, kehilangan jati diri, dan hilangnya kendali diri. Perpaduan kedua pendekatan tersebut menghasilkan simbol-simbol visual yang tidak hanya memperkuat kualitas estetis karya, tetapi juga memiliki landasan konseptual berdasarkan kajian mengenai *people pleaser* dan tahapan krisis identitas. Data penciptaan diperoleh melalui studi literatur dan kajian referensi karya-karya surealisme. Literatur yang digunakan meliputi kajian ilmiah mengenai *people pleaser*, krisis identitas diri, Generasi Z, surealisme, dan ilustrasi digital, sedangkan referensi karya surealisme dimanfaatkan untuk mengeksplorasi metafora visual, transformasi bentuk, hubungan objek yang irasional, serta karakteristik estetika sebagai dasar pengembangan konsep visual. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi konsep visual, simbol metaforis, warna, bentuk, dan komposisi yang sesuai dengan tema krisis identitas pada individu *people pleaser* Generasi Z. Instrumen penciptaan meliputi *smartphone* Oppo A55, *stylus pen*, dan aplikasi Ibis Paint X.

Tahapan penciptaan meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap praproduksi meliputi studi literatur, pengumpulan referensi visual, eksplorasi ide dan simbol, serta penyusunan sketsa sebagai rancangan awal karya. Tahap produksi dilakukan menggunakan teknik *digital painting* yang mencakup digitalisasi sketsa, pembuatan *line art*, pewarnaan dasar, *shading*, *lighting*, penambahan tekstur, dan penyempurnaan detail visual. Teknik *digital painting* dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam mengolah distorsi bentuk, transformasi objek, gradasi warna, serta detail visual untuk membangun karakter surealistik sekaligus memperkuat makna simbolik setiap karya. Warna pastel, kontras pencahayaan, dan distorsi bentuk diterapkan untuk membangun suasana emosional sekaligus

menegaskan karakter surealistik. Tahap pascaproduksi dilakukan melalui evaluasi terhadap komposisi visual, warna, simbol, suasana emosional, dan kesesuaian karya dengan konsep penciptaan sebelum penyempurnaan akhir, publikasi, dan penyajian kepada apresiator.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penciptaan ini berupa empat karya ilustrasi digital bergaya surealisme yang mengangkat tema krisis identitas diri pada individu *people pleaser* Generasi Z. Keempat karya merepresentasikan dinamika psikologis yang berkaitan dengan tekanan sosial, kebutuhan akan validasi, konflik batin, kelelahan emosional, hingga hilangnya kendali diri melalui pendekatan surealistik simbolik. Pengalaman psikologis yang bersifat abstrak divisualisasikan dalam bentuk metafora melalui penggunaan simbol, transformasi objek, dan hubungan visual yang irasional. Selain menjadi media ekspresi visual, karya-karya tersebut juga berfungsi sebagai sarana refleksi terhadap pengalaman psikologis. Pembahasan setiap karya disajikan melalui deskripsi, analisis visual, dan pemaknaan untuk menjelaskan bentuk visual, unsur simbolik, serta makna yang terkandung di dalamnya.

Karya 1 “*What They Wanted*”



Gambar 1. Karya 1 “*What They Wanted*”.

Spesifikasi Karya

Judul : What They Wanted
 Nama : Nadia Destyana Putri
 Ukuran : A4 (21 x 29,7 cm)
 Media : Ilustrasi Digital
 Tahun : 2026

Deskripsi

Visualisasi karya menggambarkan figur perempuan yang berada di dalam sebuah cangkir berukuran besar dengan piring alas di bagian bawahnya. Wajahnya tampak murung, takut, dan tertekan dengan retakan pada beberapa bagian sebagai simbol kerapuhan diri. Pada bagian kepalanya tumbuh jamur yang menyatu, yang menyerupai topi atau pelindung kepala, sementara lima jamur bermata berukuran bervariasi mengelilingi bagian luar cangkir dan mengarahkan pandangannya ke arah figur perempuan tersebut. Rambut panjang yang menjuntai keluar dari cangkir mengalami transformasi menjadi tangan manusia berukuran besar yang mencengkeram pegangan cangkir. Di sekitarnya melayang pecahan kaca serta topeng-topeng wajah terfragmentasi yang sebagian ditumbuhi daun dan bunga pada area retakannya.

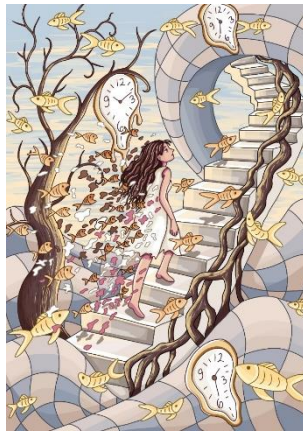
Analisis Visual

Komposisi karya menggunakan pola terpusat dengan figur perempuan dan cangkir sebagai pusat perhatian visual. Keseimbangan asimetris dibangun melalui penyebaran jamur bermata, topeng, dan pecahan kaca pada berbagai sisi bidang gambar sehingga menghasilkan susunan visual yang tetap harmonis. Irama visual tercipta melalui pengulangan bentuk jamur, topeng, dan pecahan kaca dengan variasi ukuran, sedangkan dominasi warna pastel berupa merah, abu-abu, cokelat, dan biru muda menghadirkan suasana lembut sekaligus melankolis yang memperkuat representasi tekanan psikologis pada individu *people pleaser*. Pemilihan warna dengan kontras yang rendah mempertegas konflik batin yang berlangsung secara internal tanpa menampilkan ledakan emosi yang bersifat agresif. Kesatuan visual diperkuat oleh konsistensi bentuk-bentuk organik dan gaya ilustrasi dekoratif. Pendekatan surealistik diwujudkan melalui transformasi rambut menjadi tangan manusia, kehadiran jamur bermata, serta hubungan irasional antara figur perempuan dan cangkir. Distorsi bentuk tersebut mencerminkan karakteristik surealisme yang memanfaatkan hubungan antarbenda yang tidak realistis untuk merepresentasikan pengalaman alam bawah sadar (Breton, 1969). Simbol-simbol visual yang digunakan berfungsi sebagai metafora terhadap tekanan sosial dan berkurangnya otonomi individu dalam membentuk identitas dirinya, sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan surealistik mampu menerjemahkan pengalaman emosional yang sulit diungkapkan secara verbal ke dalam representasi visual yang bersifat simbolik (Kusumawardhani & Daulay, 2021).

Makna

Karya ini menggambarkan fase awal krisis identitas pada individu *people pleaser* Generasi Z, yaitu ketika pembentukan identitas mulai dipengaruhi oleh ekspektasi lingkungan demi memperoleh penerimaan sosial. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik *people pleaser* yang lebih mengutamakan kebutuhan dan harapan orang lain daripada kebutuhan pribadinya sehingga cenderung bergantung pada validasi eksternal (Burma dkk., 2024; Dasi, 2025). Figur perempuan yang berada di dalam cangkir menjadi pusat representasi psikologis, sedangkan posisinya yang terkurung menunjukkan terbatasnya kebebasan dalam mengekspresikan identitas personal akibat dominasi tuntutan sosial. Cangkir dimaknai sebagai ruang psikologis yang membatasi otonomi diri, sementara jamur yang tumbuh menyatu pada kepala melambangkan proses internalisasi tekanan sosial yang secara perlahan membentuk cara individu memandang dirinya sendiri. Kehadiran jamur-jamur bermata menggambarkan persepsi terhadap pengawasan dan penilaian sosial yang terus memengaruhi sikap serta perilaku, sedangkan topeng-topeng mencerminkan identitas sosial yang dibangun untuk memperoleh penerimaan dari lingkungan. Pecahan kaca yang melayang mengisyaratkan identitas diri yang mulai terfragmentasi dan rapuh akibat tekanan sosial yang berlangsung secara terus-menerus sehingga individu semakin sulit mengenali jati dirinya secara utuh. Makna tersebut diperkuat oleh retakan pada wajah figur perempuan yang menunjukkan mulai rapuhnya identitas personal akibat dominasi identitas sosial sebagaimana dijelaskan dalam teori krisis identitas Erikson (1968). Daun dan bunga yang tumbuh pada retakan topeng mengisyaratkan proses penyesuaian diri yang terus berkembang melalui identitas yang dibentuk oleh tuntutan lingkungan, sedangkan transformasi rambut menjadi tangan yang mencengkeram pegangan cangkir melambangkan berkurangnya kendali atas diri karena keputusan dan perilaku lebih banyak diarahkan oleh harapan sosial daripada keinginan pribadi. Keseluruhan hubungan antarsymbol tersebut memperlihatkan tahap awal krisis identitas ketika kebutuhan akan penerimaan sosial mulai menggeser pembentukan identitas yang autentik.

Karya 2 “*What Remained*”



Gambar 2. Karya 2 “*What Remained*”.

Spesifikasi Karya

Judul : What Remained
Nama : Nadia Destyana Putri
Ukuran : A4 (21 x 29,7 cm)
Media : Ilustrasi Digital
Tahun : 2026

Deskripsi

Visualisasi karya menggambarkan figur perempuan yang sedang menaiki tangga dengan bagian tubuhnya perlahan terurai menjadi serpihan-serpihan kecil yang dimakan oleh ikan-ikan di sekitarnya. Tangga dililit oleh sulur akar yang menjalar hingga ke bagian atas komposisi. Pada sisi kiri terdapat pohon kering tanpa daun dengan ranting-ranting yang memanjang dan berkelok. Sebuah jam yang meleleh menggantung pada ranting pohon tersebut, sementara dua jam yang meleleh lainnya berada pada bidang lengkung di bagian atas dan bawah kanan gambar. Ruang visual dipenuhi oleh bidang-bidang lengkung bermotif kotak-kotak di bagian bawah gambar dan membentuk jalur melingkar di bagian atas tangga.

Analisis Visual

Komposisi karya disusun secara diagonal dengan tangga sebagai elemen dominan yang mengarahkan perhatian menuju figur perempuan. Keseimbangan asimetris dibentuk melalui penyebaran ikan, pohon kering, sulur akar, dan jam yang meleleh pada berbagai sisi bidang gambar sehingga menghasilkan susunan visual yang tetap harmonis. Irama visual tercipta dari pengulangan bentuk ikan, jam meleleh, ranting pohon, serta pola lengkung yang membimbing pergerakan mata secara dinamis. Dominasi warna pastel berupa biru muda, krem, *pink*, dan kuning pucat menghadirkan suasana tenang sekaligus melankolis, sedangkan kesatuan visual diperkuat melalui konsistensi bentuk-bentuk organik dan gaya ilustrasi yang seragam. Karakter

surrealistik diwujudkan melalui tubuh figur yang terfragmentasi, ikan yang melayang, dan jam yang meleleh sebagai bentuk transformasi visual yang bersifat imajinatif. Relasi antareleman tersebut mencerminkan karakteristik surealisme yang memadukan objek-objek irasional untuk menghadirkan pengalaman alam bawah sadar (Breton, 1969). Distorsi bentuk digunakan sebagai metafora visual untuk menerjemahkan kondisi batin ke dalam representasi yang bersifat interpretatif, sehingga pengalaman psikologis tidak disampaikan secara literal. Penggambaran tubuh yang terfragmentasi sekaligus menegaskan proses pengikisan identitas akibat dominasi tuntutan sosial yang terus memengaruhi cara individu memandang dirinya sendiri (Kusumawardhani & Daulay, 2021).

Makna

Karya ini merepresentasikan tahap pengikisan identitas diri pada individu *people pleaser* akibat penyesuaian yang terus-menerus terhadap tuntutan sosial. Kondisi tersebut selaras dengan teori krisis identitas Erikson (1968) yang menjelaskan bahwa identitas menjadi tidak utuh ketika individu lebih berorientasi pada pemenuhan peran sosial daripada eksplorasi jati diri. Tangga melambangkan perjalanan untuk memperoleh pengakuan sosial, sedangkan tubuh figur yang perlahan terurai merepresentasikan mudarnya identitas personal karena energi emosional terus dikorbankan demi memenuhi kebutuhan orang lain. Sujur akar yang membelit tangga menjadi simbol keterikatan emosional terhadap perilaku *people-pleasing*, sementara ikan-ikan yang memakan serpihan tubuh figur menggambarkan tuntutan dan ekspektasi sosial yang secara bertahap menguras energi emosional sekaligus mengikis jati diri. Jam-jam yang meleleh melambangkan tekanan waktu, kecemasan, dan kelelahan psikologis. Keseluruhan simbol tersebut menunjukkan bahwa ketergantungan pada validasi eksternal dapat mengikis identitas personal hingga individu kehilangan kemampuan mengenali dirinya secara utuh.

Karya 3 “What I Watered”



Gambar 3. Karya 3 “What I Watered”.

Spesifikasi Karya

Judul : What I Watered
Nama : Nadia Destyana Putri
Ukuran : A4 (21 x 29,7 cm)
Media : Ilustrasi Digital
Tahun : 2026

Deskripsi

Visualisasi karya menggambarkan figur perempuan yang duduk di atas seekor siput besar sambil menyiram bunga-bunga bermata yang tumbuh di atas cangkangnya. Figur perempuan tampak menunduk dengan ekspresi murung dan lelah, seolah sedang merawat sesuatu yang terus menguras energi emosionalnya. Di sekelilingnya terdapat balon-balon berjahit, kupu-kupu, dan hamparan lumpur yang membangun suasana surealistik, melankolis, dan emosional. Bunga-bunga bermata yang terus menerima siraman air dari figur perempuan menciptakan kesan bahwa ia senantiasa memberikan perhatian dan energi emosional kepada sesuatu di luar dirinya sendiri. Aktivitas menyiram bunga menggambarkan upaya mempertahankan hubungan sosial dan penerimaan lingkungan, sementara balon yang tampak indah tetapi dijahit memperlihatkan relasi yang rapuh dan menyimpan luka emosional. Kehadiran kupu-kupu memperkuat suasana tenang namun sementara, sedangkan siput besar dan lumpur melambangkan perjalanan emosional yang lambat, berat, dan melelahkan.

Analisis Visual

Komposisi karya disusun secara terpusat dengan siput berukuran besar sebagai objek dominan yang mengarahkan perhatian pada figur perempuan. Keseimbangan asimetris dibangun melalui penyebaran balon, bunga bermata, kupu-kupu, dan elemen lumpur pada berbagai sisi bidang gambar sehingga menghasilkan susunan visual yang harmonis. Irama visual tercipta melalui pengulangan bentuk bunga, balon, kupu-kupu, serta pola spiral pada cangkang siput yang membimbing pergerakan mata secara dinamis. Dominasi warna pastel menghadirkan suasana yang tenang sekaligus melankolis sehingga membentuk kontras dengan kondisi psikologis figur yang terus menguras energi emosional demi memenuhi kebutuhan orang lain. Perpaduan warna yang lembut dengan elemen-elemen surealistik memperkuat kesan bahwa perilaku *people-pleasing* tampak wajar dari luar, tetapi menyimpan konflik batin yang mendalam. Kesatuan visual diperkuat melalui konsistensi bentuk-bentuk organik dan gaya ilustrasi dekoratif. Karakter surealistik diwujudkan melalui kehadiran siput berukuran besar, bunga bermata, dan balon berjahit yang membentuk relasi visual irasional sebagai metafora pengalaman emosional terkait kebutuhan akan validasi sosial. Pengolahan objek-

objek tersebut mencerminkan karakteristik surealisme yang memanfaatkan metafora visual untuk menerjemahkan pengalaman psikologis ke dalam bentuk yang bersifat interpretatif (Breton, 1969). Simbol-simbol visual yang digunakan tidak hanya memperkuat karakter surealistik karya, tetapi juga menjadi media untuk mengomunikasikan dinamika psikologis individu melalui representasi simbolik (Kusumawardhani & Daulay, 2021).

Makna

Karya ini menggambarkan fase ketika individu *people pleaser* tetap mempertahankan kebutuhan akan validasi sosial meskipun kondisi emosionalnya mulai mengalami kelelahan. Keadaan tersebut sejalan dengan karakteristik *people pleaser* yang cenderung mengutamakan kebutuhan orang lain sebagai upaya menjaga hubungan interpersonal dan memperoleh penerimaan sosial (Dasi, 2025). Aktivitas menyiram bunga melambangkan pengorbanan perhatian, waktu, dan energi emosional yang terus diberikan demi merawat hubungan dengan orang lain. Bunga-bunga bermata mencerminkan pihak-pihak yang menerima perhatian sekaligus mengisyaratkan kebutuhan akan validasi eksternal yang terus dipelihara. Siput berukuran besar menjadi metafora perjalanan psikologis yang lambat dan berat akibat akumulasi beban emosional, sedangkan lumpur menggambarkan kondisi batin yang stagnan sehingga individu semakin sulit melepaskan diri dari pola *people-pleasing*. Balon yang dijahit mengisyaratkan bahwa penerimaan sosial tampak utuh di permukaan, tetapi menyimpan kerentanan emosional yang tidak terlihat. Kehadiran kupu-kupu melambangkan harapan untuk memperoleh kebebasan dan mengalami transformasi diri, meskipun perubahan tersebut belum sepenuhnya terwujud. Keseluruhan hubungan antarsimbol memperlihatkan bahwa ketergantungan terhadap validasi sosial mendorong individu terus mengorbankan kesejahteraan psikologisnya, sehingga proses pembentukan identitas yang autentik semakin terhambat.

Karya 4 “What Was Never Mine”



Gambar 4. Karya 4 “What Was Never Mine”.

Spesifikasi Karya

Judul : What Was Never Mine

Nama : Nadia Destyana Putri

Ukuran : A4 (21 x 29,7 cm)

Media : Ilustrasi Digital

Tahun : 2026

Deskripsi

Visualisasi karya menggambarkan figur perempuan yang duduk lemas dan tertidur di atas jarum jam besar dengan tubuh yang terikat benang-benang tipis seperti boneka marionette sehingga tampak tidak berdaya dan kehilangan kendali atas dirinya sendiri. Benang-benang tersebut dikendalikan oleh tangan-tangan yang bertransformasi menjadi bentuk sayap kupu-kupu dan tersebar secara dinamis pada bagian atas komposisi, menciptakan visual yang ambigu antara kebebasan dan keterikatan. Di sekitar figur terdapat rantai-rantai melengkung berirama, burung-burung yang beterbangan, serta lembaran-lembaran kertas yang melayang di ruang langit. Latar belakang berupa awan dan langit terbuka membangun suasana yang tampak ringan, namun berbagai elemen yang mengelilingi figur justru memperlihatkan tekanan psikologis yang kuat.

Analisis Visual

Komposisi karya disusun secara terpusat dengan figur perempuan dan jam berukuran besar sebagai titik fokus utama. Keseimbangan asimetris dibentuk melalui penyebaran rantai, burung, lembaran kertas, serta tangan bersayap kupu-kupu pada berbagai sisi bidang gambar sehingga menghasilkan susunan visual yang harmonis. Irama visual tercipta melalui pengulangan bentuk rantai, benang, burung, dan sayap kupu-kupu yang membangun pergerakan mata secara dinamis. Dominasi warna pastel berupa kuning, biru muda, cokelat, ungu, dan putih menghadirkan suasana yang lembut sekaligus melankolis, sedangkan kesatuan visual diperkuat melalui konsistensi penggunaan garis lengkung, bentuk-bentuk organik, dan gaya ilustrasi dekoratif. Karakter surealistik diwujudkan melalui figur perempuan yang digambarkan layaknya boneka marionette, tangan yang bertransformasi menjadi sayap kupu-kupu, serta jam berukuran besar yang melayang di ruang langit. Relasi antareleman yang bersifat irasional tersebut mencerminkan karakteristik surealisme yang memadukan objek-objek imajinatif untuk menghadirkan pengalaman alam bawah sadar (Breton, 1969). Transformasi bentuk digunakan sebagai metafora visual untuk menggambarkan hilangnya otonomi, ambiguitas antara keinginan untuk memperoleh kebebasan dan keterikatan pada validasi sosial, serta tekanan psikologis yang mencapai puncaknya. Simbol-simbol visual

tersebut memperkuat karakter surealistik karya sekaligus mengomunikasikan dinamika psikologis individu melalui representasi simbolik yang sarat makna (Kusumawardhani & Daulay, 2021).

Makna

Karya ini menggambarkan puncak krisis identitas pada individu *people pleaser*, yaitu ketika kehidupan dan berbagai keputusan personal lebih banyak dikendalikan oleh ekspektasi sosial daripada kehendak diri sendiri. Kondisi tersebut sejalan dengan tahap *Identity versus Role Confusion* yang dikemukakan Erikson (1968), ketika individu mengalami kesulitan mengintegrasikan identitas personal dengan tuntutan sosial yang dihadapinya. Benang-benang marionette melambangkan kontrol sosial yang membatasi kebebasan dalam menentukan pilihan hidup, sedangkan tangan yang bertransformasi menjadi sayap kupu-kupu mengisyaratkan ambiguitas antara keinginan untuk memperoleh kebebasan dan kenyataan bahwa individu masih terikat pada kebutuhan akan penerimaan sosial. Jam berukuran besar menjadi metafora tekanan waktu, tuntutan pencapaian, dan kecemasan terhadap penilaian lingkungan. Rantai-rantai mencerminkan keterikatan emosional yang terus membatasi ruang gerak individu, sementara burung-burung melambangkan harapan untuk melepaskan diri dari tekanan tersebut. Lembaran-lembaran kertas mengisyaratkan berbagai tuntutan, penilaian, dan ekspektasi sosial yang terus memengaruhi proses pembentukan identitas diri. Keseluruhan hubungan antarsymbol memperlihatkan bahwa ketergantungan terhadap validasi eksternal pada akhirnya menyebabkan individu kehilangan otonomi, kebebasan, dan identitas personalnya.

Representasi Krisis Identitas Akibat *People Pleaser* pada Karya Ilustrasi Digital

Keempat karya ilustrasi membentuk narasi visual yang merepresentasikan proses krisis identitas pada individu *people pleaser* Generasi Z secara bertahap, dimulai dari upaya memperoleh pengakuan sosial, dilanjutkan dengan proses pengikisan identitas diri akibat penyesuaian sosial yang berlebihan, berkembang menjadi kelelahan emosional karena pengorbanan diri yang terus-menerus, hingga mencapai kondisi hilangnya kendali atas diri sendiri akibat dominasi ekspektasi eksternal. Narasi tersebut disusun berdasarkan karakteristik psikologis *people pleaser* yang ditandai oleh kecenderungan mengutamakan kebutuhan orang lain, kesulitan menetapkan batas diri, serta ketergantungan terhadap validasi sosial (Burma dkk., 2024; Dasi, 2025). Konsep tersebut divisualisasikan melalui simbol-simbol surealistik yang dipilih sesuai keterkaitannya dengan konsep psikologis yang diwakili, seperti cangkir sebagai simbol keterkungkungan dalam tuntutan sosial, topeng sebagai identitas sosial yang dibangun demi memperoleh penerimaan, tubuh yang terurai sebagai pengikisan identitas personal, bunga bermata sebagai kebutuhan akan validasi sosial, dan benang marionette

sebagai hilangnya otonomi akibat dominasi ekspektasi lingkungan. Simbol-simbol tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai representasi konseptual yang menghubungkan teori psikologi dengan interpretasi visual secara sistematis. Visualisasi tersebut sejalan dengan teori *Identity versus Role Confusion* dari Erikson (1968) yang menjelaskan bahwa krisis identitas terjadi ketika individu gagal mengintegrasikan nilai, tujuan, dan keyakinan dirinya secara utuh. Penggunaan metafora visual, distorsi bentuk, dan hubungan objek yang irasional dalam keempat karya tidak hanya membangun karakter surealistik, tetapi juga memperkuat representasi dinamika psikologis individu *people pleaser* sehingga makna visual yang dihasilkan memiliki landasan akademik yang lebih jelas.

Kesesuaian dengan Penciptaan Terdahulu

Hasil penciptaan ini memiliki kesesuaian dengan karya Manullang dkk. (2025), Zabirullah dkk. (2025), Widadni dkk. (2022), Wicaksono dan Mujiyono (2023), serta Farista dan Mujiyono (2025) dalam penggunaan simbol visual, metafora, dan pendekatan surealisme untuk merepresentasikan fenomena *people pleaser*, pengalaman emosional, serta kondisi psikologis yang bersifat abstrak. Namun, penciptaan ini berbeda karena secara khusus mengangkat krisis identitas diri pada individu *people pleaser* Generasi Z melalui empat karya yang membentuk narasi visual secara bertahap, mulai dari penyesuaian sosial, pengikisan identitas, kelelahan emosional, hingga hilangnya kendali diri. Keunggulan karya terletak pada penggunaan simbol-simbol yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti cangkir, topeng, jam, bunga, benang, dan kertas yang ditransformasikan secara surealis sehingga lebih komunikatif tanpa mengurangi kedalaman maknanya. Selain itu, penciptaan ini memadukan figur manusia, flora, fauna, dan objek simbolik ke dalam komposisi ilustratif yang kompleks dengan tetap memperhatikan aspek formalistik melalui pengolahan komposisi, keseimbangan, irama, kesatuan visual, serta penggunaan warna pastel yang cenderung cerah. Dengan demikian, penciptaan ini tidak hanya mengembangkan pendekatan visual surealisme yang telah digunakan pada karya-karya terdahulu, tetapi juga menawarkan kontribusi konseptual melalui integrasi teori psikologi *people pleaser* dan krisis identitas ke dalam representasi visual yang disusun secara naratif.

Implikasi Penciptaan

Penciptaan ini menunjukkan bahwa ilustrasi digital bergaya surealisme mampu menjadi media komunikasi visual dalam merepresentasikan dinamika psikologis yang abstrak melalui penggunaan simbol-simbol metaforis yang memiliki keterkaitan dengan konsep psikologi. Pendekatan tersebut memperlihatkan bahwa unsur visual seperti metafora, distorsi bentuk, transformasi objek, dan hubungan ruang yang irasional tidak hanya berfungsi sebagai strategi

estetik, tetapi juga sebagai perangkat representasi konseptual terhadap tekanan sosial, kebutuhan validasi, konflik emosional, dan krisis identitas pada individu *people pleaser*. Secara teoritis, penciptaan ini memperkuat hubungan antara kajian psikologi dan praktik seni ilustrasi digital, sedangkan secara praktis karya dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dan refleksi visual mengenai pentingnya menjaga batas diri, kesehatan emosional, dan pembentukan identitas yang autentik pada Generasi Z.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya ilustrasi digital bergaya surealisme ini berhasil merepresentasikan krisis identitas diri pada individu *people pleaser* Generasi Z melalui empat karya berjudul “*What They Wanted*”, “*What Remained*”, “*What I Watered*”, dan “*What Was Never Mine*”. Setiap karya merepresentasikan tahapan dinamika psikologis yang menunjukkan proses penyesuaian diri terhadap tuntutan sosial, pengikisan identitas personal, kelelahan emosional, hingga kehilangan kendali atas diri akibat dominasi ekspektasi lingkungan. Representasi tersebut diwujudkan melalui penggunaan simbol-simbol surealis yang berfungsi sebagai metafora visual terhadap konflik batin individu *people pleaser*. Pemilihan simbol visual tersebut didasarkan pada keterkaitannya dengan karakteristik psikologis *people pleaser* sehingga hubungan antara konsep psikologi dan representasi visual terbangun secara sistematis dalam setiap karya. Penciptaan ini mengindikasikan ilustrasi digital bergaya surealisme dapat menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan isu psikologis yang bersifat abstrak dan kompleks. Melalui pendekatan simbolik, pengalaman krisis identitas dapat divisualisasikan secara reflektif sehingga mendorong kesadaran akan pentingnya menjaga batas diri dan autentisitas identitas di tengah tuntutan lingkungan sosial.

Penciptaan karya ini masih memiliki keterbatasan karena berfokus pada representasi pengalaman *people pleaser* dalam konteks Generasi Z tanpa melibatkan pengujian persepsi audiens terhadap makna visual yang dihasilkan. Oleh karena itu, penelitian atau penciptaan selanjutnya disarankan untuk mengkaji respons apresiator terhadap karya ilustrasi bertema psikologis serta mengeksplorasi tema kesehatan mental lainnya dengan pendekatan visual yang berbeda.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, M., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembentukan Identitas Diri pada Generasi Z. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2279–2289. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.634>
- Andrijauskas, A. (2022). The Sources of the Psychology of Art and Its Place among the Disciplines That Study Art and Creativity. *Arts*, 11(5), 96. <https://doi.org/10.3390/arts11050096>
- Anggraeni, N. H., & Istiqomah. (2024). Fenomena Konformitas Normatif Pada Generasi Z: Antara Tren Media Sosial Dan Identitas Diri. *Jurnal Psikologi Dinamika*, 8(12), 42–44. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpd/article/view/8160>
- Arif, M. (2025). Analisis Simbolisme dan Makna dalam Lukisan Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Journal of Art Communication and Culture Global (JACCG)*, 1(1), 1–5. <https://e-journal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jaccg/article/download/31/30>
- Baumeister, R. F., & Finkel, E. J. (2010). *Advanced Social Psychology: The State of the Science*. Oxford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=gqsRDAAAQBAJ>
- Breton, A. (1969). *Manifestoes of Surrealism*. University of Michigan Press. <https://books.google.co.id/books?id=12TuC9lkxKIC>
- Burma, U. S., Sukma, & Nurhayani. (2024). Kajian Literatur Dampak People Pleaser Terhadap Kesehatan Mental Siswa Menengah Keatas. *International Seminar of Islamic Counseling and Education Series Proceeding*, 1(1), 166–175. <https://doi.org/https://isices.uin-suska.ac.id/index.php/ISICES/article/view/23>
- Dasi, N. P. N. D. (2025). People Pleaser dan Dampak Psikologis dalam Komunikasi Interpersonal. *Daiwi Widya: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 81–89. <https://doi.org/10.37637/dw.v12i1.2719>
- Dauwi, A. B. A., Yohamintin, Y., & Dhielfitri, G. M. (2024). Educational Challenges : Factors Causing Identity Crisis Among Generation Z. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 02(02), 572–578.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. W. W. Norton & Company. <https://books.google.co.id/books?id=EIBLC0JimYYC>
- Farista, N. J., & Mujiyono. (2025). Seni Gambar Digital Bertema Shadow Self sebagai Media Refleksi Diri. In *Book Chapter Seni Universitas Negeri Semarang Jilid 2* (hal. 31–48). Universitas Negeri Semarang. <https://bookchapter.unnes.ac.id/index.php/bs/article/view/390>
- Ishak, M., Baydhowi, B., Mahfud, M., & Mas'odi. (2025). Gen Z Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 328–338. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3351>
- Kurniawan, Y. M., & Wirdanengsih, W. (2022). Makna Simbolik Bakuwai dalam Olahraga Baburu Babi (Aktivitas Kelompok Baburu Babi di Kota Padang). *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i2.618>

- Kusumawardhani, M. I., & Daulay, M. C. M. (2021). Studi Literatur Surealisme di Indonesia. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 78–88. <https://scholar.archive.org/work/efcpxdfgqbaz7gkgt3wcldyxu/access/wayback/https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FSD/article/download/2021/1091>
- Manullang, E. G. P., Aji, R. I., & Sutejo, A. (2025). Perancangan Desain Karakter Buku Ilustrasi People pleaser Dalam Dunia Kerja. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 18(1), 144–156. <https://doi.org/10.51903/pixel.v18i1.2530>
- Marianti, L., Mawaddah, N. N., Kusuma, T., Nufus, H., Khodijah, S., & Syahlan, M. (2026). Pengaruh People Pleaser terhadap Kesehatan Mental dan Hubungan Sosial pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 4726–4732. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/36854>
- Marthasya, A., Abdullah, M. N. A., & Mujayapura, M. R. R. (2025). Perfeksionisme: Penyebab Mental Gen Z Menjadi People Pleasure. *Sabana: Jurnal Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara*, 4(1), 130–138. <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i1.5012>
- Nasarudin, M. A., Zahra, S., Khairunnisa, S., Bachri, N. E., & Saefudin, A. (2026). Adaptasi Dinamis Krisis Identitas pada Generasi Z di Tengah Gelombang Postmodern. *J-ceki : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(2), 402–409. <https://al-haramjournal.com/index.php/J-CEKI/article/download/12874/9889>
- Sanjaya, G. Z. K., Putri, G. D. C., Jesbon, & Pasaribu, N. T. (2025). Krisis Identitas Pada Generasi Muda Karena Dampak Globalisasi Dan Media Sosial. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, 3(1), 1–15. <http://journal.forikami.com/index.php/nusantara/article/download/980/696>
- Setiaji, R. S. (2023). Berkarya Seni Visual di Era Digital. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(2), 272–280. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i2.8241>
- Wicaksono, P., & Mujiyono. (2023). Ilustrasi Surealistik sebagai Visualisasi Representasi Romantik Atas Puisi-Puisi Karya Daffa Randai. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 138–149. <https://journal.unnes.ac.id/sju/artly/article/download/75681/25497>
- Widadni, E. I., Sekarasri, A. L., & Gunawan, A. M. P. (2022). Perancangan Ulang Buku Men Are From Mars Women Are From Venus dengan Gaya Surealisme. *de-lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v2i2.6380>
- Zabirullah, M., Saputra, N. A., & Emas, C. A. P. (2025). People Pleaser dalam Fotografi Ekspresi. *Ezra Science Bulletin*, 3(1), 528–535. <https://doi.org/10.58526/ezrasciencebulletin.v3i1.271>
- Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Bloomsbury Academic. <https://books.google.co.id/books?id=sG7JoqejDUMC>