

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN JUDUL “AM I ENOUGH” UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL KEPADA MAHASISWA UNTUK LEBIH MENCINTAI DIRI SENDIRI

2D ANIMATION CHARACTER DESIGN WITH THE TITLE “AM I ENOUGH” TO GROW STUDENTS' MENTAL HEALTH AWARENESS TO LOVE YOURSELF MORE

Dinda Suci Masithoh¹, Rully Sumarlin², dan Rifky Taufik Afif³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

dindasuci@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Mahasiswa yang masih dalam pencarian jati diri, pada usia ini sangat penting untuk bisa mengenal diri dan mengetahui kemampuan dan nilai diri. Orang yang cenderung tidak mencintai dirinya seringkali menilai diri sebagai manusia yang tidak berguna dan selalu membandingkan diri dengan orang lain, hal ini membuat diri sulit untuk bertumbuh kearah yang lebih baik. Pembuatan desain karakter animasi 2d menjadi media utama untuk mengkaji informasi mengenai kesadaran kesehatan mental pada mahasiswa untuk lebih mencintai diri. Dalam perancangan ini penulis fokus pada pembuatan karakter desain animasi 2d mahasiswa yang kurang mencintai diri sendiri untuk menumbuhkan kesadaran kesehatan mental pada mahasiswa untuk lebih mencintai diri sendiri dengan output artbook. Metode yang digunakan dalam perancangan karya adalah metode kualitatif dengan melakukan observasi, studi pustaka dan wawancara. Observasi Metode ini dilakukan dengan mengamati objek yang akan diteliti yaitu mahasiswa yang berumur 18-24 tahun. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis karya sejenis, maka penulis sebagai desainer karakter akan merancang karakter animasi dengan peng gayaan kartun yang semi-realis. Dari data yang sudah didapatkan ada 2 karakter yang dibuat. Dalam perancangan karakter ini, penulis menyesuaikan latar belakang cerita karakter dan elemen desain pada karakter dengan asal kota tempat karakter lahir dan tumbuh.

Kata kunci: animasi 2D, desain karakter, kesehatan mental, *self-love*

Abstract: *Students who are still in search of identity, at this age it is very important to be able to know themselves and know their abilities and values. People who tend not to love themselves often judge themselves as useless human beings and always compare themselves with others, this makes it difficult for themselves to grow in a better direction. Designing 2d animated characters is the main medium for studying information about mental health awareness in students to love yourself more. In this design, the author focuses on creating 2d animation design characters for students who don't love themselves to foster mental health awareness in students to love themselves more with artbook output. The method used in the design of the work is a qualitative method by conducting observations, literature studies and interviews. Observation This method is done by observing the object to be studied, namely students aged 18-24 years. Based on the results of processing data collected through observation, interviews and analysis of similar works, the author as a character designer will design animated characters with semi-realistic cartoon style. From the data that has been obtained there are 2 characters created. In designing this character, the author adjusts the background of the character's story and design elements on the character to the city where the character was born and grew up.*

Keywords: *2D animation, character design, mental health, self-love*

PENDAHULUAN

Kesejahteraan fisik dan mental seseorang harus hidup berdampingan. Meski begitu, masih banyak orang yang mengabaikan kesehatan mental. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), kesehatan mental berarti bahwa seseorang tidak berada di bawah tekanan atau kecemasan. kapasitas untuk menyesuaikan diri secara positif dengan kenyataan, meskipun mungkin tidak menyenangkan, dan menerima kekecewaan sebagai pelajaran untuk masa depan. mampu berhubungan dan membantu orang lain. Mengingat Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) menunjukkan bahwa secara keseluruhan insiden penyakit emosional dan mental pada remaja berusia di atas 15 tahun adalah 9,8% pada tahun 2018, masalah kesehatan mental sangat relevan di Indonesia saat ini, terutama di kalangan pelajar. Total prevalensi penyakit mental emosional pada remaja di atas 15 tahun adalah 9,8% pada tahun 2018, menurut Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas). Dibandingkan dengan tahun 2013, yang mengalami pertumbuhan 6%, ini merupakan peningkatan. Mahasiswa yang masih berumur remaja merupakan waktu saat individu mulai mencari jati diri. Di usia ini sangat penting untuk mengenal diri, dengan mengenal

diri dan mengetahui kemampuan dan nilai diri, kita akan lebih mudah untuk mencintai diri sendiri dan menghindari penyakit mental. Namun hal ini merupakan hal yang sulit sering kali pencapaian orang lain menjadi patokan untuk pebanding diri, yang sebenarnya bukan merupakan tolak ukur yang tepat. Sering kali diri menjadi lebih *push too hard* untuk mencapai sesuatu agar dinilai baik dan malah merusak mental diri sendiri.

Menurut Khoshaba (2012) *self-love* adalah kondisi ketika individu dapat menghargai diri sendiri dengan cara mengapresiasi diri saat individu mampu mengambil keputusan dalam perkembangan spriritual, fisik dan juga psikologis. Orang yang cenderung tidak mencintai dirinya seringkali menilai diri sebagai manusia yang tidak berguna dan selalu membandingkan diri dengan orang lain, hal ini membuat diri sulit untuk bertumbuh kearah yang lebih baik

Pembuatan desain karakter animasi 2d dipilih menjadi media utama untuk mengkaji informasi mengenai kesadaran kesehatan mental pada mahasiswa untuk lebih mencintai diri sendiri, dari penyebab, dampak, hingga solusi. Proses pembuatan karakter ini dilakukan dengan memahami karakter yang dibuat yaitu memahami ciri-ciri fisik dan psikologis mahasiswa dan memvisualisasikan ciri-ciri tersebut ke dalam bentuk karakter. Dalam perancangan ini penulis fokus pada pembuatan karakter desain animasi 2d mahasiswa yang kurang mencintai diri sendiri untuk menumbuhkan kesadaran kesehatan mental pada mahasiswa untuk lebih mencintai diri sendiri dengan *output artbook*.

Tujuan Penelitian

1. Memvisualisasikan mahasiswa yang tidak mencintai diri sendiri
2. Melakukan perancangan desain karakter yang dapat menyampaikan pesan untuk menumbuhkan kesadaran terhadap kesehatan mental kepada mahasiswa untuk lebih mencintai diri sendiri.

LANDASAN PEMIKIRAN

Kesehatan Mental

Zakiah Daradjat, menjelaskan bahwasanya kesehatan jiwa merupakan pengetahuan dan pemahaman yang bermaksud untuk menumbuhkan seluruh kemampuan yang digunakan, bakat dan sifat yang ada untuk sebanyak-banyaknya menyenangkan diri sendiri juga orang lain, dan tidak terpengaruh oleh penyakit dan gangguan jiwa. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menegaskan bahwa kesehatan mental adalah keadaan sejahtera yang disadari orang, dan itu mencakup hal-hal seperti mampu menghadapi tekanan hidup, berpartisipasi aktif dalam kehidupan dan komunitas seseorang, dan mampu bekerja secara produktif.

Jika dapat disimpulkan dari teori di atas bahwa kesehatan mental memiliki peran yang penting untuk menjaga aktivitas sehari-hari dan menjaga hubungan baik dengan diri sendiri serta orang lain, sehingga kehidupan dapat lebih bahagia dan bermakna. *Self-love* merupakan aspek penting dalam kesehatan mental. Namun untuk mencintai diri sendiri dapat beberapa factor yang menghambat salah satunya adalah *insecurities*.

Self-Love

Self-love merupakan kesadaran individu guna mengutamakan dirinya sendiri dan berhenti untuk menghakimi diri dengan orang lain. Self-love sama sekali berbeda dengan egois yang hanya berfokus dan memikirkan diri sendiri atau mengikuti kesenangan orang lain namun tidak memperlakukan diri dengan baik. (Nandy, 2021)

Self-love dapat berarti mengenali potensi diri, potensi pribadi ini meliputi atas potensi fisik meliputi, kecantikan atau daya tarik. Selain itu, kapasitas mental dan spiritual yang meliputi keuletan, kecerdasan, dan pengendalian diri. Sebagian besar keterampilan ini adalah bakat yang tidak biasa. Mengetahui potensi diri bisa dimulai dengan upaya

kebiasaan, menyadari potensi diri juga melibatkan bantuan orang lain yang sabar dan memberikan dukungan kepada kita, dan kesadaran diri tidak kalah pentingnya.

Untuk menggapai *self-love* itu sendiri terdapat 4 aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. *Self-Awareness*

Self-awareness, sebagai individu kita harus mampu menyadari pola pikir kita sendiri dalam melihat sebuah kejadian, merespon, dan mempengaruhi kita dalam bertindak. Atau bagaimana pola pikir ini mempengaruhi emosi kita.

2. *Self-Worth*

Self-worth adalah cara kita memandang apa yang kita miliki merupakan hal yang bernilai, atau seberapa berharganya diri kita. Keyakinan bahwa kita layak untuk mendapatkan sesuatu atas pencapaian kita.

2. *Self-Esteem*

Self-Esteem hampir sama dengan *self-worth* namun *self-esteem* lebih fokus pada kualitas diri dan merasa puas dengan diri kita walaupun kita memiliki kekurangan atau kelebihan. Kita merasa percaya diri meski memiliki beberapa kekurangan atau ketidaksempurnaan. *Self-esteem* lahir dari *self-worth* yang baik.

3. *Self-Care*

Self-care adalah aspek terakhir yang lebih fokus pada praktik yang dilakukan untuk kebaikan diri sendiri. Seperti olahraga, makan makanan yang sehat, pola tidur yang cukup, atau melakukan hal-hal yang kita sukai seperti memancing atau menonton film, hal-hal yang tidak merugikan orang lain.

Mahasiswa

Menurut Salim (dalam Spica, 2008) mahasiswa adalah orang yang terdaftar dan menjalani pendidikan pada perguruan tinggi. Menurut Budiman (2006), mahasiswa

adalah mereka yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi untuk mempersiapkan diri memperoleh ilmu pengetahuan pada jenjang sarjana. Sedangkan menurut Daldieno (2009), mahasiswa adalah mahasiswa yang telah lulus Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi.

Karena mahasiswa merupakan individu yang telah lulus Sekolah Menengah Atas (SMA) maka mahasiswa dapat dikatakan masih mencari konsep diri dan aktualisasi dirinya. Konsep diri adalah persepsi seseorang tentang dirinya sendiri yang dipengaruhi oleh kesadarannya terhadap perilaku, pikiran, dan perasaannya serta bagaimana aktivitas tersebut mempengaruhi orang lain. Adapun pengertian dari aktualisasi menurut Deanda (2021), aktualisasi diri adalah cara mencari identitas diri dari sudut pandang yang berbeda, proses yang telah dilewati dengan pemahaman yang telah disaring akan membuat seseorang dapat merasakan kebutuhan aktualisasi dirinya telah terpenuhi.

Animasi 2D

Munir (2013: 340) mengklaim bahwa kata "animasi" berasal dari kata kerja bahasa Jepang "anime", yang berarti "menghidupkan". Animasi adalah gambar tetap, atau biasa disebut gambar diam, yang direkam menggunakan kamera dan disusun secara berurutan. Sementara itu, Vaughan mengklaim bahwa "animasi adalah metode untuk membuat presentasi statis menjadi hidup" dalam Binanto (2010:219).

Serangkaian banyak foto digabungkan menjadi sebuah animasi. Ketika sekelompok foto ditampilkan pada kecepatan tertentu, kelompok gambar tampak bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Desain Karakter

Cerita merupakan hal kedua yang diperlukan dalam desain karakter, tetapi walaupun menjadi hal kedua tapi cerita merupakan hal yang paling penting dalam sebuah desain karakter. (Tilman, 2001:5)

Dalam mendesain sebuah karakter penulis sudah melakukan studi literatur, berikut beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karakter:

1. *Back story*

Di bukunya *Creative Character Design*, Bryan Tilman membuat *break down* menjadi beberapa bagian dari informasi karakter yang dibuatnya, yaitu:

- 1) *Basic Statistics*
- 2) *Distinguish Feature*
- 3) *Social Characteristics*
- 4) *Attributes and Attitude*
- 5) *Emotional Characteristics*
- 6) *Spiritual Characteristics*

2. *Style*

Menurut White (2009:235) Gaya gambar adalah kelompok atribut yang membuat gambar menjadi unik. Gaya atau *style* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karakter. Gaya tidak terbatas dalam konsepsinya. Maka dari itu penulis mencoba mengeksplor dan membuat karakter yang memiliki gaya yang cocok untuk mahasiswa agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap.

3. *Siluet dan Shape*

Bentuk adalah apa yang pada dasarnya kita gunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan untuk apa mereka mungkin gunakan (Tillman, 2001:67)

Bentuk kotak dapat mempresentasikan, keseimbangan, kepercayaan, kejujuran, kesesuaian, persamaan dan masculinity, hal itu adalah apa yang biasanya terlintas

dipikirkan orang ketika melihat bentuk kotak. Bentuk Segitiga dapat berkaitan dengan aksi, energi, konflik, ketengangan, licik. Bentuk lingkaran mempresentasikan kesyukuran, keceriaan, kebahagiaan, kenyamanan, perlindungan, terlihat seperti anak-anak.

Siluet adalah garis besar karakter yang diisi dengan warna hitam. Siluet ini terlihat seperti bayangan (Tillman, 2011:75) Salah satu hal yang membuat siluet menjadi penting menurut Tillman, adalah dapat dikenali. Walaupun bentuknya hanya diisi dengan warna hitam siluet kita tetap bisa mengenalinya. Dalam KBBI siluet memiliki arti gambar bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap.

Penulis menyimpulkan berdasarkan teori di atas bahwa bentuk merupakan sebuah hal yang merepresentasikan suatu kesan tertentu yang ingin disampaikan pada *audience*, setiap bentuk memiliki kesan tersendiri yang membuat watak dan sifat tercermin dari bentuk dasar dari sebuah karakter. Sedangkan siluet merupakan gambar keseluruhan dari sebuah karakter yang dapat dikenali dengan gambar karakter yang terisi dengan warna hitam, siluet dapat dikenali karena karakter memiliki ciri khas tertentu yang memudahkan *audience* untuk mengenali sebuah karakter.

4. *Turn Around*

Bryan Tilman menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* bahwa *turn around* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1) *Three Point*

Three point ini menggambarkan tampak depan, samping dan belakang

2) *T-Point*

Turn around T-Point ini biasanya digunakan untuk *3D modelling*

3) *Five point*

Biasanya digunakan di studio animasi, saat karakter penting dilihat di berbagai posisi.

5. Warna

Dalam Wong (Nugroho, 2015:22) Sebuah warna dapat dipersepsikan secara psikologis sebagai pengalaman indera penglihatan atau secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang ditampilkan. Meskipun warna merupakan salah satu aspek visual yang memiliki dampak signifikan, namun tidak dapat dianggap sendiri karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Warna berfungsi untuk menyempurnakan bentuk dan memberikan kepribadian atau sifat pada karya seni atau desain.

Segmentasi Pasar

Tjiptono dan Chandra (2012:150) menyatakan bahwa, segmentasi pasar bisa diartikan sebagai cara untuk pembagian seluruh pasar yang heterogen ke dalam kelompok atau pembagian yang serupa dalam hal kebutuhan, keinginan, perilaku dan/atau tanggapan terhadap program pemasaran tertentu. Menurut Peter dan olson dalam (:27) segmentasi pasar adalah cara untuk pengelompokan pasar ke dalam beberapa kelompok yang sama dan kelompok yang dipilih terbaik untuk dilayani oleh perusahaan.

Menurut Schiffman dan Kanuk dalam Segmentasi yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Demografis

Menurut Schiffman dan Kanuk (2007:44) segmentasi demografi adalah pembagian semua pasar ke dalam banyak subkelompok yang lebih kecil berlandaskan pada ciri-ciri yang objektif seperti umur, jenis kelamin pekerjaan dan pendidikan.

2. Psikografis

Menurut Philip Kotler dan Gary Armstrong (2012:226) segmentasi psikografis membagi konsumen menjadi kelompok yang berbeda menurut kelas sosial, gaya hidup, atau karakteristik kepribadian. Bisa jadi orang-orang yang berda dalam kelompok demografis memiliki komposisi psikografis yang berbeda.

Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan usaha untuk mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, dalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sukidin, 2002). Untuk mendapatkan data kualitatif yang diperlukan dengan topik yang dibahas, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan untuk mengkonfirmasi data. Untuk itu perlu ditentukan metode pengumpulan data yang tepat agar memperoleh data yang valid dan reliabel. Pengumpulan data dilakukan terhadap responden yang dijadikan sampel penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi di mana berbagai Teknik digabungkan dari berbagai Teknik pengumpulan data dan sumber yang telah ada yaitu bagai berikut:

1. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara dalam pengumpulan data kualitatif, salah satu teknik pengumpulan data dengan dokumen dapat berupa tulisan gambar, atau karya-karya seni lain. Menurut (Nazir, 1998:112) studi kepustakaan merupakan langkah yang penting saat setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, Langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan topik penelitian. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian.

2. Observasi

Observasi akan dilaksanakan oleh penulis dengan memperhatikan dan mengamati mahasiswa sebagai objek observasi. Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data yang melibatkan pengamatan secara seksama dan mencatat indikator-indikator yang sedang dipelajari (Supardi, 2006:88).

3. Wawancara

Menurut Sugiono (2009:317) dengan menggunakan wawancara, peneliti dapat mempelajari informasi rinci tentang informan guna menginterpretasikan kondisi yang ada dan fenomena yang tidak mungkin terjadi. Penulis akan mewawancarai beberapa mahasiswa untuk mendapatkan data yang mendukung perancangan desain karakter. Wawancara ini akan dilaksanakan secara daring yaitu dengan Zoom Meeting. Penulis menggunakan wawancara terstruktur di mana dalam pelaksanaannya penulis atau pengumpul data tau informasi apa yang akan diperoleh dan telah membuat alat penelitian berupa pertanyaan yang diajukan kepada setiap responden, dan pencatat data mencatat hasil dari informasi yang telah dikumpulkan.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Observasi

Penulis melakukan observasi kepada mahasiswa Telkom University yang berasal dari Jawa dan Jawa Barat bertujuan untuk menghasilkan sebuah karakter yang sesuai dengan cerita yang telah dibuat.

1. Analisis Data Referensi Karakter Zara

Zara adalah tokoh utama, Zara merupakan seorang perempuan yang berusia 21 tahun asal Jawa Barat. Penulis mengambil referensi 3 mahasiswa perempuan Telkom University yang berasal Jawa Barat.

Tabel 3. 1 Data dan analisis ciri fisik wajah mahasiswa asal Jawa Barat
 Sumber: Instagram (2021)

No.	Gambar	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tidak terlalu tebal 2. Mata belo 3. Hidung kecil 4. Bibir Tipis dan lebar 5. Bentuk wajah oval 6. Kulit sawo matang
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tipis 2. Mata belo 3. Hidung jambu 4. Bibir tebal 5. Bentuk wajah kotak 6. Kulit kuning langsung
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tipis 2. Mata kecil dan sendu 3. Hidung kecil dan ramping 4. Bibir tipis 5. Bentuk wajah kotak 6. Kulit kuning langsung
Hasil analisis		Deskripsi
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata belo dan sendu 2. Alis tipis 3. Hidung kecil 4. Bibir tipis 5. Bentuk wajah kotak 6. Kulit kuning langsung

2. Analisis Data Referensi Tokoh Gita

Gita adalah sahabat Zara, Gita berumur 21 tahun yang juga berkuliah di Telkom University. Gita berasal dari Jawa yang memiliki logat khas Jawa Timur.

Tabel 3. 2 Data dan Analisis ciri fisik mahasiswa asal Jawa
Sumber: Instagram (2021)

No.	Gambar	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tipis 2. Hidung mancung 3. Mata belo 4. Bibir tebal dan lebar 5. Bentuk wajah oval 6. Kulit kuning langsung
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tipis 2. Hidung lebar 3. Mata belo 4. Bibir tipis dan lebar 5. Bentuk wajah kotak 6. Kulit kuning langsung
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Alis tipis 2. Hidung mancung 3. Mata sipit 4. Bibir tebal 5. Bentuk wajah bulat 6. Kulit sawo matang
Hasil analisis		Deskripsi
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki mata yang belo 2. Alis tipis 3. Hidung yang ramping dan mancung 4. Bibir tebal 5. Bentuk wajah oval 6. Kulit sawo matang

Wawancara

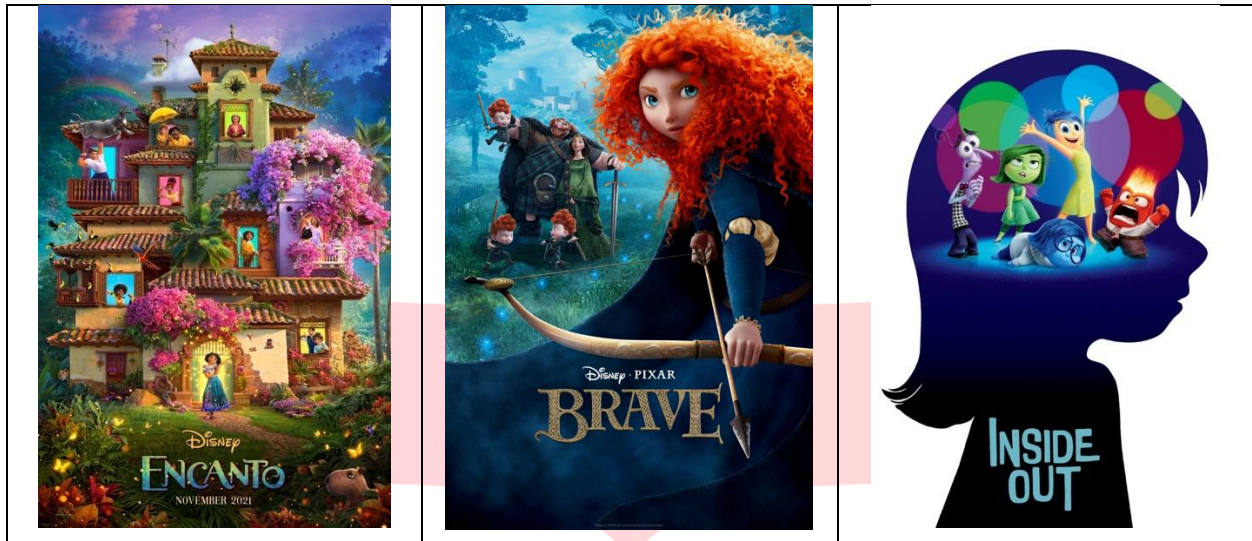
Penulis mewawancarai beberapa narasumber yang berkaitan dengan topik dan pembahasan yang sedang penulis angkat untuk diteliti yaitu *self-love* berikut adalah beberapa narasumber yang penulis angkat dalam proses wawancara untuk mendapatkan data dengan wawancara ini.

Dari wawancara yang telah dilakukan oleh penulis data yang didapatkan adalah ketiga responden masih belum mencintai diri sendiri, faktor yang membuat mereka tidak mencintai diri sendiri adalah karena merasa tidak percaya diri dan masih merasa *insecure* karena merasa masih memiliki banyak kekurangan jika dibandingkan dengan orang dari segi fisik maupun kemampuan. Dari wawancara tersebut sebenarnya responden sudah tahu arti dari mencintai diri sendiri respondeng juga sudah tahu upaya untuk lebih mencintai diri sendiri, salah satunya adalah dengan cara bersyukur dan tidak membandingkan diri dengan orang lain. Dari wawancara tersebut juga responden lebih banyak memberikan kekurangan yang dimiliki daripada kelebihan yang dimiliki, hal ini menunjukkan bahwa lebih mudah menemukan kekurangan dari diri mereka disbanding kelebihan mereka.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada perancangan karya perancangan desain karakter ini, penulis memilih beberapa karya sehjenis untuk menganalisis dan juga refererensi dalam perancangannya, diantaranya sebagai berikut:

Encanto	Brave	Inside Out
---------	-------	------------



Hasil Analisis Data Karya sejenis

Dari analisis yang sudah dilakukan pada tiga karya sejenis didapatkan bahwa pada karakter utama di film animasi Encanto dengan nama Mirable Madrigal memiliki jiwa yang pemberani, ia selalu mementingkan kepentingan orang lain dan peduli terhadap orang lain, semua orang disekitarnya memiliki kelebihan yang unik sayangnya Mirable belum memiliki kelebihan yang ia sadari, karena tidak memiliki kelebihan yang unik Mirable merasa seperti beban bagi keluarganya, namun Mirable tidak menunjukkan kesedihannya di depan orang lain. Mirable memiliki mata yang berwarna coklat, rambut yang keriting di atas bahu, warna kulit yang sawo matang, bentuk wajah oval ke samping, tubuh yang seperti buah pir yaitu bagian atas terlihat kecil namun dari pinggang ke bawah sedikit besar, Mirable memiliki hidung yang mancung dan ujungnya sedikit besar, di sekitar hidungnya terdapat freckles menyebar sampai ke pipi. Pakaian Mirable menggunakan pakaian khas Kolombia, dengan bordiran kupu-kupu, bunga dengan warna oranye, fuschia, kuning dan hijau, dengan rok yang berwarna hijau tosca bergradasi ke tosca tua dengan bordiran yang seirama dengan bordiran di bajunya di bagian kanan, ia juga menggunakan aniting-anting berwarna ungu muda terang

dan kaca mata bulat berwarna hijau, serta ia menggunakan sandal flatshoes berwarna merah muda. Animasi ini menggunakan penggambaran 3D semi realistic. Tinggi Mirable adalah 6 kepala, Mirable menggunakan pakaian yang berwarna cerah, merepresentasikan kepribadian dari Mirable, biru melambangkan kelembutan dan pengetahuan serta pengertian, warna hijau melambangkan optimisme, kejujuran serta warna ungu yang mewakili perasaan misteri, sihir dan kreativitas yang merupakan sifat yang dimiliki Mirable.

Merida merupakan pemeran utama dari film animasi Brave yang merupakan putri kerajaan, Merida terkenal pemberani dan memiliki jiwa petualang, Merida sangat suka memanah, namun dibalik sifat pemberani Merida sedikit sembrono dan egois. ia suka melanggar peraturan kerajaan karena merasa peraturan kerajaan sangat konyol. ciri fisik Merida memiliki alis tipis yang berwarna merah sama dengan rambutnya, rambut keriting panjang sepunggung berwarna merah, dan memiliki hidung kecil dan bibir kecil dan tipis, matanya tidak terlalu besar dan relatif kecil, tubuhnya ramping dan wajahnya berbentuk bulat, warna kulitnya putih. kostum yang dipakai Merida adalah dress panjang khas kerajaan berwarna hijau gelap dan rample melingkar di bagian siku dan ketiak, ia kadang menggunakan jubah berwarna hitam, ia juga sering membawa busur dan tas berisi anak panahnya digantungkan di badannya, serta ia juga menggunakan boots berwarna coklat. Merida memiliki tinggi 7 kepala, warna yang dipakai adalah hijau yang melambangkan kemewahan, optimisme dan kejujuran, oranye melambangkan tekad dan antusiasme, serta merah yang melambangkan keberanian.

Joy merupakan karakter utama dari film animasi Inside Out, Joy memiliki kepribadian yang periang dan penuh dengan semangat, Joy juga memiliki harapan dan Joy selalu berusaha untuk membantu Riley yang merupakan karakter yang dikontrol emosinya oleh Joy dan teman-temannya salah satunya adalah Sadness yang menyebabkan Riley memiliki mood yang sedih, gloomy, ciri fisik Joy adalah mata yang berwarna biru, rambutnya pendek lurus dengan model potongan pixie dan berwarna biru, wajahnya bulat, badannya ramping,

alisnya juga tipis berwarna biru. Kostum yang digunakan Joy adalah dress selutut tanpa lengan berwarna hijau dengan corak seperti sparkle dari kembang api, Joy tidak memakai alas kaki dan aksesoris apapun. Joy memiliki tinggi 3 3/4 kepala. Warna biru di rambut Joy melambangkan pengetahuan, kecerdasan dan kekuasaan, hijau melambangkan optimisme dan kuning mempresentasikan sifat dan karakter Joy.

Hasil Analisis dan Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan analisis karya sejenis, maka penulis sebagai desainer karakter akan merancang karakter animasi dengan peng gayaan kartunis yang semi-realis. Dengan mengangkat cerita tentang mahasiswa yang sedang mencari jati dirinya sampai ia mengenali dirinya hingga dapat mencintai dirinya sendiri dengan penuh, walaupun banyak kekurangan dan hambatan yang ditemui dalam lingkungan keluarga maupun pertemanan namun ia dapat melewati itu dan dapat menerima dirinya apa adanya dan berusaha untuk tidak membandingkan dirinya dengan orang lain. Dari data yang sudah didapatkan ada 2 karakter yang akan dibuat, satu berasal dari Jawa Barat dengan mata yang sendu dan wajah yang lembut dan satu lagi berasal dari Jawa dengan mata yang belo dan kulit yang sawo matang. Mereka akan bersahabat dan mencoba membantu satu sama lain untuk lebih bersyukur dan bertumbuh bersama. Visualisasi yang digambarkan adalah ekspresi dari karakter yang cenderung negatif seperti marah, sedih, dan sebal.

Data Analisis Khalayak Sasar

Khalayak sasaran yang akan dijadikan *audience* dalam perancangan desain karakter ini adalah sebagai berikut:

1. Demografis

Penulis mengambil khalayak sasaran mahasiswa yang berumur 18 sampai 25 tahun baik laki-laki maupun perempuan, karena diusia tersebut merupakan usia remaja akhir yang mulai mengalami *quarter life crisis*, dan mulai mempertanyakan tujuan dan nilai dari dirinya sendiri. Sehingga perancang fokus pada mahasiswa sebagai target audiens karya yang akan dibuat.

2. Psikologis

Mahasiswa yang masih belum mencintai diri sendiri dan masih kesulitan untuk mengenali diri sendiri, tidak percaya diri tapi mau berusaha untuk memperbaiki diri agar lebih mencintai diri sendiri.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep pesan

Pesan yang ingin disampaikan penulis dari perancangan desain karakter ini adalah untuk dapat menjadi pesan bagi mahasiswa yang tidak mencintai dirinya sendiri untuk lebih mementingkan kesehatan mentalnya agar lebih menyayangi dan mencintainya sendiri, karena dengan mencintai diri sendiri sangat banyak manfaat yang akan kita dapat salah satunya adalah kepercayaan diri dan dapat berpengaruh baik pada lingkungan sekitar kita.

Konsep Kreatif

Konsep dan pendekatan kreatif yang ingin disampaikan penulis adalah dengan membuat baju yang dipakai oleh karakter sesuai dengan sifat karakter masing-masing, Zara yang cenderung cuek hanya menggunakan pakaian yang besar untuk menutupi bentuk tubuhnya karena ia tidak percaya diri berbanding terbalik dengan Gita temannya, Gita selalu memakai baju yang *crop top*. Untuk desain baju penulis ingin memakai warna-warna warm tone untuk Zara untuk mewakili kepribadiannya yang cenderung tenang dibanding Gita, serta Gita dengan warna sedikit lebih terang dan ceria dibandingkan dengan Zara.

Perancangan karakter dibuat melalui pendekatan digital dimulai dari eksplorasi bentuk dasar badan dan kepala, dilanjutkan dengan pembuatan siluet, turn around, sketch wajah dan ekspresi, lalu alternatif rambut dan kostum serta pemilihan warna kulit dan kostum, lalu gestur dan beberapa ilustrasi dari dua karakter tersebut.

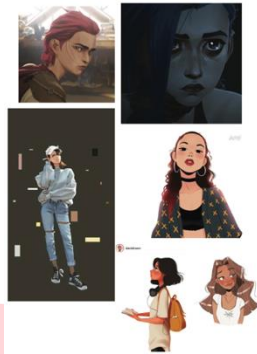
Konsep Media

Media utama yang dibuat dalam pembuatan karakter desain ini dikemas dengan *output artbook*, yang menampilkan konsep dan perancangan penulis dalam proses dan alur pembuatan perancangan desain karakter. Dalam konten artbook tersebut akan berisikan mengenai konsep suatu konsep, eksplorasi, sketsa, hingga visualisasi karakter dalam final karakter desain. Lalu penambahan media pendukung dalam perancangan ini dengan membuat merchandise seperti topi, totebag, mug dan baju kaos.

Dalam proses pembuatan konsep media penulis menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*, dikarenakan *software* tersebut sudah sering penulis pakai sehingga memudahkan penulis dalam proses pembuatan perancangan karya desain karakter animasi dua dimensi ini.

Konsep Visual

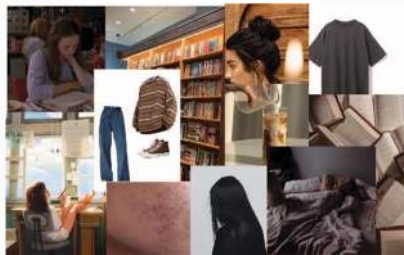
Pada konsep visual ini perancang menampilkan mood yang ingin dibangun untuk masing-masing karakter yakni Zara dan Gita, di konsep visual ini juga terdapat referensi style yang diterapkan untuk pengayaan karakter Zara dan Gita.



Gambar 4.3 Referensi pengayaan
Sumber: instagram (2022)

Moodboard Zara

Untuk menentukan karakter Zara perancang telah mencari dan mengumpulkan referensi yang akan menjadi moodboard dari Zara sehingga dapat membantu perancang untuk menggambarkan karakter Zara



Gambar 4.4 Moodboard zara
Sumber: Pinterest

Moodboard Gita

Untuk menentukan karakter Gita perancang telah mencari dan mengumpulkan referensi yang akan menjadi moodboard dari Gita sehingga dapat membantu perancang untuk menggambarkan karakter Gita

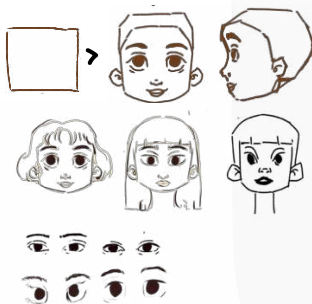


Gambar 4.5 Moodboard gita
Sumber: pinterest

Hasil perancangan

1. Zara

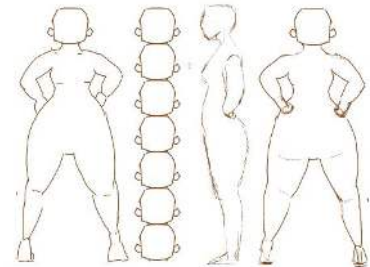
Tahap pertama dalam proses perancangan karakter Zara adalah menentukan bentuk dasar badan dan eksplorasi bentuk wajah, siluet serta *turn around* tubuh Zara. Sketsa eksplorasi dibuat sesuai dengan kumpulan data dan konsep karakter yang telah ada.



Sumber: Pribadi (2022)

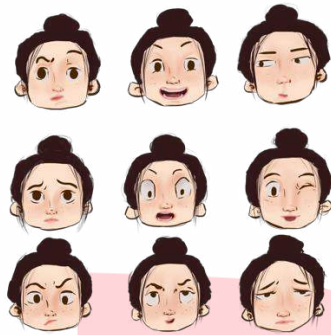


Sumber: Pribadi (2022)



Sumber: Pribadi (2022)

Setelah mendapatkan proporsi yang sesuai, perancang melanjutkan menggambar *rough sketch* untuk ekspresi, *turn around*, *gesture*, dan *colour guide* karakter Zara, lalu memberikan *detail* dan *clean up* seperti di bawah ini.



Sumber: pribadi (2022)



Sumber: pribadi (2022)



Sumber: pribadi (2022)



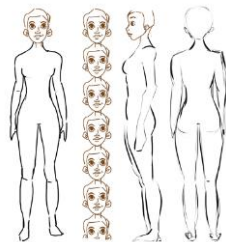
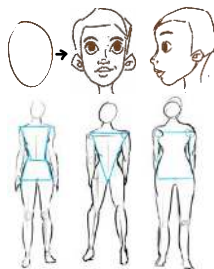
Sumber: pribadi (2022)



Sumber: pribadi (2022)

2. Gita

Tahap pertama dalam proses perancangan karakter Gita adalah menentukan bentuk dasar badan dan eksplorasi bentuk wajah, siluet serta *turn around* tubuh Zara. Sketsa eksplorasi dibuat sesuai dengan kumpulan data dan konsep karakter yang telah ada.

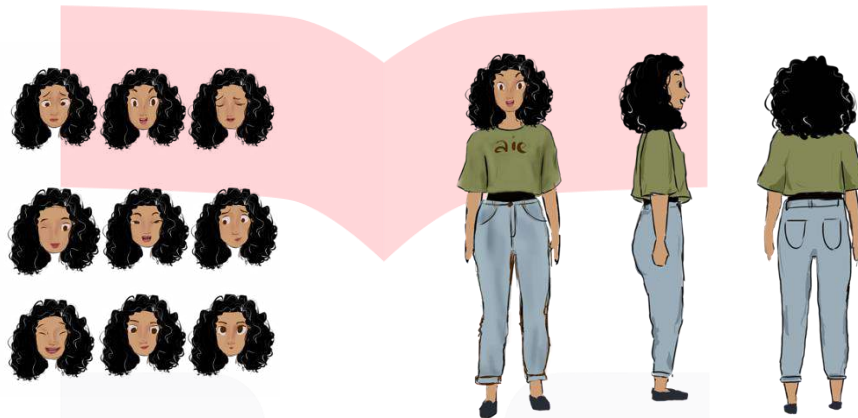


Sumber: pribadi (2022)

Sumber: pribadi (2022)

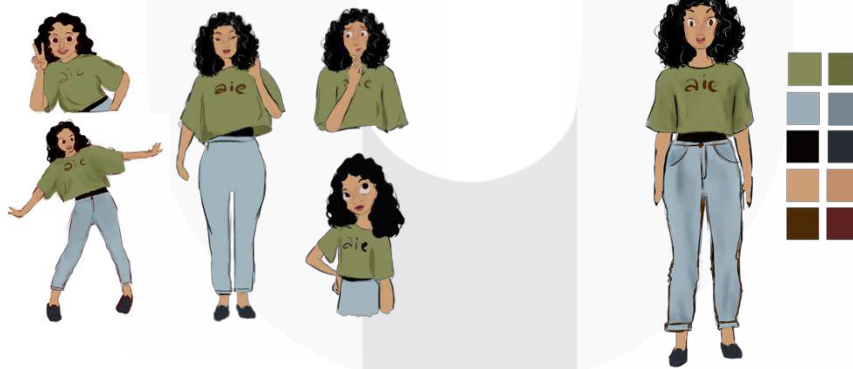
Sumber: pribadi (2022)

Setelah melakukan proses di atas perancang mendapatkan proporsi yang sesuai, lalu perancang melanjutkan menggambar *rough sketch* untuk ekspresi, turn around, gesture, dan colour guide karakter Gita, lalu memberikan *detail* dan *clean up*.



Sumber: pribadi (2022)

Sumber: pribadi (2022)



Sumber: pribadi (2022)

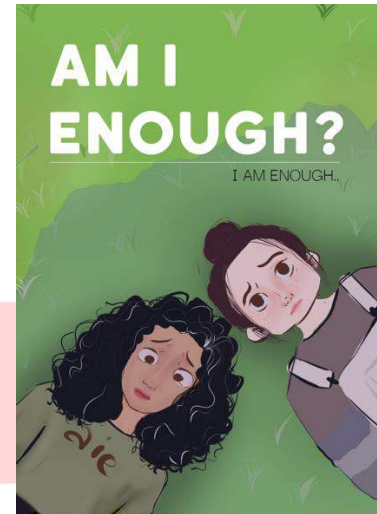
Sumber: pribadi (2022)



Gambar 4.22 Perbandingan tinggi karakter
Sumber: pribadi (2022)



Gambar 4.23 Ilustrasi
Sumber: pribadi



Gambar 4.24 Poster
Sumber: pribadi

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang sudah penulis dapat, sebagian besar mahasiswa masih belum mencintai dirinya sendiri karena mereka masih membandingkan diri dengan orang lain sehingga selalu merasa tidak cukup dikarenakan mereka masih sering membandingkan dirinya dengan lingkungan sekitarnya walaupun mereka telah tahu upaya untuk mencintai diri sendiri salah satunya adalah dengan tidak membandingkan diri sendiri dengan orang lain, namun hal itu masih sulit dilakukan dan mereka tidak fokus dengan kelebihan mereka miliki. Dengan begitu mereka-mereka yang belum mencintai dirinya sendiri lebih sering tidak percaya diri dan meragukan kemampuan diri yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain dan visualisasi yang digambarkan adalah ekspresi dari karakter cenderung negatif seperti marah, sedih dan sebal.

Konsep dasar pembuatan desain karakter ini adalah 2 tokoh mahasiswa perempuan yang memiliki sifat yang berbeda. Karakter pertama cenderung tidak suka tampil, tidak suka bergaul dan cuek, berbanding terbalik dengan tokoh kedua yang merupakan mahasiswa yang aktif dan suka bergaul. Pengayaan rancangan karakter menggunakan pengayaan kartun semi-realis dengan kostum yang mewakili karakter masing-masing.

Saran

Untuk mahasiswa yang sedang merancang desain karakter dengan pembahasan yang sama seperti penulis, dapat menggunakan karya tugas ini sebagai referensi atau data literatur selanjutnya. Dikarenakan pada saat penulis melakukan penelitian dan perancangan karakter ini sedang dalam masa pandemi COVID-19 sehingga data dari wawancara dan observasi harus dilakukan secara *online*, alangkah lebih baik jika situasi pandemi sudah membaik penulis dapat mengambil data secara langsung agar lebih lengkap dan mendetail. Saran yang diberikan penulis untuk peneliti yang akan mengambil pembahasan yang sama dengan penulis adalah memperbanyak referensi pengayaan untuk menghasilkan karakter yang unik dan mudah dikenali.

DAFTAR PUSTAKA

Alase, Abayomi. 2017. *The Interpretative Phenomenological Analysis (IPA): A Guide to a Good Qualitative Reseach Approach*. International Journal of Education and Literacy Studies, Vol. 5 No. 2, April 2017. DOI: 10.7575/aiac.ijels.v.5n.2p.9

Deanda, T. R (2021, April). Analisis Post-Strukturalisme pada Genderless Fashion di Jepang sebagai Representasi Aktualisasi Disi oleh Generasi Muda di Jepang (Vol. 9 No. 2)

Dewi,Kartika Sari. 2012. *Buku Ajar Kesehatan Mental*. UPT UNDIP Press Semarang.

Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.

Iskandar, M., Abdi, W. A., & Husen, M. (2018, Mei). Hubungan Antara Kepribadian dan Konsep Diri Siswa dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Geografi SMAN 4 Banda Aceh. (Vol. 3, 217-223)

Khoshaba, D. 2012. *A seven-step prescription for self love*. Psychology Today Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/get-hardy/201203/seven-step-prescription-self-love>.

Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2012. *Principles of Marketing, 14th Edition*. United States of America: Pearson Education

Maslow, A. (1943). *A Theory of Human Motivation*. Toronto. Schaum, M., & Flanagan, C. (1992). *Gender Images : Reading for Composition*. Boston.

Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV

Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta

Notosoedirjo & Latipun.,2005. *Kesehatan Mental,Konsep dan Penerapan*. Universitas Muhamadiyah Malang Press.

Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Prasetia, Wahyudha Dharma (2013) *Hubungan penerimaan diri dengan rasa percaya diri pada siswa kelas X SMAN 1 Grati Pasuruan*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Schiffman dan Kanuk. 2007. *Perilaku Konsumen. Edisi Kedua*, Jakarta: PT. Indeks Gramedia

Spica, B. 2008. *Perilaku Prosocial Mahasiswa ditinjau dari Empati dan Dukungan Sosial Budaya*. Skripsi. Fakultas

Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sukidin, B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif, perspektif mikro*. Surabaya: Insane Cendikia.

Supardi, M.d, (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram : Yayasan Cerdas Press.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Amerika: Focal Press.

Tjiptono, Fandy dan Gregorius Chandra. 2012. *Pemasaran Strategik*. Yogyakarta.

Vaughan, T. 2004. *Multimedia Making It Work*. Edisi ke-6. McGraw-Hill Companies. New York.

White, T. (2009). *How To Make Animated Films*. Elsevier.

Zakiah, Daradjat. *Kesehatan Mental*. (Jakarta: CV Haji Mas Agung, 1988). h. 11