

**PERANCANGAN KARAKTER
UNTUK ANIMASI 2D MENGENAI PERATURAN
BAGI PENDAKI TAMAN NASIONAL GUNUNG GEDE PANGRANGO**

***CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION ABOUT
REGULATION FOR HIKERS IN MOUNT GEDE PANGRANGO NATIONAL PARK***

Razzan Dhiya UI Haq¹, Yayat Sudaryat², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3}Universitas Telkom Bandung

razzandhyaa@student.telkomuniversity.ac.id¹, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id²,
rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK: Pendakian Gunung Gede Pangrango menjadi pilihan utama bagi penduduk kota besar yang mencari udara segar dan rekreasi. Namun, kurangnya panduan keselamatan dan himbauan yang efektif menyebabkan tingginya angka kecelakaan dan polusi lingkungan di gunung tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan animasi singkat yang memberikan informasi tentang aturan keselamatan dalam pendakian Gunung Gede Pangrango serta merancang karakter yang mencerminkan kesiapan alat dan pakaian para pendaki. Pada proses pengumpulan data menggunakan metode kombinasi (Mix Method), data dikumpulkan melalui observasi langsung dan tidak langsung, studi dokumen, Kuesioner, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasi, mencatat, dan menjelaskan data yang diperoleh untuk menghasilkan informasi deskriptif yang menggambarkan observasi. Diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis tentang aturan keselamatan pendakian, tetapi juga memberikan manfaat praktis bagi institusi dan peneliti lain dalam pengembangan media informasi yang inovatif untuk pendakian gunung..

Kata Kunci: Animasi 2D, Pendakian, Peraturan, Storyboard, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP).

ABSTRACT: Climbing Mount Gede Pangrango has become a top choice for big city dwellers seeking fresh air and recreation. However, the lack of safety guidelines and effective appeals has led to a high number of accidents and environmental pollution on the mountain. This research aims to create a short animation that provides information about safety rules in climbing Mount Gede Pangrango as well as designing characters that reflect the readiness of the tools and clothing of climbers. In the data collection process using a combination method (Mix Method), data was collected through direct and indirect observation, document study, questionnaires, and interviews. Data analysis is done by organizing, recording, and explaining the data obtained to produce descriptive information that

describes the observations. It is hoped that this research will not only provide theoretical contributions about climbing safety rules, but also provide practical benefits for institutions and other researchers in the development of innovative information media for mountaineering.

Keywords: *Mount Gede Pangrango, safety, animation, character, information media.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penduduk kota besar seperti Jakarta dan Bandung sering mengunjungi gunung untuk mendapatkan udara segar dan ruang terbuka hijau. Namun, Kota Bandung hanya memiliki 2.032 hektare ruang hijau dari yang idealnya 6.000 hektare untuk kota seluas 16.729,65 hektare (rth.bandung.go.id, 2023). Salah satu gunung favorit adalah Gunung Gede Pangrango, yang terletak 94 km dari Jakarta dan 84 km dari Bandung, menarik hingga 600 pendaki per hari (Tempo.co, 2018)

Sayangnya, tingginya jumlah pendaki menyebabkan masalah lingkungan. Pada Oktober 2023, 2,5 ton sampah diangkut dari jalur pendakian dalam satu minggu, menunjukkan banyak pendaki yang tidak mematuhi peraturan (Sapto Aji, 2023). Selain itu, selama periode 2017-2021, kecelakaan umum seperti keseleo, hipotermia, dan pingsan terjadi, yang sebagian besar disebabkan oleh kurangnya persiapan dan kesadaran pendaki.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan fasilitas informasi yang memadai tentang aturan keselamatan sebelum mendaki. Salah satu solusi efektif adalah menggunakan media animasi. Animasi mampu menggambarkan konsep abstrak secara visual, menjadikannya alat edukasi yang sangat efektif (Mahayati, dkk., 2023). Desain karakter dalam animasi berperan penting dalam identifikasi, ekspresi emosi, dan konsistensi visual.

Karakter artist harus mampu menciptakan karakter yang menarik, informatif, dan mudah diingat. Dalam konteks pendakian, karakter juga harus menggambarkan pakaian dan alat pendaki profesional untuk memastikan keamanan selama proses pendakian..

LANDASAN TEORI

Pendakian Gunung

Mendaki gunung menjadi salah satu kegiatan wisata favorit bagi wisatawan lokal dan asing yang berkunjung ke Indonesia (Bhaskara, 2017). Kegiatan ini tidak hanya sekadar wisata biasa, tetapi juga menawarkan pengalaman petualangan. Walaupun terlihat mudah, kegiatan pendakian gunung memerlukan pengetahuan serta keterampilan fisik yang memadai (Wardhana, 2016). Persiapan matang dan pengetahuan yang mendalam menjadi kunci utama kesuksesan dalam menjalani petualangan ini. Para pendaki perlu memahami peralatan yang diperlukan, teknik-teknik pendakian yang aman, dan bagaimana menghadapi kondisi alam yang beragam.

Persiapan pendakian juga perlu ditunjang dengan persiapan fisik dan mental yang memadai (Sujud, 2020). Kesiapan mental sangat penting karena pendakian sering kali melibatkan tantangan psikologis seperti ketahanan dalam menghadapi ketidakpastian cuaca, perjalanan yang panjang, atau bahkan kesendirian. Dengan persiapan yang baik, proses pendakian dapat berjalan lancar dan aman.

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) adalah salah satu taman nasional tertua di Indonesia, yang terletak di Provinsi Jawa Barat dan ditetapkan pada tahun 1980. Taman nasional ini didirikan untuk melindungi dan mengkonservasi ekosistem serta flora pegunungan yang cantik di Jawa Barat, dengan luas 24.270,80 hektare yang mencakup dua puncak, yaitu Gunung Gede dan Pangrango, beserta hutan pegunungan di sekelilingnya (Supriady, 2022).

TNGGP memiliki dua puncak kembar, yaitu Puncak Gede (2.958 mdpl) dan Puncak Pangrango (3.019 mdpl). Sistem pendakian di Gunung Gede Pangrango diatur dengan baik, dengan pendaki diwajibkan mematuhi aturan ketat. Terdapat tiga jalur pendakian utama di Gunung Gede, yaitu Jalur Cibodas, Jalur Gunung Putri, dan Jalur Salabintana.

Animasi 2D

Menurut Soenyoto (2017) dalam bukunya menjelaskan bahwa animasi adalah penyatuan antara aspek seni dan teknologi. Sebagai suatu bentuk keilmuan seni, animasi tunduk pada suatu aturan dan prinsip, yang membentuk landasan keberadaannya, landasan ini dikenal sebagai prinsip animasi. Selain itu, menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya yang berjudul "The Illusion of Life: Disney Animation" (1981), manusia sejak dahulu mencari cara untuk membuat representasi simbol dari sekitarnya. Seiring perkembangan manusia, mereka mencari cara untuk membuat karya yang terlihat semakin hidup, dimulai dengan menciptakan ilusi kehidupan.

Karakter

Tillman, dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* (2019), menyatakan bahwa karakter selalu melayani cerita (*the character is always in service of the story*) dapat diartikan sebagai konsep bahwa karakter dalam sebuah kisah atau cerita seharusnya selalu mendukung atau melayani tujuan cerita itu sendiri.

Menurut tillman (2019) membuat atau merancang suatu karakter memiliki 5 langkah. Langkah pertama adalah *actype* untuk mewakili kepribadian dan ciri-ciri karakter yang kita kenali sebagai manusia. Langkah kedua cerita, untuk mempengaruhi kepribadian suatu karakter yang nantinya akan membuat perbedaan bentuk dan rupa pada setiap karakter. Langkah ketiga adalah dengan berusaha membuat karakter menjadi cukup orisinal atau tidak terlalu menyerupai suatu karakter pada cerita yang lain. Langkah keempat adalah bentuk, bentuk memiliki peran besar dalam desain karakter karena bentuk dapat memvisualisasikan cerita seperti segitiga, persegi, atau bulat yang memiliki beberapa makna dibaliknya. Langkah kelima adalah referensi, referensi dapat menjadi sebuah patokan referensi bukan berarti meniru atau mencontek, dengan referensi kita bisa menentukan gaya estetika seperti apa yang ingin kita capai atau bentuk seperti apa yang akan dibuat.

Arctype

Tillman (2011) menyatakan bahwa untuk membuat suatu karakter, diperlukan pengetahuan tentang berbagai pola dasar atau arketipe dari karakter yang akan dibuat. Pola dasar ini memudahkan karakter untuk dikenali dan dikembangkan. Dalam bukunya, Tillman membagi pola dasar karakter menjadi enam, yaitu: *The hero*, *The shadow*, *The fool*, *The anima/animus*, *The mentor*, dan *The trickster*.

Shaape and Shilhouette

Bentuk dasar terdiri dari 3 bentuk yaitu persegi, lingkaran dan segitiga setiap bentuk memiliki arti-arti tersendiri mulai dari persegi yang bermakna Kokoh, stabil, kejujuran, keteraturan, dan kesamarataan lalu lingkaran memiliki makna Perlindungan, kesempurnaan, kekanakan, dan kelembutan yang terakhir segitiga bermakna Agresi, konflik, tensi, energi, dan aksi (Tillman, 2011)

Syarat menciptakan suatu karakter yang benar adalah dengan kombinasi bentuk yang benar-benar bisa dikenali saat berada dalam bayangan penuh, . Memiliki siluet yang baik akan membuat karakter menonjol di antara sekian banyak karakter yang ada di dalam cerita. (Tillman, 2019).

Proporsion

Dalam menentukan proporsi badan sebuah karakter menurut White (2006) rumus yang secara umum atau standar digunakan adalah rata-rata manusia memiliki tinggi sekitar delapan tinggi kepala, yang berarti ukuran kepala adalah satu unit dan bagian tubuh lainnya diukur sebagai tujuh kepala lagi, namun hal ini dapat berubah sesuai dengann seberapa realistik karakter tersebut.

Model Sheet

Model Sheet atau lembar model karakter adalah cetak biru suatu karakter yang menjadi dasar patokan pembuatan karakter selanjutnya, lembar model mendefinisikan ukuran karakter, konstruksi dan proporsinya. Secara dasar lembar karakter menampilkan karakter dari tiga sudut pandang dasar yaitu tampak depan, samping, dan belakang. Terkadang, tampilan depan tiga perempat dan tampilan belakang tiga perempat juga dapat ditambahkan untuk memberikan gambaran lengkap dan akurat tentang proporsi karakter White (2006) .

Costume

Menurut Ramli (2022:7), kostum adalah pakaian yang digunakan oleh karakter dalam sebuah cerita. Kostum memiliki fungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi diri dalam kehidupan sosial dari masing-masing individu yang mengenakannya. Melalui kostum, seseorang dapat dengan cepat dan jelas menginformasikan kepada orang lain mengenai peran atau karakter yang mereka mainkan dalam suatu konteks cerita

Color

Aspek visual yang menjadi salah satu bagian terpenting dalam perancangan karakter adalah warna. Menurut Tillman (2011), Warna memiliki kemampuan untuk mengungkapkan banyak hal tentang karakter dan alur cerita. Selain itu, penggunaan warna dapat memengaruhi sejauh mana pembaca atau penonton dapat membentuk hubungan dengan karakter tersebut.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam perancangan penulis menggunakan metode penelitian Mixed Methods merupakan metode penelitian dengan mengkombinasikan metode kualitatif dan metode kuantitatif mulai dari fenomena dan masuk pada tahap pencarian data lalu hasil dari analisis data dijadikan konsep dalam perancangan, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif (Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods), 2018)

Data Hasil Observasi



Gambar 3. 1 Kondisi lingkungan dan aktivitas pendaki
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Dari hasil observasi ini mengungkapkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya perlengkapan pendakian yang sesuai dan memadai. Penggunaan perlengkapan yang tidak tepat dapat meningkatkan risiko kecelakaan, sementara dukungan dan penyesuaian beban dalam kelompok pendakian menunjukkan dinamika sosial yang dapat mempengaruhi pengalaman pendakian. Oleh karena itu, edukasi mengenai keselamatan dan persiapan yang tepat sangat penting untuk semua pendaki, terutama bagi pemula..

Hasil observasi ini akan diterapkan dalam pembuatan karya penulis, berfungsi sebagai pertimbangan dalam pemilihan kostum karakter yang dirancang. Data yang diperoleh akan menjadi patokan pada batasan kostum karakter serta memastikan bahwa karya yang dihasilkan tetap konsisten dengan informasi yang telah dikumpulkan.

Data Hasil Wawancara

Pertanyaan memiliki isu seputar peraturan, media informasi, dan data terkait dengan aktivitas pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP). Pihak narasumber memiliki jabatan sebagai Kepala Bidang Konservasi, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada narasumber penulis mendapatkan bahwa lembaga Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (BBTNGGP) sendiri juga sudah memulai untuk memasuki media digital sebagai sarana informasi dan administratif seperti pendaftaran digital, check-in check-out serta penyampaian informasi melalui website dan media sosial seperti Instagram, Tiktok dan Youtube.

Data Hasil Kuesioner

Hasil Kuesioner terhadap pendaki di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) didapat kesimpulan Mayoritas responden adalah pria (63%) berusia 18-30 tahun (57%), yang menunjukkan bahwa pendakian lebih diminati oleh laki-laki muda dewasa. Sebagian besar responden berasal dari Jakarta dan Jawa Barat, mencerminkan aksesibilitas yang lebih mudah serta minat lebih

tinggi untuk ke TNGGP dari daerah tersebut. Para pendaki umumnya berpengalaman, dengan 73% sudah pernah atau bukan pertamakali mendaki dan 73% memiliki pengetahuan yang baik tentang peralatan pendakian. Namun, kendala seperti medan sulit antara pos 3 dan pos 4 serta tantangan cuaca dan kondisi fisik masih menjadi hambatan utama. Selain itu, survei menunjukkan bahwa hampir semua responden menyukai animasi (87%), namun tidak ada yang pernah menonton animasi tentang pendakian gunung, menunjukkan peluang untuk konten baru dalam media ini. Preferensi mereka terhadap gaya animasi semi-realis (80%) dan genre petualangan (35%) bisa menjadi acuan untuk pengembangan animasi yang menarik. Lokasi favorit seperti Puncak Gunung Gede dan Surya Kencana juga bisa digunakan sebagai fokus promosi wisata. Survei ini mengindikasikan perlunya peningkatan fasilitas dan promosi yang lebih luas untuk menarik beragam pendaki, serta pengembangan konten edukatif yang menggabungkan aspek hiburan dan pendidikan tentang pendakian.

Data Hasil Studi Dokumen

Hasil analisis mengenai pengumpulan data pakaian dan aksesoris pendaki Gunung Gede Pangrango menunjukkan pentingnya penggunaan perlengkapan yang sesuai untuk keselamatan dan ikonografi karakter. Pengamatan yang dilakukan melalui video dari akun YouTube Official Eiger dan surat keterangan peraturan pendakian dari Balai Besar TNGGP mengungkapkan bahwa pendaki menggunakan pakaian seperti jaket tebal, kaos, celana panjang atau pendek, serta aksesoris seperti ransel besar dan sepatu hiking. Kelengkapan alat pendakian seperti alat keselamatan, peta, kompas, lampu kepala, dan sleeping bag juga ditekankan dalam SOP pendakian.

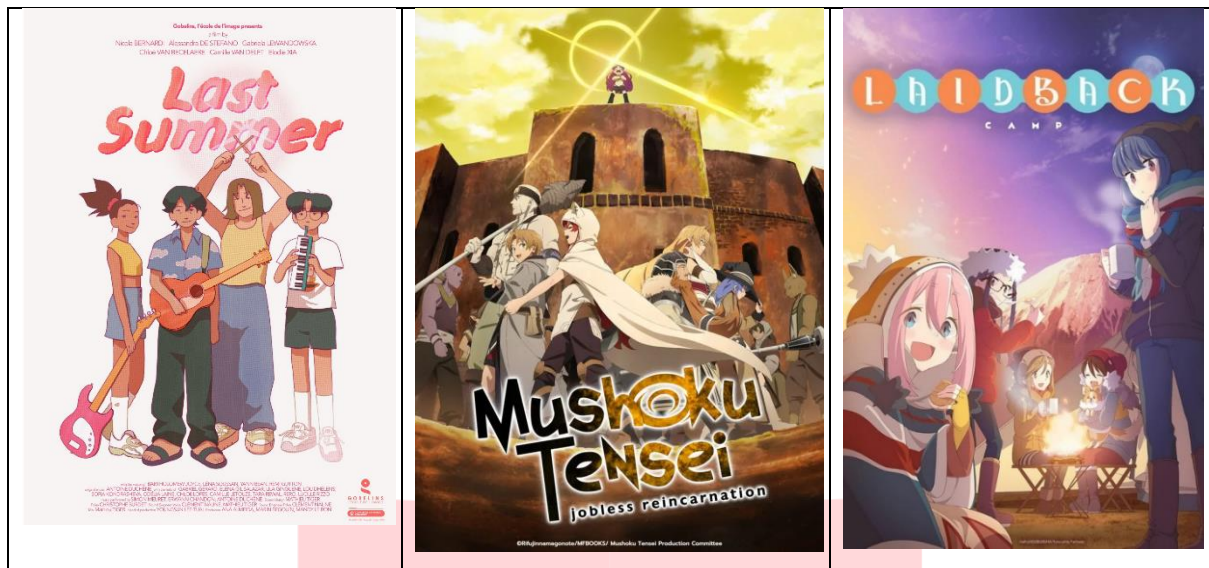
Data Khalayak Sasar

Berdasarkan data mengenai target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah remaja sampai dengan dewasa pada rentang usia 18 hingga 30 tahun, yang ditujukan kepada wisatawan maupun calon pendaki khususnya pendaki pemula di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 1 Analisis tiga karya
Sumber: Dokumen Pribadi

<i>Last Summer (2021)</i>	<i>Mushoku Tensei (2021)</i>	<i>Yuru Camp</i>
---------------------------	------------------------------	------------------



Setiap karya yang telah dianalisis akan kemudian dijadikan referensi dalam konsep perancangan karya. Analisis karya pertama “*Last Summer (2021)*” Animasi ini penulis ambil sebagai karya serupa untuk menjadi referensi style dan penunjang perancangan karena animasi ini memiliki bentuk shape yang terbilang simpel namun menarik, dengan shape yang dominan berbentuk kotak tidak menjadikan karya ini sedikit kaku ditambah penggunaan anatomi dasar manusia lalu warna yang menarik serta siluet yang simpel, oleh karena itu hal yang ingin penulis analisis dari animasi ini adalah shape, anatomi, dan siluet dari karakter-karakter animasi tersebut.

Kemudian Analisis karya kedua “*Mushoku Tensei (2021)*” Animasi ini penulis ambil sebagai karya serupa untuk menjadi referensi pada warna karena animasi ini memiliki warna yang menarik, dengan dominan warna kecoklatan yang sangat mengambarkan warna sebuah petualangan, oleh karena itu hal yang ingin penulis analisis dari animasi ini warna dari karakter-karakter animasi tersebut.

Lalu, analisis karya ketiga “*Yuru Camp*” Animasi ini penulis ambil sebagai karya serupa untuk menjadi referensi pada kostum pakaian karena animasi ini memiliki kostum pakaian yang cocok untuk pendakian dengan pakaian tebalnya, oleh karena itu hal yang ingin penulis analisis dari animasi ini kostum dari karakter-karakter animasi tersebut. Seluruh kegiatan dari hasil analisis ini akan penulis jadikan sebagai referensi dalam perancangan karya di BAB IV.

1. PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Perancangan ini mencakup pembuatan aset desain karakter untuk animasi 2D yang menggambarkan perjalanan tiga pendaki gunung. Melalui kisah mereka, pesan-pesan penting tentang aturan dalam pendakian akan tersampaikan secara tidak langsung. Eksplorasi karakter melibatkan

penggambaran mereka sebagai pendaki pemula, termasuk pilihan pakaian dan berbagai ekspresi emosi. Referensi visual dari berbagai sumber, seperti foto, video, dan ilustrasi sejenis, digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan karakter-karakter ini. Selain itu, teori dan data yang dikumpulkan penulis juga menjadi landasan untuk perancangan, termasuk dalam hal bentuk, proporsi, dan warna karakter.

Konsep Pesan

Berdasarkan data, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) menjadi lokasi populer pendakian di Jawa Barat. Namun, karena kurangnya pengalaman serta terlalu meremehkan medan sering kali menyebabkan masalah pada pendaki itu sendiri dan juga petugas gunung itu sendiri selaku penanggung jawab. Masalah itu seperti banyaknya kasus kecelakaan pendakian seperti keseleo, hipotermia, hingga tersesat menjadi tantangan bagi pengelola Taman Nasional untuk mengatasi masalah ini. Oleh karena itu penulis merancang karakter yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai peraturan pendakian di TNGGP melalui kesiapan alat dan kostum, dengan harapan dapat meminimalisir masalah dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya mengikuti pedoman pendakian yang benar.

Konsep Kreatif

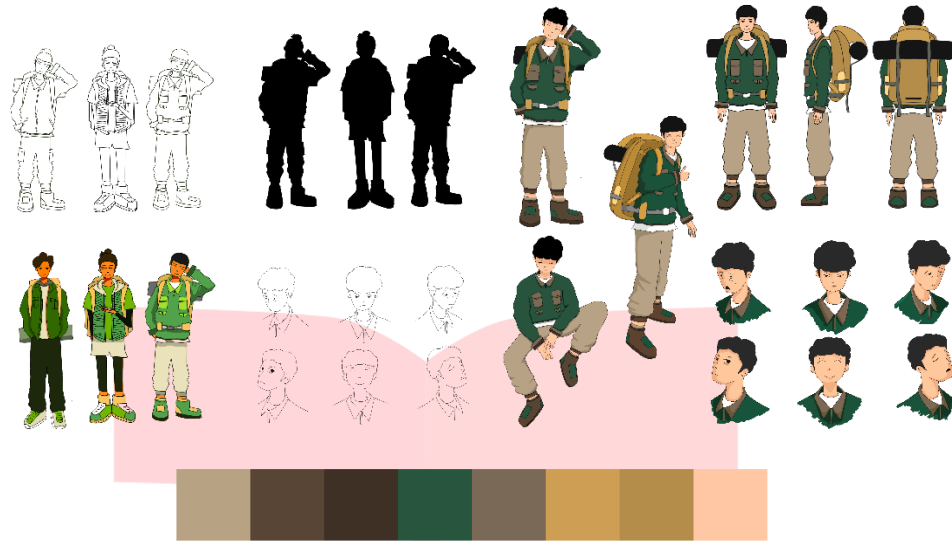
Penulis merancang karakter berdasarkan data yang telah di kumpulkan melalui observasi partisipan dengan data lapangan ditambah dengan studi dokumen melalui karya sejenis serta referensi karakter melalui media digital. Setelah pengumpulan data tersebut penulis membuat moodboard yang menjadi sumber referensi perancangan dilanjutkan dengan tahapan tahapan perancangan karakter sesuai teori yang digunakan dengan tujuan karakter yang dapat menjadi contoh bagi pendaki mulai dari karakter Agus yang terlihat cukup profesional lalu yasmin yang menggambarkan pendaki pemula yang cukup menegtahui tentang aturan pendakian dengan begitu pakaian yang digunakan Yasmin sudah cukup sesuai bagi pendaki dan yang terakhir Vonzzy sebagai pendaki pemula ceroboh yang tidak mengetahui akan peraturan membuat Vonzzy menggunakan pakaian yang kurang layak bagi pendaki.

Konsep Media

Media utama dari penelitian ini adalah desain karakter yang terkait dengan penelitian. Media pendukung utama ini berupa artbook yang berisi konsep dan aset karakter animasi dari sketsa sampai dengan lembar karakter yang berisi *Turn-around*, ekspresi dan gestur.. Selain artbook, media pendukung lainnya mencakup merchandise karakter terkait, seperti gantungan kunci dan stiker. Di mana pembuatan isi artbook dibuat menggunakan beberapa software Procreate, Adobe Photoshop dan Corel Draw 20204 serta website Canva.

Hasil Perancangan

Karakter Agus



Gambar 4. 1 Tahapan dan lembar karakter Agus
Sumber: Dokumen Pribadi

Agus adalah salah satu dari tiga karakter utama dalam cerita ini. Ia berperan sebagai seorang pendaki berpengalaman yang mampu memandu dan mengayomi teman-temannya selama pendakian gunung. Dengan pengalaman yang dimilikinya, Agus dapat memberikan panduan dan penjelasan kepada teman-temannya tentang cara mendaki gunung yang baik dan aman, sehingga tidak merusak alam. Ia juga memastikan bahwa mereka dapat menikmati perjalanan dengan aman dan nyaman, serta pulang dengan selamat.

Agus seorang mahasiswa akhir dari Jawa Barat dengan tinggi badan 172 cm. Ia memiliki rambut pendek agak keriting, hidung bulat kecil, wajah agak kotak, dan tubuh berisi proporsional. Sebagai tokoh utama dengan arctype pahlawan, Agus dikenal mengayomi, peduli, baik hati, hati-hati, tenang, sabar, optimis, dan tegas. Penampilannya khas dengan jaket tebal berwarna hijau tua berkerah besar dan empat kantong di depan, kaos putih, celana panjang joger coklat muda, kaus kaki coklat pendek, serta sepatu gunung coklat tua dengan aksent hijau tua. Ia selalu membawa tas ransel *carier* coklat emas dengan matras hitam, mencerminkan kesiapan dan keandalannya.

Karakter Yasmin



Gambar 4. 2 Tahapan dan lembar karakter Yasmin
Sumber: Dokumen Pribadi

Yasmin adalah salah satu dari tiga karakter utama dalam cerita ini. Ia berperan sebagai seorang pasangan Agus dan sebagai pendaki kurang berpengalaman yang ikut membantu Agus dalam perjalanan. Dengan pengalaman yang dimilikinya, karakter ini memiliki sikap yang pemalu serta mudah cemburu.

Yasmin seorang mahasiswi akhir dari Jawa Barat dengan tinggi badan 160 cm. Ia memiliki tubuh mungil, hidung kecil, wajah agak lancip, dan badan kurus. Sebagai tokoh utama dengan archetype anima, Yasmin dikenal pendiam, kalem, pemalu, baik hati, polos, ragu, dan memiliki aura kemurnian. Penampilannya mencerminkan kesederhanaan dengan jaket bulu angsa berwarna toska dengan kerah tinggi, celana panjang joger cargo hitam, kaus kaki coklat yang menutup pergelangan kaki, dan sepatu gunung toska dengan aksen coklat. Ia selalu membawa tas ransel carier kecil berwarna coklat abu-abu dengan matras hitam, menambah kesan praktis dan siap sedia.

Karakter Vonzzy



Gambar 4. 3 Tahap dan lembar karakter Vonzzy
Sumber: Dokumen Pribadi

Vonzzy adalah salah satu dari tiga karakter utama dalam cerita ini. ia berperan sebagai seorang gadis tidak tahu apa apa tentang pendakian maka dari itu membuat Vonzzy menjadi ceroboh dan membuat Ia yang menjadi asal semua masalah pada cerita ini. Vonzzy memiliki kepribadian yang pemberani, ceria, super aktif tetapi moodnya gampang berubah.

Vonzzy seorang mahasiswi akhir dari Jakarta dengan tinggi badan 165 cm. Sebagai tokoh utama dengan arctype The Fool, ia dikenal periang, ceria, ceroboh, pemberani, dan percaya diri. Vonzzy memiliki tubuh cukup tinggi, hidung bulat kecil, wajah agak lancip, badan kurus, dan rambut bondol dengan beberapa rambut melentik di atas kepala. Penampilannya khas dengan jaket gantung croptop berwarna krem, celana pendek merah mencolok yang dilapisi celana panjang olahraga tipis, dan baju merah mencolok di dalam jaket. Ia melengkapi gayanya dengan sepasang sepatu sneakers abu-abu dan kaus kaki hitam. Vonzzy selalu membawa tas ransel carier besar berwarna abu-abu dengan aksan merah dan matras hitam, menambah kesan dinamis dan siap berpetualang.

2. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan karakter untuk animasi 2D yang ditujukan sebagai panduan bagi pendaki di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai faktor yang menjadi kendala dalam aktivitas pendakian. Data menunjukkan bahwa masih banyak orang yang abai terhadap faktor-faktor tersebut, khususnya para pendaki pemula yang tidak memiliki pengalaman mendaki gunung. Akibatnya, mereka sering kali tidak mengetahui hal-hal yang dapat menyebabkan situasi tak terduga selama proses pendakian.

Perancangan karakter ini mempertimbangkan berbagai elemen yang telah dipelajari dan dianalisis, seperti penggunaan kostum, bentuk dasar, proporsi tubuh, dan gaya visual. Semua teknik ini diterapkan untuk menciptakan karakter yang dapat berfungsi sebagai panduan yang jelas dan informatif bagi para pendaki.

Karakter dirancang dengan kostum yang sesuai untuk mendaki, termasuk atribut seperti pakaian hangat dan persediaan air, untuk menekankan pentingnya persiapan yang tepat. Bentuk dasar karakter dipilih untuk mencerminkan kepribadian masing-masing karakter, sementara proporsi tubuh disesuaikan untuk menciptakan visual yang semi realistis namun tetap menarik bagi pemula.

Tujuan utama dari desain karakter ini adalah untuk membantu para pendaki, terutama pemula, memahami dan mematuhi peraturan pendakian. Dengan panduan visual yang menarik dan informatif, diharapkan para pendaki dapat lebih mudah mengingat dan mengikuti aturan yang ada, seperti membawa persediaan minum yang cukup, mengenakan pakaian yang sesuai, dan tidak membuang sampah sembarangan.

Dengan demikian, karakter yang dirancang tidak hanya berfungsi untuk mengurangi risiko dan kendala yang mungkin dihadapi selama pendakian, tetapi juga berkontribusi dalam menjaga kelestarian lingkungan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Melalui desain yang cermat dan terinformasi, karakter ini dapat menjadi alat edukatif yang efektif dan menyenangkan bagi para pendaki.

Saran

Penulis sangat terbuka terhadap kekurangan, Penulis berharap dapat terus belajar dan memperbaiki kemampuan dalam merancang Karakter, sehingga dapat menghindari kesalahan yang serupa di masa depan. Sebagai seorang yang masih dalam tahap pembelajaran, penulis menyadari pentingnya evaluasi dan refleksi terhadap karya yang telah dibuat. Oleh karena itu, setiap masukan dan kritik sangat diharapkan untuk membantu meningkatkan kualitas animasi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Supriady, dkk. (2022). Aktivitas Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. PJKR, STKIP Pasundan.
- Astamar Khudri Hisbullah Sujud (2020). Pemahaman Pendaki Gunung Terhadap Ilmu Pendakian Di Gunung Ungaran.
- Ema Mahayati, dkk. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. JIPF-UNSRI.
- Gde Indra Bhaskara. (2017). Gunung Berapi Dan Pariwisata: Bermain Dengan Api. Jurnal Analisis Pariwisata.
- Johnston, F. T. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. United States: Abbeville Press.
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege. Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6, 7.
- Soenyoto, Partono. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design 2e*. New York: CRC Press.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. USA: Focal Press
- White, Tony. (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*. New York: Focal Press.
- Wardhana, B. K. (2016). Perbandingan Mental Toughness Mendaki Gunung Antara Atlet Pendaki Gunung Pamor Dengan Atlet Pendaki Gunung Bandung Explorer Universitas Pendidikan Indonesia. Perpustakaan.upi.edu.

Sumber Lain :

- dpkp.bandung.go.id. RTH (Ruang Terbuka Hijau) Kota Bandung. 20 Oktober 2023, dari : <https://dpkp.bandung.go.id/ruang-terbuka-hijau>
- Tempo.co. 7 Mei 2018, Mayoritas Milenial, 600 Orang Mendaki Gunung Gede Setiap Hari, dari : <https://travel.tempo.co/read/1086546/mayoritas-milenial-600-orang-mendaki-gunung-gede-setiap-hari>
- news.detik.com. 30 Oktober 2023, 2,5 Ton Sampah Diangkut dari Gede Pangrango, Kondom hingga 80 Celana Dalam. 11 November 2023. Dari : <https://news.detik.com/berita/d-7010327/2-5-ton-sampah-diangkut-dari-gede-pangrango-kondom-hingga-80-celana-dalam>