# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D "CAKRAWALA" SEBAGAI MEDIA INFORMASI GEJALA POSTPARTUM BLUES

## *THE DESIGN OF 2D ANIMATED CHARACTER 'CAKRAWALA' AS AN INFORMATIVE MEDIA ON POSTPARTUM BLUES SYMPTOMS*

**Hasna Naila Martya Putri[1], Arief Budiman[2], Tiara Radinska Deanda[3]**

[1,2,3] Universitas Telkom, Bandung

**hasnaila@student.telkomuniversity.ac.id[1], ariefiink@telkomuniversity.ac.id[2],**

**tiaradinska@telkomuniversity.ac.id[3]**

**ABSTRAK**

Kurangnya media informasi mengenai kondisi mental ibu pasca melahirkan dapat meningkatkan risiko terjadinya gangguan mental seperti *postpartum blues*, *postpartum depression*, hingga *postpartum psychosis*. Kondisi ini dipicu oleh kombinasi faktor seperti perubahan hormonal, lingkungan yang kurang suportif, tekanan ekonomi, dan stres emosional. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan desain dari karakter yang mengalami tekanan mental akibat gangguan postpartum, khususnya melalui fenomena *postpartum blues*. Melalui perancangan ini, ciri-ciri karakter yang mengalami gejala tersebut dianalisis untuk menginformasikan pengalaman mengenai depresi pasca melahirkan *postpartum blues* dan orang sekitar yang berpengaruh. Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain karakter yang realistis, didukung oleh narasi emosional serta teknik animasi 2D yang tepat, mampu meningkatkan empati serta kesadaran masyarakat akan pentingnya memahami dan menangani gangguan *postpartum blues*. Dengan demikian, media visual seperti animasi dapat menjadi alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan isu kesehatan mental ibu kepada khalayak luas secara menyentuh dan informatif. Harapannya, media ini juga dapat membuka ruang diskusi yang lebih terbuka mengenai pentingnya dukungan mental bagi ibu.

Kata kunci: animasi 2D, desain karakter, melahirkan, media informasi, *postpartum blues*.

**ABSTRACT**

*The lack of informative media regarding the mental condition of mothers after childbirth can increase the risk of mental health disorders such as postpartum blues, postpartum depression, and even postpartum psychosis. These conditions are triggered by a combination of factors such as*

*hormonal changes, an unsupportive environment, economic pressure, and emotional stress. This project aims to create character designs that portray the mental struggles experienced due to postpartum disorders, particularly through the phenomenon of postpartum blues. Through this design process, the characteristics of individuals experiencing these symptoms are analyzed to convey the experience of postpartum blues and the influence of people around them. The results show that realistic character designs, supported by emotional narratives and appropriate 2D animation techniques, can enhance empathy and raise public awareness about the importance of understanding and addressing postpartum blues. Thus, visual media such as animation can serve as an effective communication tool to deliver maternal mental health issues to a wider audience in a touching and informative way. It is hoped that this medium can also open up more open discussions about the importance of mental support for mothers.*

Keywords: *2D Animation, Character Design, childbirth, Informative Media, postpartum blues.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Kelahiran anak sering dianggap sebagai momen bahagia dalam kehidupan seorang ibu. Namun, tidak sedikit ibu baru yang justru mengalami tekanan psikologis setelah melahirkan. Salah satu kondisi yang kerap terjadi adalah *postpartum blues /baby blues*, yaitu gangguan suasana hati yang umumnya dialami oleh ibu pasca persalinan. Gejala *postpartum blues* meliputi perasaan sedih yang berlebihan, mudah menangis, kelelahan ekstrem, hingga kecemasan yang sulit dikendalikan. Postpartum atau masa nifas merupakan periode di mana tubuh wanita, khususnya organ reproduksi, mengalami pemulihan dan kembali ke kondisi sebelum kehamilan setelah proses persalinan. Minimnya Informasi mengenai kondisi ibu pasca melahirkan merupakan salah satu faktor utama yang meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental, mulai dari *postpartum blues*, depresi postpartum, hingga psikosis postpartum. *postpartum blues* adalah fase awal yang umum terjadi pada ibu baru dan ditandai dengan perubahan suasana hati ringan. Namun, jika tidak ditangani dengan baik, kondisi ini dapat berkembang menjadi depresi *postpartum*, bahkan dalam kasus ekstrem menjadi psikosis *postpartum*.

Secara psikologis, wanita mengalami berbagai perubahan signifikan selama masa postpartum. Oleh karena itu, peran tenaga kesehatan, keluarga, dan lingkungan sekitar sangat penting dalam memberikan dukungan yang memadai. Ambarwati (2010:87) menekankan pentingnya pemantauan kondisi mental ibu pasca melahirkan, untuk mengidentifikasi kebutuhan intervensi lebih lanjut. Di Indonesia, sekitar 50–70% ibu pasca

melahirkan mengalami postpartum blues. Secara global, prevalensinya mencapai 3–8%, dengan mayoritas kasus terjadi pada perempuan usia 20–50 tahun. Kurangnya informasi, stigma, dan keterbatasan akses layanan kesehatan membuat kesadaran masyarakat terhadap gangguan mental ini masih rendah. Padahal, edukasi dan deteksi dini sangat penting untuk mencegah dampak lebih serius bagi ibu dan anak.

Animasi sebagai media informasi visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Animasi dapat memvisualisasikan kondisi emosional dan psikologis yang dialami ibu pasca melahirkan melalui narasi dan karakter yang menyentuh. Namun, pemanfaatan media animasi untuk menginformasikan masyarakat mengenai *postpartum blues* masih sangat minim (Ardian & Munadi, 2016). Animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu mengurangi stigma terhadap kesehatan mental ibu, serta mendorong dukungan dari lingkungan sekitar.

Oleh karena itu, perancangan desain karakter dalam animasi berjudul **"Cakrawala"** bertujuan untuk dapat merepresentasikan kondisi emosional dan psikologis ibu yang mengalami gangguan mental pasca melahirkan, seperti *postpartum blues*, depresi postpartum, dan psikosis postpartum. Menurut Abdullah, Ramdhan, dan Sumarlin (2021) Desain karakter jika dirancang dengan baik dapat merepresentasikan latar belakang dan sifat karaktersistik karakter dalam cerita yang nantinya akan membuat para penonton bisa merasakan personalitas serta mengenal karakter tersebut dengan baik. Melalui desain karakter yang relatable dan alur cerita yang menyentuh, animasi ini diharapkan dapat menginformasikan masyarakat dan membangun empati terhadap para ibu, khususnya di kalangan masyarakat yang belum memahami kondisi tersebut.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Teori Dasar

#### 2.1.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah bidang desain yang berfokus pada penyampaian pesan atau informasi melalui elemen-elemen visual, seperti teks, gambar, warna, dan simbol. Tujuan utama dari desain komunikasi visual adalah untuk menciptakan karya visual yang menarik, informatif, dan mudah dipahami sehingga dapat mengomunikasikan pesan secara efektif kepada audiens. Menurut Sutopo dalam bukunya *"Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Kreativitas Visual"* (2003) mendefinisikan Desain Komunikasi Visual sebagai bidang desain yang menekankan pada penyusunan elemen-elemen grafis, seperti tipografi, warna, ilustrasi, dan tata letak, untuk menghasilkan komunikasi visual yang dapat

menyampaikan informasi secara efisien. Desain Komunikasi Visual juga menggabungkan prinsip-prinsip komunikasi, seni, dan teknologi.

### 2.1.2 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan interaktivitas, yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan informasi atau menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi pengguna. Dalam konteks desain dan teknologi, multimedia biasanya digunakan untuk memperkaya konten dan meningkatkan pemahaman atau hiburan bagi audiens. Fred T. Hofstetter dalam buku *"Multimedia Literacy"* (2001), Hofstetter mendefinisikan multimedia sebagai penggabungan beberapa media komunikasi untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik. Menurutnya, multimedia memberikan peluang untuk berkomunikasi dengan lebih kaya dan mendalam dibandingkan media tunggal.

### 2.1.3 Postpatum Blues

Gangguan mental pasca melahirkan adalah perubahan psikologis yang dialami ibu setelah melahirkan. Kondisi utama yang sering dialami oleh ibu baru adalah *Postpartum Blues* (Marshall, 2004). *Postpartum Blues* merupakan fase awal yang umum terjadi dengan gejala seperti mudah merasa sedih, cemas, dan perubahan suasana hati. Menurut para ahli, gangguan mental pasca melahirkan disebabkan oleh kombinasi faktor biologis, psikologis, dan sosial. Perubahan hormonal drastis, tekanan psikologis akibat tanggung jawab baru, serta faktor sosial seperti kurangnya dukungan keluarga berkontribusi besar terhadap munculnya gangguan ini (Rini & Kumala, 2017). Tekanan ekonomi dan lingkungan yang tidak mendukung juga meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental pada ibu baru.

## 2.2 Animasi

Animasi adalah proses menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan serangkaian gambar statis secara berurutan. Menurut Welch (2005), animasi adalah teknik yang digunakan untuk memberikan kehidupan kepada objek statis dengan mengatur perubahan posisi, bentuk, dan ekspresi dalam setiap frame. Dengan memanfaatkan prinsip persepsi visual, animasi menciptakan pengalaman visual yang dinamis yang dapat mengkomunikasikan ide dan cerita dengan cara yang menarik. Selain itu, animasi dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, termasuk animasi 2D dan *motion graphic* yang masing-masing memiliki karakteristik dan teknik produksi yang berbeda.

## 2.3 Semiotika

Gambar memiliki lapisan literal dan simbolis yang perlu dianalisis menggunakan

struktur. Pada bukunya “Image, Text, Music” Barthes (1977) pada bab *Rhetoric of the image* menjelaskan bagaimana gambar iklan atau foto menyampaikan makna melalui sistem tanda (ikon, indeks, simbol). Barthes menjelaskan tiga tingkat pesan dalam sebuah gambar iklan pesan linguistik, denotatif (ikonik literal), dan konotatif (ikonik simbolik). Ia menegaskan bahwa pesan denotatif “menjadi dasar dan menaturalise pesan konotatif”. *“We shall only study the advertising image the reconstitution of such a message reveals linguistic, denoted and connoted messages.”* (hal. 32-33).

## 2.4 *Target Audience*

Menurut Hurlock dalam *Psikologi Perkembangan*, masa dewasa awal berlangsung antara usia 18 hingga 40 tahun dan merupakan fase transisi menuju kedewasaan penuh. Pada tahap ini, individu mulai mengambil keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri maupun orang lain, seperti pasangan dan anak. Masa ini juga ditandai dengan penyesuaian terhadap berbagai peran kehidupan, seperti pernikahan, karier, dan keluarga. Perubahan-perubahan tersebut dapat menimbulkan tekanan psikologis, terutama bagi mereka yang baru menjadi orang tua. Jika individu gagal beradaptasi, hal ini berisiko menimbulkan krisis emosional yang berdampak pada kesehatan mental.

## 2.5 Desain Karakter

Desainer karakter adalah profesi yang menciptakan dan mengembangkan tampilan visual serta kepribadian karakter untuk berbagai media seperti animasi, film, video game, dan komik. (Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal,2006) Dalam buku *Exploring Character Design* menyatakan bahwa desainer karakter adalah seniman yang bertanggung jawab untuk menciptakan karakter yang menarik dan mudah dikenali, yang harus sesuai dengan narasi atau alur cerita, dan memperlihatkan kepribadian atau ciri khas tertentu yang bisa mempengaruhi emosi audiens.

### 2.5.1 Bentuk Dasar

Teori bentuk dalam desain karakter menjelaskan bagaimana elemen visual memengaruhi persepsi penonton terhadap kepribadian dan peran karakter. Bancroft (2006) menyatakan bahwa desain karakter memiliki hirarki berdasarkan bentuk dan tingkat kompleksitasnya, dari yang sederhana hingga realistis, sesuai dengan fungsi karakter dalam cerita. Bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, dan segitiga memiliki makna simbolis yang kuat: kotak melambangkan stabilitas dan keandalan; lingkaran mencerminkan kelembutan dan perlindungan; sementara segitiga merepresentasikan energi, konflik, dan dinamika. Pemilihan bentuk ini penting untuk memperkuat sifat dan emosi karakter secara visual.

### 2.5.2 Teori Warna

Teori warna mempelajari bagaimana warna memengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku

manusia, serta bagaimana kombinasi warna menciptakan harmoni visual. Zimbardo menjelaskan bahwa warna dalam suatu lingkungan dapat memengaruhi suasana hati dan tingkat stres, bahkan memengaruhi produktivitas. Josef Albers (1963) dalam *Interaction of Color* menekankan bahwa persepsi terhadap warna sangat dipengaruhi oleh konteks visual di sekitarnya. Sementara itu, Bryan Tilman dalam *Creative Character Design* menguraikan bahwa warna memiliki makna simbolis yang penting dalam desain karakter, sehingga pemilihannya harus disesuaikan dengan sifat, emosi, dan tujuan karakter tersebut.

### 2.5.3 Anatomi Gestur

Kenneth Anderson, 2020) dalam buku *Fundamental Character Design* menjelaskan bahwa Anatomi Manusia adalah pembangunan fundamental awal dalam perancangan desain karakter baik di dalam Game, Animasi, atau Film. walaupun menghasilkan atau memproduksi karakter hewan, anatomi manusia tetap berperan didalamnya, agar dapat direpresentasikan seperti seorang manusia dan dapat dapat berkomunikasi.

### 2.5.4 Karakteristik

Menurut Jenny Harder dalam *Creative Character Design for Games and Animation* (2023), pemahaman karakter secara menyeluruh sebagai individu—bukan sekadar elemen visual—akan menghasilkan desain yang lebih kredibel dan bermakna. Harder membagi proses pengembangan karakter menjadi empat aspek utama: (1) Deskripsi Karakter, yakni gambaran singkat dan kata kunci yang mencerminkan identitas karakter; (2) Setting, yaitu lingkungan tempat karakter berada dalam cerita; (3) Desain Konsiderasi, berupa pertanyaan-pertanyaan konseptual yang memandu arah visual karakter; dan (4) Tujuan, yaitu kesimpulan dari seluruh proses yang merangkum latar, kepribadian, dan bentuk visual karakter secara utuh.

## 2.6 Landasan perancangan

Dalam bukunya "*Fundamental character Design*" (Morales, 2020) pada sub bab *ideation* menjelaskan Langkah-langkah perancangan menuju perancangan karakter desain yang linear, ia juga menjelaskan bahwa setiap *artist* memiliki Langkah yang berbeda-beda.

### *2.6.1 Keywords*

Dalam konteks perancangan desain karakter, *keywords* adalah kata-kata kunci yang akan digunakan untuk membantu proses *ideation* agar lebih terarah dan konsisten. Kata kunci ini biasanya mewakili sifat, latar belakang, atau nuansa yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut.

### 2.6.2 *Research*

Pada tahap ini *Research* atau Riset menjadi pondasi informasi yang digunakan untuk

menvisualisasikan karakter secara mendalam dan autentik. Tanpa riset, desain karakyer rentan menjadi generic, tidak relevan, atau kehilangan makna visual. Dengan riset, desainer memiliki arah yang jelas dalam membentuk visualisasi karakter.

### 2.6.3 *Thumbnail*

Thumbnail adalah sketsa-sketsa kecil dan kasar yang digunakan untuk mengeksplorasi ide bentuk, pose, siluet, dan ekspresi karakter secara cepat. Tujuannya adalah untuk mencari kemungkinan visual sebanyak mungkin sebelum masuk ke tahap detail. Vanessa juga menyebutkan pentingnya mengingat "aktor" dari hasil research, yaitu tokoh nyata atau figur yang kamu bayangkan bisa memerankan karakter tersebut. Contohnya adalah Louis Armstrong, yang bisa dijadikan referensi karena postur tubuh dan ekspresinya dapat memengaruhi bagaimana kamu mendesain karakter itu. Pada tahap ini visual brainstorming sangat penting untuk menemukan bentuk dan ekspresi terbaik sebelum membuat versi final.

### 2.6.4 *Expression poses*

Dalam proses *ideation*, tahap *expression & poses* adalah kunci untuk mengkomunikasikan kepribadian dan sikap karakter secara visual. Ekspresi wajah dan pose tubuh melalui siluet tidak hanya memperjelas karakteristik tokoh dalam cerita, tapi juga membuat karakter terasa lebih nyata, emosional, dan mudah dihubungkan oleh audiens.

### 2.6.5 *Color palette*

Dalam proses color palette dalam ideation adalah proses memilih warna-warna yang merepresentasikan karakter secara visual dan emosional. Warna dapat memperkuat identitas, membangun suasana, dan membuat karakter lebih mudah diingat serta terhubung dengan audiens. Warna bukan hanya soal estetika, tapi juga memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi, kepribadian, latar budaya, hingga peran karakter dalam cerita.

### 2.6.6 *Final Design*

Akhirnya pada tahap final akhir ini ditemukanlah final desain dari karakter yang ingin diciptakan. Tahap ini adalah hasil dari tahap *ideation* sebelumnya yaitu *Keywords, Research, Thumbnail, Expression poses,* dan *Color palette*.

## 3. Data dan Analisis Data

### 3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melaluistudi pustaka, observasi, wawancara, serta kajian visual.

## 3.2 Data dan Analisis Objek

### 3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan perempuan dalam rentang usia 18 hingga 27 tahun baik yang akan menikah maupun yang belum menikah. Secara geografis adalah Jabodetabek dan sekitarnya.

### 3.2.2 Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak semi-terstruktur. Untuk narasumber yang pernah melewati masa *postpartum blues*, serta para Ahli melalui metode wawancara yang dilakukan secara semi-terstruktur dimana pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan tersusun dan terbuka mengikuti situasi serta kondisi narasumber sehingga data kualitatif yang didapatkan menjadi lebih efektif dan rinci.

1. **Wawancara dengan Ahli**

Ketiga narasumber menyatakan bahwa postpartum blues merupakan kondisi emosional yang umum dialami ibu setelah melahirkan, ditandai oleh perubahan suasana hati seperti kecemasan, kesedihan, mudah marah, dan ketidakstabilan emosi. Kondisi ini dapat berdampak pada hubungan ibu dan bayi, serta menimbulkan keraguan terhadap kemampuan merawat anak. Meski bersifat sementara, jika tidak ditangani dengan tepat, postpartum blues berpotensi berkembang menjadi gangguan mental yang lebih serius.Penyebab utama postpartum blues terbagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi perubahan hormon, kondisi fisik, dan kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri, sedangkan faktor eksternal mencakup tekanan dari pasangan, keluarga, pekerjaan, serta kurangnya dukungan dan keterampilan mengasuh anak. Kelelahan ekstrem dan minimnya waktu pribadi juga turut memicu munculnya gejala tersebut, bahkan dapat memengaruhi dinamika keluarga.

Dalam proses pemulihan, seluruh narasumber menekankan pentingnya komunikasi terbuka serta dukungan emosional dari pasangan dan lingkungan sekitar. Edukasi mengenai kesehatan mental sejak masa kehamilan juga dinilai penting untuk membantu ibu mempersiapkan diri secara emosional. Intervensi dapat dimulai dengan membangun rutinitas sederhana, menyediakan ruang aman untuk berekspresi, dan menciptakan interaksi yang positif. Selain dukungan keluarga, keterlibatan komunitas juga dianggap signifikan, seperti inisiatif pembentukan komunitas “Ibu Berdaya” oleh salah satu

narasumber. Apabila diperlukan, bantuan profesional seperti psikolog juga dianjurkan untuk mendukung proses pemulihan. Kesimpulannya, postpartum blues bukanlah bentuk kelemahan, melainkan tantangan emosional yang dapat diatasi dengan pendekatan yang tepat, empati, dan dukungan berkelanjutan.

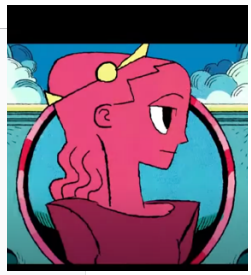
**2. Wawancara dengan penderita *Postpartum Blues***

Hasil wawancara bersama penderita baby blues menunjukkan bahwa gangguan mental ini dapat terjadi pada siapa saja, baik kalangan menengah, bawah, ataupun atas. Perlunya komunikasi dan edukasi yang jelas akan adanya penderita *Blues* menjadi urgensi yang perlu ditingkatkan, karena mengganggu kesehatan mental ibu dan fisik sang bayi bila tidak ditangani lebih lanjut.

**3. Wawancara dengan *Target Audience***

Remaja tersebut kehilangan kontrol diri dalam penggunaan TikTok. Bahkan saat makan, berjalan, dan mengerjakan pekerjaan rumah tangga, matanya tetap fokus pada gawainya dan tidak ingin ketinggalan konten-konten baru dalam aplikasi tersebut. Jika gawai yang digunakan untuk mengakses TikTok diambil darinya, ia akan mulai berteriak dan mengejar si pengambil gawai hingga gawai tersebut kembali ke tangannya. Penggunaan yang berlebihan juga berpengaruh pada rutinitas dan kewajibannya. Selain pekerjaan rumah yangmulai dilalaikan, narasumber memaparkan bahwa adiknya menjadi jarang tepat waktu dalammelaksanakan ibadah Subuh.

## 3.3 Analisis Karya Sejenis

| BELLE | *Forget Me Not* | The Great Promise |
|---|---|---|
| | |  |

Pada proses melakukan analisis karya sejenis teori yang digunakan untuk membedah karakter dari setiap animasi adalah teori bentuk, teori warna, dan teori siluet. Selanjutnya setiap karya sejenis dianalisis seperti contohnya animasi “BELLE” memperhatikan world building yang menghasilkan satu karakter dengan 2 versi *universe.* Selanjutnya pada

animasi “Forget Me Not” menelaah sang karakter utama anak kecil dengan karakteristik dan perilakunya. Yang terakhir pada animasi *teaser* “The Great Promise” menelaah *style* yang digunakan dalam dunia dongeng, melihat bagaimana penyampaian visualisasi cerita dapat terasa setelah ditonton.

## 4.1 Konsep Perancangan

### 4.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan dalam perancangan desain karakter animasi ini berfokus pada peningkatan kesadaran emosional dan empati terhadap ibu yang mengalami postpartum blues, khususnya di kalangan wanita usia 18–27 tahun**.** Fenomena postpartum blues masih kerap diabaikan, meskipun memiliki dampak signifikan terhadap kesehatan mental ibu pasca melahirkan. Melalui desain karakter yang dirancang secara ekspresif, perancangan ini menyampaikan bahwa rasa lelah, kecemasan, dan keterasingan yang dialami para ibu adalah hal nyata yang memerlukan perhatian serta dukungan emosional dari lingkungan, terutama pasangan. Setiap karakter dalam animasi merepresentasikan elemen berbeda dari pengalaman postpartum blues. Tokoh ibu menggambarkan tekanan emosional yang kompleks, sang suami hadir sebagai pendukung utama, anak sebagai ironi dari kecemasan sang ibu, dan keluarga besar sebagai representasi perspektif sosial. Visualisasi ekspresi wajah, warna kostum, hingga gestur tubuh digunakan secara strategis untuk menyampaikan peran dan dinamika emosional masing-masing karakter. Dengan demikian, desain karakter tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga menjadi sarana komunikasi visual yang kuat dalam mengangkat isu kesehatan mental pasca melahirkan.

.

### 4.1.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan desain karakter animasi 2D “Cakrawala” bertujuan untuk menyampaikan pesan informatif terkait pentingnya kesadaran (awareness) terhadap fenomena postpartum blues melalui pendekatan visual yang menyentuh dan komunikatif. Konsep ini dikembangkan dengan menghadirkan karakter yang merepresentasikan berbagai sudut pandang emosional dan sosial yang muncul dalam fase postpartum. Karakter utama, Arina Febrianti, digambarkan sebagai sosok ibu yang mengalami postpartum blues. Arkan Bagaskara, suaminya, berperan sebagai pendukung eksternal yang menjadi kunci proses pemulihan Arina. Kailani Eka, anak mereka yang berusia tiga tahun, hadir sebagai simbol ironi—sosok yang ceria dan polos di tengah pergolakan batin sang ibu. Sementara itu, Naomi Cahyaningrum, adik Arkan, mewakili sudut pandang target audiens yang menyaksikan dan memahami kondisi postpartum blues dari luar lingkaran utama.

Untuk memperkuat pesan, perancangan ini menggunakan dua universe visual: dunia realistis dan dunia dongeng. Inspirasi visual diambil dari anime BELLE dan *The Great Promise*, yang juga menghadirkan dua dunia berbeda dalam satu alur cerita. Pada universe

"dongeng", karakter digambarkan dengan gaya motion graphic artistik, dengan postur tubuh lentik, ekspresif, dan pewarnaan lineart berwarna. Karakter Arina divisualisasikan sebagai laut yang dinamis dan dalam, sedangkan Arkan sebagai langit yang menenangkan—simbol dari keseimbangan emosi dan dukungan. Konsep kreatif ini memadukan narasi yang kuat, visual simbolis, dan pendekatan semiotik, untuk menyampaikan makna emosional secara mendalam dan menghubungkan audiens dengan pengalaman psikologis yang dialami ibu pasca melahirkan.

### 4.1.3 Konsep Media

Konsep media utama pada perancangan ini adalah desain karakter yang akan digunakan dalam animasi 2D "Cakrawala". Dalam proses perancangan desain karakter penulis menggunakan media pendukung berupa aplikasi *Procreate* untuk eksplorasi dan *Clip Studio Paint* untuk tahap *Sketch* hingga perancangan. Ukuran kanvas menggunakan A4 dengan resolusi gambar 300 dpi. Alat yang digunakan adalah Macbook Pro 2020 dan pen display Wacom One. Media publikasi menggunakan *platform* Youtube karena mudah diakses dimana-mana dan dapat ditonton secara gratis.

### 4.1.4 Konsep Visual

Perancangan desain karakter dilakukan dengan membuat 2 aspek dari kepribadian (verbal) dan visual (fisik) dengan menggabungkan teori-teori yang telah dipahami serta data yang telah di kumpulkan melalui observasi dan target audiens yang telah disesuaikan. Pada konsep ini dilanjutkan dengan perancangan 2 tipe *style,* sesuai dengan alur naskah yaitu dunia *real life* dan dongeng. Pada dunia *real life* dan dongeng memiliki tipe pemakaian *style* dengan gaya *lineart* yang berwarna serta bentuk proporsi tubuh manusia yang sesuai.

## 4.2 Proses Perancangan Desain Karakter

Pada proses perancangan desain karakter memiliki tahap-tahapan berdasarkan teori dan data yang digunakan pada BAB II dan BAB III melalui teori landasan perancangan Morales, 2021 pada buku *Fundamental Character Design* melalui tahap Ideasi. Proses Ideasi diawali dengan membuat *Moodboard* setiap karakter. Beserta *keywords* menyesuaikan data dan karaktersitik yang dimiliki masing-masing karakter agar bisa mendapatkan gambaran visualisasi karakter berdasarkan karakteristik dan data. Selanjutnya dilakukan eksplorasi rambut masing-masing karakter, setelah visualisasi fisik rambut terpilih makan dibuat eksplorasi *style* gaya penggambaran yang sesuai. Pada tahap selanjutnya pembuatan *Moodboard* menjadi landasan awal yang akan memudahkan pembuatan *Thumbnail* warna dari alternatif baju yang dibuat. Setelah visualisasi sudah terbentuk dan terlihat maka dibuat alternatif warna dan siluet, selanjutnya dilanjutkan oleh *guide turn around* per masing-masing karakter. Ketika karakter sudah terbentuk visualisasinya maka dibuatlah

tahapan penghidupan karakter melalui karakteristiknya yang menghasilkan ekspresi dan gestur, yang akan dilanjutkan pada eksplorasi, *vocal mouth,* dan *head angle* sebagai pedoman karakter untuk kebutuhan pembuatan animasi.

## 4.3 Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan karakter desain disusun menjadi seperti berikut :

Perancangan karakter versi *real life* pada animasi 2D "Cakrawala" menggunakan pendakatan naratif secara visual yang dilakukan menyesuaikan narasi yang telah ditentukan, serta berdasarkan data observasi yang telah dilakukan. Setiap karakter diciptakan dengan peranya masing-masing. Arin sang ibu yang pernah melewati masa *postpartum blues*, Arkan Bagaskara sebagai suami yang menjadi faktor pendukung eksternal utama suami yang senantiasa menemani dan membantu istrinya melewati masa *postpartum blues*, Kailani Eka sebagai anak dari Arin dan Arkan yang tumbuh dengan sehat dan ceria sekaligus menjadi bentuk ironi dari kekhawatiran sang ibu di masa *postpartum blues,* Naomi Cahyaningrum sebagai adik dari Arkan, Ipar dari Arin, dan tante dari Kai yang datang berkunjung sekaligus menjadi visualisasi dari sudut pandang target audiens yang mendengar kisah seorang ibu yang berhasil melewati masa *postpartum blues*. kemudian

kisah Arin melewati masa *postpartum blues* akan divisualisasikan melalui karakter dongeng Puteri Laut sebagai Arin, Pangeran Langit sebagai Arkan, dan Bayi Emas sebagai Kailani.

## 5.1 Kesimpulan

Melahirkan adalah momen yang paling berharga disetiap kehidupan manusia. Bagi seorang perempuan menjadi seorang ibu adalah pekerjaan yang paling mulia dan tidak memiliki batas waktu. Perancangan desain karakter animasi 2D berjudul *"Cakrawala"* ini dibuat sebagai media informasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap gejala *postpartum blues*, sebuah kondisi gangguan mental yang dialami oleh ibu pasca melahirkan. Berdasarkan hasil analisis data jurnal, wawancara narasumber yang mengalami postpartum blues, serta observasi objek visual, diketahui bahwa faktor penyebab utama kondisi ini mencakup tekanan emosional, perubahan hormon, kelelahan fisik, serta kurangnya dukungan sosial dari lingkungan sekitar.

Proses perancangan dilakukan melalui pendekatan desain komunikasi visual dan teori desain karakter, termasuk penerapan prinsip *shape language*, *color theory,* dan *gesture anatomy* yang sesuai dengan karakteristik ibu pasca melahirkan. Karakter utama dan pendukung dirancang untuk merepresentasikan kondisi psikologis serta dinamika sosial yang dialami oleh para ibu. Narasi emosional dan gaya visual yang dipilih mendukung penyampaian pesan secara empatik dan mudah dipahami oleh target audiens, yaitu perempuan usia 18–27 tahun serta masyarakat umum. Dengan hadirnya media animasi "Cakrawala", diharapkan masyarakat dapat lebih memahami pentingnya dukungan psikologis terhadap ibu baru, serta meningkatkan empati terhadap realita yang dihadapi perempuan setelah melahirkan. Perancangan ini juga membuktikan bahwa media visual memiliki potensi besar sebagai sarana informatis dalam menyampaikan isu kesehatan mental secara efektif dan menyentuh.

.

## 5.2 Saran

Perancangan desain karakter pada animasi 2D *"Cakrawala"* ini telah melalui proses yang mendalam, termasuk eksplorasi atas kisah nyata para ibu yang mengalami postpartum blues—sebuah fenomena yang masih jarang diketahui masyarakat luas. Temuan tersebut menegaskan pentingnya media informasi yang dapat menyampaikan isu ini secara empatik dan edukatif. Meski demikian, penulis menyadari bahwa pelaksanaan prosedur pengumpulan data dan tahapan perancangan masih dapat ditingkatkan, terutama dari segi ketepatan waktu dan kelengkapan dokumentasi. Ke depannya, proses perancangan diharapkan dapat dilakukan dengan perencanaan waktu yang lebih optimal serta ruang

eksplorasi yang lebih luas, guna menghasilkan karya yang tidak hanya kuat secara visual, tetapi juga memiliki dampak sosial yang lebih besar terhadap kesadaran masyarakat akan pentingnya kesehatan mental ibu pasca melah

## DAFTAR PUSTAKA


Randy Bishop, Sweeney Boo, Meybiz Ruiz, Luis Gadea. (2020). *Frundamental Character Design How to create engaging charaters,for illustrations, animations,* United Kingdom.

Jenny Harder. (2023) *Creative Characters design for animations and games,* 4 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN.

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kualitatifdan kuantitatif,* Bandung: jl.gegerkalong Hilir No. 48

Sandu Sitoyo, Ali Sodik (2015). *Dasar Metodologi Penelitian,* Yogyakarta: Sleman, Karanganyar.

Tony White (2009). *How To Make Animated Film.* 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA

Tom Bancroft. (2006). *Creating Character with Personality*. Crown Publishing Group, a division of Random House Inc., New York.

Bryan Tilman. (2011). *Creative Character Design*. 225 Wyman Street, Waltham, MA 02451, USA

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi kelima). Jakarta: Erlangga.

LOLLI NABABAN, SST, M. KES (2016). *Modul Ajar psikologi kehamilan*

Keny Nurchaeni Cahyaningtyas (2023*). GAMBARAN KESEHATAN MENTAL PADA IBU POST NATAL*

Cohen .S (2006) *Character Design learn the art of cartooning step by step,* 3 Wringley suite A Irvine, CA 92618

Setyaningrum, metra, sukmawati. (2023) *FENOMENA POSTPARTUM BLUES PADA PRIMIPARA (IBU DENGANKELAHIRAN BAYI PERTAMA* Fakultas psikologi Unjani, Cimahi Indonesia.

Khairunnisa, Karnita. (2024) *PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA*

*INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN PELAJAR TERHADAP ISU SHARK FINNING,* Institut Teknologi Nasional Bandung.

Handayani, Supliyani, Susilawati. (2025) *PENGEMBANGAN MEDIA PSIKOEDUKASI BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK PENCEGAHAN POSTPARTUM BLUES IBU POST SECTIO CAESAREA (SC),* poltekes kemenkes Bandung

Aryani, Afriana, Faranita. (2022) *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Baby Blues Syndrome Pada Ibu Post Partum di RSUD dr. Zainoel Abidin Kota Banda Aceh,* Jln. Harapan No. 14 Punge Blang Cut, Banda Aceh, Indonesia.


.