

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MELALUI PENDEKATAN TRANSMEDIA *STORYTELLING* DENGAN TUJUAN *ANGAGEMENT* TERHADAP MEDIA CONDÉ

## Perancangan Desain Karakter Melalui Pendekatan Transmedia *Storytelling* Dengan Tujuan *Angagement* Terhadap Media Condé

Nabila Nada Azizah<sup>1</sup> Bijaksana Prabawa S. Ds., M.M.<sup>2</sup> Patra Aditia S.ds., M. Ds.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, JL. Telekomunikasi No. 1, Bandung  
Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
[nabilaazizah@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:nabilaazizah@student.telkomuniversity.ac.id), [beejaksana@telkomuniversity.ac.id](mailto:beejaksana@telkomuniversity.ac.id),  
[patraditia@telkomuniversity.ac.id](mailto:patraditia@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Fenomena kata karir bagi perempuan muda Indonesia saat ini masih menjadi hal yang tidak terlalu diperhatikan oleh perempuan muda Indonesia yang tumbuh di Era digital. Tak sedikit dari mereka yang takut untuk memiliki mimpi yang besar. Perempuan dapat mengejar karir sejauh dan setinggi apapun, ini yang menjadikan masalah yang menjadi alasan dari penelitian ini. Masalah ini dapat dilalui menggunakan transmedia yang dibuat dengan tujuan agar perempuan Muda Indonesia, khususnya para condie selaku target audiens pasar pada penelitian ini dapat lebih peka akan pilihan karirnya lebih awal. Dengan tujuan meningkatkan *angagement*, beberapa metode seperti kuesioner, (Desain Terdahulu) Observasi digital, dan juga wawancara yang digunakan dalam proses pengolahan data untuk transmedia pada penelitian ini, agar mendapatkan data yang benar dan valid. Dengan ini saya berharap penelitian ini dapat tersampaikan dengan baik kepada para condie dan dapat menghasilkan transmedia yang dapat mendorong motivasi perempuan muda Indonesia untuk memilih karir untuk masa depan dengan tepat, sesuai dengan passion dan juga keinginannya.

**Kata kunci:** Transmedia, Desain Karakter, dan Komunitas Perempuan

**Abstract:** *The phenomenon of the word "career" for young Indonesian women today is still something that is not given much attention by young Indonesian women growing up in the digital era. Many of them are afraid to have big dreams. Women can pursue careers as far and as high as they want, this is the problem that is the reason for this research. This problem can be overcome using transmedia created with the aim of making young Indonesian women, especially condies as the target market audience in this study, more aware of their career choices earlier. To increase engagement, several methods such as questionnaires, (Previous Design) digital*

*observation, and also interviews were used in the data processing for transmedia in this study, to obtain accurate and valid data. With this, I hope this research can be conveyed well to condies and can produce transmedia that can encourage the motivation of young Indonesian women to choose a career for the future appropriately, in line with their passion and desires.*

**Keywords:** *Transmedia, Character Design, and Women's Community*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini perempuan muda Indonesia hidup di Era digital yang menghadapkan mereka kepada banyaknya peluang karir yang dapat di tempuh oleh setiap individunya. Namun hal ini masih saja suka disepelekan dan tidak mendapat perhatian yang lebih di awal masa remaja. Dengan pengenalan diri lebih awal, akan mengantarkan seseorang kepada hal yang ia sukai dan mendapatkan jalan-jalan untuk menuju karir yang sesuai dengan harapan dan juga berasal dari hal hal yang ia sukai. Sebagai media yang memiliki komunitas perempuan muda, mulai dari remaja yang berusia 13 tahun hingga 28 tahun, maka Condfe menjadi media yang memiliki komunitas yang dapat dijadikan sebagai target audiens dalam penelitian menggunakan transmedia sebagai hasil dari penelitian ini.

Proses untuk mendapatkan setiap transmedia yang akan dihasilkan tentunya berasal dari proses tinjauan pustaka yang dilakukan agar bisa menghasilkan transmedia yang dapat menjawab permasalahan pada penelitian ini. Transmedia yang dihasilkan nantinya merupakan hasil karya yang sesuai dengan tahap-tahap ilmiah agar dapat mewakili setiap permasalahan yang ada. Transmedia memiliki banyak bentuk yang bisa dibuat agar memuat konten mengenai karir ini bisa menjangkau perempuan muda indonesia lebih banyak. Di mulai dengan pembuatan desain karakter sesuai dengan kategori usia dari komunitas Condfe akan diimplementasikan kedalam seluruh Transmedia yang dihasilkan dengan cakupan topik mengenai karir.

Desain menjadi proses yang dilalui untuk menghasilkan sebuah transmedia. (Frascara : 2022) mengatakan bahwa desain adalah proses strategis untuk menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi terlihat bersamaan dengan menyampaikan sebuah informasi dan makna yang tidak hanya etis, tetapi juga fungsional, karena desain bukan hanya sekadar estetika. Di tambah dengan pendapat (Gunay:2021) mengatakan bahwa desain adalah visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menyelesaikan masalah dengan elemen-elemen grafis. Maka didapatkan bahwa dengan transmedia, kita bisa menjadikan sebuah masalah yang ada menjadi teratasi dengan hasil desain yang melalui proses yang strategis sehingga dapat menyampaikan pesan-pesan untuk menjawab permasalahan dari penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan strategi desain agar mendapatkan data yang faktual dan berasal langsung dari para target audiens. Metode penelitian yang pertama adalah observasi digital yang dilakukan melalui pengamatan digital yang dilakukan terhadap desain-desain media condfe yang telah ada dan membaca perilaku audiens dari hasil setiap desain yang sudah dibagikan melalui media sosial, instagram milik condfe sebagai salah satu transmedia untuk langsung berkomunikasi dengan para audiens, khususnya para condfie. Metode penelitian ini dilanjutkan dengan penggunaan kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan dan dibagikan kepada condfie dan juga perempuan muda Indonesia lainnya. Tujuan dari penggunaan kuesioner ini tentunya agar data yang didapatkan berasal dari keadaan faktual audiens dengan topik yang telah dipilih.

Celino & Calegari (2020) mengatakan kuesioner berbasis antar muka percakapan, disampaikan lewat chat seperti *web interface*, menghasilkan

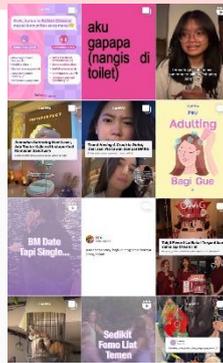
kualitas respons yang lebih tinggi dibandingkan dengan kuesioner statis. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan khalayak sasaran yang terdiri dari pembagian segmentasi audiens, yaitu para condfie. Metode selanjutnya setelah khalayak sasaran adalah matriks perbandingan dengan tujuan untuk membandingkan media condfe dengan media sejenis, hal ini dilakukan agar dapat melihat lebih jelas keunikan dan kelebihan yang dimiliki oleh condfe yang menjadi alasan terbentuknya komunitas condfie ini, sehingga hal ini bisa menjadi point yang harus diperhatikan, agar audiens merasa hasil transmedia yang dihasilkan nanti benar-benar sesuai dengan treatment yang diberikan oleh Condfe.

Metode penelitian lainnya adalah Analisis SWOT, User Journey, dan User Persona. Ketiga metode ini memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing, namun kembali lagi dengan tujuan awal dari pemilihan metode ini adalah agar hasil data yang didapatkan sesuai dengan target audiens, sesuai dengan kebiasaan dan cara penyampaian informasi yang sama dengan yang dilakukan oleh Condfe. Seluruh data dari hasil penelitian digunakan mulai dari langkah ilmiah dalam merancang transmedia hingga pembahasan mengenai topik karir seperti apa yang menjadi pembahasan yang tepat untuk setiap kategori usianya.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Dengan terbentuknya transmedia melalui pembuatan desain karakter hingga berbagai strategi desain dan hasil dari metode penelitian, maka teori-teori yang menjadi dasar penelitian ini menjadi landasan untuk melakukan setiap tahap untuk menghasilkan transmedia yang dapat berpengaruh kepada target audiens.

Melalui hasil pengumpulan data, setiap transmedia memiliki target audiens yang berbeda-beda sesuai dengan kategori usianya. Hal ini belum pernah dilakukan oleh Condfe sebelumnya pada Instagramnya. Mulai dari penggunaan desain karakter tetap untuk satu topik pembahasan yang ditujukan langsung kepada komunitas condfe berdasarkan usianya, dengan pengelompokan pembahasan dan tata bahasa yang berbeda, yang disesuaikan dengan kategori usianya agar tujuan dari topik pembahasan dan juga penyampaian pesan didalamnya bisa tersampaikan dengan baik.



Gambar 1 : FEEDS INSTAGRAM CONDFE  
sumber: Instagram @Condfe

Condfe menggunakan media untuk menyampaikan topik mengenai perempuan melalui Instagramnya telah menghasilkan berbagai macam bentuk karya, mulai dari video hingga karya desain. Hal ini menjadi jawaban bahwa transmedia merupakan langkah yang tepat untuk menjadi hasil dari penelitian ini.

### Transmedia Storytelling

Transmedia *Storytelling* merupakan teori dasar dalam penelitian ini, dimana teori ini digunakan agar setiap transmedia yang dihasilkan dapat

memiliki cerita yang masih berkesinambungan, sehingga dengan topik pembahasan yang sama, penggunaan desain karakter dapat diimplementasikan dengan baik didalam setiap *output* transmedia pada penelitian ini. Perancangan transmedia yang dilakukan didalam penelitian ini tidak pernah dilakukan oleh condfe sebelumnya, yaitu menggunakan desain karakter yang memiliki narasi untuk menjadi representasi usia dan target audiens untuk setiap konten yang diberikan, khususnya dalam pembahasan topik yang spesifik yang dibahas pada penelitian ini adalah topik mengenai karir. Dengan itu, setiap konten yang dihasilkan dengan berbagai bentuk transmedia ini tentunya tidak keluar dari topik pembahasan awal, yaitu pengingat agar mereka dapat menemukan dan menentukan karir impian mereka untuk mesa depan. Berikut hasil perancangan Transmedia Storytelling:

#### 1. Desain Karakter



Gambar 2 : Desain Karakter  
Sumber: Nabila, 2025

## 2. Konten Feeds



Gambar 3 : Konten Feeds  
Sumber: Nabila, 2025

## 3. Social Gathering



Gambar 4 : Social Gathering  
Sumber: Nabila, 2025

#### 4. T-Shirt & Totebag



Gambar 5 : T-Shirt & Totebag  
Sumber: Nabila, 2025



## 5. Sticker, Keyrings, Pin, Postcards, & Poster



Gambar 6 : Sticker, Keyrings, Pin, Postcards, & Poster  
Sumber: Nabila, 2025

## 6. Envelope



Gambar 7 : Envelope  
sumber: Nabila, 2025

## 7. Notebook



Gambar 8 : Notebook  
Sumber: Nabila, 2025

## 8. Pocket Mirror



Gambar 9 : Pocket Mirror  
Sumber: Nabila, 2025

## 9. Sarung Bantal



Gambar 10 : Sarung Bantal  
Sumber: Nabila, 2025

## 10. Mug



Gambar 11 : Mug  
Sumber: Nabila, 2025

## KESIMPULAN

Dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan perancangan transmedia yang dapat membantu perempuan muda Indonesia khususnya para condfie sebagai komunitas dari media condfe untuk dapat memiliki kesadaran akan pentingnya memilih karir yang tepat, yang sesuai dengan *passion*-nya. Dengan desain karakter didalam setiap *output* transmedia pada penelitian ini diharapkan untuk menghasilkan hasil transmedia yang dapat mewakili dan menyampaikan pesan yang baik kepada audiens.

Dampak dari penelitian ini adalah dengan perancangan transmedia *storytelling* yang memiliki desain karakter didalam transmediana dengan pembahasan topik karir dengan tujuan agar condife dan perempuan muda indonesia bisa menggapai mimpi setinggi mungkin, dan menjalani hidupnya sesuai dengan keinginan tanpa ada paksaan untuk melakukan hal yang tidak ia sukai. Tentunya hal yang ia sukai ini adalah karir yang siap untuk ia tempuh dimasa yang akan datang. Tak hanya itu, tentunya dengan adanya desain karakter yang diimplementasikan didalam setiap *output* transmedia dengan topik karir yang dibahas didalam penelitian ini agar dapat memberikan kenaikan *engagement* terhadap media Condfe, dan bisa melebarkan komunitas ini untuk bisa merangkul perempuan muda Indonesia lebih percaya diri dan bisa melakukan hal-hal hebat untuk dirinya dimasa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

Frascara, J., Heskett, J., Aspelund, K., & Lester, P. M. (2020).  
*Design: Definitions and perspectives*. Scientific Research Publishing  
(SCIRP).

Günay, D. (2021).  
*Design in visual communication*. ResearchGate.  
<https://www.researchgate.net/publication/350694297> *Design in Visual Communication*.

Irene Celino & Gloria Re Calegari. *Submitting Surveys Via a Conversational Interface: an Evaluation of User Acceptance and Approach Effectiveness* (2020).  
Akses dari arXiv:  
<https://arxiv.org/abs/2003.02537>