

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGENAI PERASAAN *INSECURE*

AKIBAT JERAWAT PADA REMAJA UNTUK MEDIA ARTBOOK

CHARACTER DESIGN ABOUT FEELINGS OF INSECURE DUE TO ACNE IN

YOUTH FOR ARTBOOK MEDIA

Ichsan Muhammad Zaini¹, Yosa Fiandra² dan Riky Taufik Afif²

^{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
ihsanmzaini@student.telkomuniversity.ac.id, pichaq@telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Jerawat adalah hal normal yang terjadi di masa remaja namun banyak remaja yang merasa tidak nyaman dan percaya diri karena hal tersebut, perasaan tidak nyaman tersebut biasa disebut *Insecurities*. Hal ini bisa berdampak buruk bagi para remaja karena *insecure* bisa mengganggu perkembangan diri mereka. Cukup banyak kasus *insecurities* yang terjadi pada remaja dan berdampak buruk seperti kurang percaya diri, gelisah, hilang semangat hidup, dan yang terburuk bisa hingga menyebabkan bunuh diri. Penelitian ini berfokus pada perasaan *insecure* yang terjadi pada remaja yang diakibatkan oleh jerawat. Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode campuran dengan melakukan teknik pengumpulan data seperti wawancara, kuisisioner, observasi tidak langsung, dan juga studi pustaka untuk mendapatkan lebih banyak data dari objek penelitian ini, Data yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis akan digunakan sebagai dasar pembuatan rancangan karakter dalam bentuk *artbook* yang bertujuan untuk membantu remaja sebagai target sasaran perancangan ini dengan rentan usia 15 - 22 tahun yang memiliki perasaan *insecure* akibat jerawat.

Kata Kunci: desain, fisik, *insecurity*, karakter

Abstract: Acne is a normal thing that happens in adolescence but many teenagers feel uncomfortable and confident because of it, these uncomfortable feelings are usually called *Insecurities*. This can be bad for teenagers because insecurity can interfere with their development.

There are quite a number of cases of insecurity that occur in adolescents and have bad effects such as lack of confidence, anxiety, loss of enthusiasm for life, and the worst that can lead to suicide. This study focuses on feelings of insecurity that occur in adolescents caused by acne. In this study the research method that will be used is a mixed method by carrying out data collection techniques such as interviews, questionnaires, indirect observations, and also literature studies to get more data from the object of this research. The data that has been collected and analyzed will be used as a basis for making character design in the form of an artbook that aims to help teenagers as the target target of this design with a vulnerable age of 15 - 22 years who have feelings of insecurity due to acne.

Keyword: character, design, insecurity, physical

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri adalah hal yang penting untuk dibangun dan dimiliki oleh manusia, hal ini juga bisa memberikan banyak dampak positif terhadap kehidupan dan perkembangan diri seseorang. Dampak positif tersebut antara lain seperti bersemangat saat mengerjakan hal apapun, tidak takut terhadap tantangan, lebih sehat secara emosional, mudah untuk mengembangkan diri sendiri. Kepercayaan diri juga dapat membuat seseorang lebih menyayangi dan menghargai dirinya sendiri dan sadar akan nilai dirinya dan juga tau bagaimana cara mengapresiasi dirinya atas apa yang dia miliki dan tidak dia miliki, Menurut Lauster Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam interaksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Lauster menggambarkan bahwa orang yang mempunyai kepercayaan diri memiliki ciri-ciri tidak mementingkan diri sendiri, tidak membutuhkan dorongan orang lain, optimis, dan gembira (Lauster 2002).

Media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh

manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Pada zaman sekarang dimana era digital berkembang dengan begitu cepat, KA Anandarto & Z Ramdhan (2020), berpendapat bahwa remaja saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam dunia digital atau *Social Media* karena dianggap sebagai sarana komunikasi dan interaksi yang praktis. Dari bertukar pesan dan informasi, berbagi gambar, video, status, hingga kegiatan sehari - hari banyak mereka bagikan di dalam media sosial, dari total populasi Indonesia sebanyak 274,9 juta jiwa, pengguna aktif media sosialnya mencapai 170 juta. Artinya, jumlah pengguna media sosial di Indonesia setara dengan 61,8 persen dari total populasi pada Januari 2021. Angka ini juga meningkat 10 juta, atau sekitar 6,3 persen dibandingkan tahun lalu (We Are Social,2021). Namun ketika membahas media sosial, tidak sedikit remaja hingga orang dewasa yang menjadi pengguna media sosial merasa *insecure*. Banyak hal yang menyebabkan hal tersebut namun yang umum terjadi adalah banyak dari mereka yang tidak percaya diri dan nyaman dengan penampilan fisik mereka terutama wajah, karena di media sosial semua orang bisa melihat dan juga berkomentar, tidak sedikit dari mereka yang terlalu memikirkan komentar dan perkataan orang lain terhadap fisik mereka contohnya berkomentar jika wajah mereka itu berjerawat.

Tidak semua orang diberkahi dengan penampilan fisik yang menarik, ada juga orang yang mempunyai kekurangan mereka sendiri seperti memiliki wajah yang berjerawat. Jerawat sendiri (*acne*) adalah gangguan pada kulit yang berhubungan dengan produksi minyak (sebum) berlebih. Jerawat terjadi ketika folikel rambut atau tempat tumbuhnya rambut tersumbat oleh minyak dan sel kulit mati. Hal tersebut menyebabkan peradangan serta penyumbatan pada pori-pori kulit. Peradangan ini ditandai dengan munculnya benjolan kecil yang terkadang berisi nanah di atas kulit. Gangguan kulit ini dapat terjadi di bagian tubuh dengan kelenjar minyak terbanyak, yaitu di wajah, leher, bagian atas dada, dan punggung (dr. Rizal Fadli,2021). Padahal di umur mereka yang masih remaja,

pertumbuhan jerawat adalah hal yang normal terjadi, namun karena banyaknya komentar dari orang lain membuat mereka tidak percaya diri dan juga merasa tidak nyaman dengan keadaan mereka lalu merasa *insecure*.

LANDASAN TEORI

Mental Illness

Mental illness menurut ahli adalah keadaan dimana seseorang mengalami kesulitan mengenai persepsinya tentang kehidupan, hubungan dengan orang lain, dan sikapnya terhadap dirinya sendiri. Sedangkan Menurut UU RI NO.18 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Gangguan jiwa adalah suatu kondisi dimana seseorang mengalami gangguan dalam pikiran, perilaku, dan perasaan yang termanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala atau perubahan perilaku yang bermakna, serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi orang sebagai manusia. (Achmad Chasina Aula, 2019)

1. *Insecure* Yang Disebabkan Oleh Jerawat

Menurut Abraham Maslow, *insecure* adalah suatu keadaan dimana seseorang yang merasa tidak aman, menganggap dunia sebagai sebuah hutan yang mengancam dan kebanyakan manusia berbahaya dan egois. Orang yang mengalami *insecure* umumnya merasa ditolak dan terisolasi, cemas, pesimis, tidak bahagia, merasa bersalah, tidak percaya diri, egois, dan cenderung neurotik. Mereka akan berusaha untuk mendapatkan kembali perasaan *secure* (aman) dengan berbagai cara. (FP UNTAR, 2020).

Insecure atau *insecurity* menurut Asta (2019) artinya adalah tindakan dari adanya emosi apabila kita menilai diri kita menjadi seorang inferior dari orang lain. Pendapat pribadiku sendiri menyatakan bahwa *insecure* dapat diartikan sebagai perasaan tidak aman yang mungkin setiap orang rasakan dalam hidupnya

Teori Medium

1. Character Design

Desain karakter merupakan desain yang berdasar dari konsep cerita yang baik. Menurut Bryan Tillman, bagian paling penting dari sebuah karakter desain adalah cerita dan penceritaan. Dua bagian itu memberikan peranan yang penting dan esensial dalam membuat sebuah desain karakter yang baik. Cerita dapat menunjukkan kategori arketipe mana yang cocok dengan tepat dengan si karakter (Tillman,2011,p.27) dalam membuat sebuah karakter, Bryan Tillman menggunakan konsep pertanyaan 5W dan 1H (Tillman,2011,pp.29-30)

1) What

Apa yang karakter lakukan dalam cerita itu ?

2) Who

Siapa karakter ini? Siapa yang kita bicarakan dalam ringkasan cerita karakter ini?

3) When

Kapan cerita ini terjadi?

4) Where

Dimana cerita ini terjadi ?

5) Why

Mengapa karakter ini ingin melakukan apa yang sudah ia rencanakan dalam cerita tersebut ?

6) How

Bagaimana karakter akan melakukan apa yang menjadi tujuan dia ?

2. Desain Karakter Untuk *Artbook*

Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, dan gaya

busana tokoh ditentukan di sini. Gunanya supaya ada korelasi antara cerita dan gambar, (Ayyub Hamdanu,2022)

Artbook menurut Adisasmito memiliki makna sebagai “buku seni” pada intinya adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman. Buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetika, (Adisasmito, 2002 : 1-2). Dan juga Menurut Y Fiandra & W Windanengsih (2022:2), Mengatakan “Buku tergolong lebih mudah dijangkau semua kalangan, tidak memerlukan perangkat canggih maupun koneksi internet. Buku juga dapat disimpan dan dibaca berkali-kali”.

Karya-karya dalam sebuah *artbook* bisa berupa hasil karya perorangan maupun kolektif dari karya sejumlah artist tertentu.. Menurut Adisasmito (2002 : 3) buku seni atau “art book” berbeda dengan buku pada umumnya buku ini unik dan dianggap sebagai objek seni karena dirancang oleh seorang seniman yang menciptakan “keindahan”nya, baik dari isi, tata letak (layout), bentuk huruf, teknik pembuatan ilustrasi, material yang digunakan perancangan sampul muka, hingga ke teknik penjilidan

Jadi dapat disimpulkan *artbook*.desain karakter adalah buku yang berisi proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema yang dipilih dari awal hingga proses visualisasi selesai, yang dibuat perorangan maupun secara kolektif dari sejumlah karya tertentu.

Perancangan Karakter

Menurut White (2006:30), karakter animasi sama sama seperti pemeran film *Live Action*. *Perancang*. Perancangan karakter harus dibuat dengan sedemikian baik dengan melakukan berbagai pendekatan desain dengan konsisten dari karakter antar karakter dan juga latar belakang. Perancang harus menggambarkan sifat dan karakteristik

individu tersebut sesuai dengan ciri emosionalnya agar emosi dan perasaannya dapat tersampaikan.

1. Tahapan Desain Karakter

Menurut Brian Tillman (2011) dan *Animation from Pencils to Pixels* karya Tony White (2009), tahapan tahapan dalam perancangan karakter desain adalah sebagai berikut :

1) Arketipe

Merupakan karakteristik/kepribadian karakter. Arketipe sangat penting untuk menentukan peran para karakter. Seperti tokoh antagonis, protagonis, dan tokoh pendukung lainnya yang membuat cerita lebih dinamis dan menarik. Menurut Carl Jung, seorang psikolog Swiss. Arketipe yang umumnya digunakan adalah antara lain *the Hero, the Shadow, the Fool, the Animus, the Mentor, dan the Trickster*.

1) *The Hero*

Merupakan karakter yang bersifat berani dan bertekad kuat. Karakter ini akan rela melakukan apa saja untuk membantu orang lain. Dan lebih mementingkan kebutuhan orang lain sebelum dirinya sendiri tanpa peduli berapapun biayanya (2011:12).

2) *The Shadow*

Merupakan karakter bayangan yang biasanya dianggap kejam, tidak terlalu menyenangkan dan cenderung jahat. Dan karakter ini biasanya adalah lawan ataupun kebalikan dari *The Hero* (2011>13).

3) *The Fool*

Merupakan karakter yang seolah bodoh dan tidak tau apa-apa, karakter ini biasanya akan menguji karakter utama. Biasanya karakter ini akan memberikan kita informasi yang dibutuhkan untuk memahami cerita sepenuhnya (2011>14).

4) *The Anima/Animus*

Merupakan pasangan perempuan dan laki-laki sedangkan animus sebaliknya, karakter biasanya mewakili hasrat seksual yang tergabung dalam satu karakter, juga mewakili cinta dalam cerita (2011:15)

5) *The Mentor*

Merupakan karakter yang mempunyai banyak pengetahuan dan kebijaksanaan, biasanya digambarkan oleh manusia tua karena banyak yang menggambarkan usia sebagai kebijaksanaan, namun tidak jarang juga digambarkan oleh karakter yang lebih muda. *The Mentor* berperan untuk mengasah potensi dari karakter utama (2011:19)

6) *The Trickster*

Merupakan karakter picik dan gemar menipu, karakter ini bisa saja ada dipihak baik maupun jahat. (2011:20).

2) *Story*

Agar membuat karakter lebih hidup, karakter harus mempunyai latar belakang cerita yang jelas, bisa menggunakan *Basis Statistik* untuk mencari dan membangun sebuah cerita, misal untuk mencari nama, gender, karakteristik, profil, dan lain-lain.

3) *Aesthetic*

Estetika, untuk memberikan daya tarik untuk karakter dengan menciptakan visual yang bagus dan unik, berkaitan erat dengan pengayaan dan pewarnaan, visual juga harus menyesuaikan target sasaran, misal untuk balita dibuat sederhana dan untuk dewasa dibuat lebih kompleks, perlu disesuaikan agar target sasaran bisa mencerna informasi yang disampaikan dengan baik.

4) *Shapes*

Bentuk dasar dalam pembuatan karakter, setiap bentuk memberikan karakteristik dan tampilan berbeda pada karakter. Ada tiga bentuk dasar yang biasa digunakan:

1) Persegi

Memberikan kesan tegas, kokoh, stabil, dan kuat, biasanya memiliki karakteristik yang jujur, terpercaya.

2) Segitiga

Terkesan lincah dan berenergi, biasanya berkarakter jahat

3) Lingkaran

Memberi kesan menghibur, perlindungan, dan persatuan. Biasanya dipakai pada karakter anak kecil.

5) *Original*

Dalam proses pembuatannya, seluruh karakter yang dibuat harus orisinal dibuat sendiri berdasarkan ide sendiri dan tidak dimiliki oleh orang lain.

6) *Reference*

Sebelum proses membuat karakter dibutuhkan referensi, sebagai bahan acuan namun bukan untuk ditiru melainkan sebagai bahan inspirasi.

7) *Head heights*

Perbandingan besar kepala dan juga tinggi tubuh karakter.

8) *Silhouettes*

Pemberian warna hitam yang bertujuan untuk mengetahui suatu karakter jika tidak dikenali dengan sesuai ciri khas karakter tersebut.

9) *Model sheets*

Gambaran karakter dari berbagai sudut pandang, seperti gestur dan juga *Turn Around*.

10) *Coloring*

Warna merupakan elemen dominan yang terdapat pada ilustrasi. Dalam buku Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang mengenainya. Sifat warna dapat digolongkan menjadi dua golongan berdasarkan psikologi manusia terhadap temperatur saat melihat kelompok warna tertentu, yaitu warna panas dan warna dingin. (Darmaprawira W.A., 2002:33).

- 1) Merah: Cinta, nafsu, kekuatan, berani, primitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- 2) Merah Jingga: Semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat, gairah.
- 3) Jingga: Hangat, semangat muda, ekstremis, menarik.
- 4) Kuning Jingga: Kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
- 5) Kuning: Cerah, bijaksana, terang, bahagia, hangat, pengecut, pengkhianatan.
- 6) Kuning Hijau: Persahabatan, muda, kehangatan, baru, gelisah, berseri.
- 7) Hijau Muda: Kurang pengalaman, tumbuh, cemburu, iri hati, kaya, segar, istirahat, tenang.
- 8) Hijau Biru: Tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- 9) Biru: Damai, setia, konservatif, pasif terhormat, depresi, lembut, menahan diri, ikhlas.
- 10) Biru Ungu: Spiritual, kelelahan, hebat, kesuraman, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan, tersisih, tenang, sentosa.
- 11) Ungu: Misteri, kuat, supremasi, formal, melankolis, pendiam, agung (mulia).
- 12) Merah Ungu: Tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- 13) Coklat: Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang, sentosa, rendah hati.
- 14) Hitam: Kuat, duka cita, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.

15) Abu-abu: Tenang.

16) Putih: Senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

2. Prinsip Animasi dalam Merancang Karakter

Menurut buku karya Toni White yang berjudul *How to Make Animated Films* (2009) dan juga *Animation from Pencils to Pixels* (2006), prinsip animasi yang dapat digunakan untuk merancang karakter yaitu :

1) *Solid Drawing*

Gambaran karakter yang Volume dan bentuknya sama atau konsisten walaupun dilihat dari berbagai macam sisi.

2) *Appeal*

Daya tarik yang diperoleh dari mengubah dan mengeksplorasi bentuk tubuh dan proporsi sesuai yang dibutuhkan dan cocok dengan pribadi karakter.

3. Prinsip Naratif

Menurut Walter Fisher. Teori naratif mengemukakan keyakinan bahwa manusia adalah seseorang pencerita dan bahwa pertimbangan akal ini, emosi, dan estetika menjadi dasar keyakinan dan perilaku kita. Akar pemikiran Fisher berupaya menggambarkan dan menjelaskan komunikasi sebagai storytelling. Dalam pandangannya, *Storytelling* bukanlah aktivitas sesaat, melainkan proses yang terus-menerus di mana kita merasakan dunia dan berkomunikasi satu sama lainnya.

4. Prinsip *Continuity*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata kesinambungan adalah perihal (yang bersifat) sinambung. Arti lainnya dari kesinambungan adalah kelanjutan. Dan menurut Gestalt Continuity membantu **audience** untuk bergerak hanya pada informasi yang ingin disampaikan, daripada melihat keseluruhan halaman sehingga penyampaian informasi lebih efektif. Contoh penerapan dari prinsip

Continuity ini ialah manusia akan melihat satu garis lurus kemudian melihat sebuah garis lengkung melewatinya.

Segmentasi Pasar

Menurut Kotler, dalam jurnal Nanang khoirul, Herlina (2017), memberi penjelasan bahwa segmentasi pasar adalah usaha mengumpulkan konsumen yang homogen ke dalam beberapa kelompok secara relatif, segmentasi dibagi menjadi 4 yaitu :

1. Segmentasi Pasar Geografis

Merupakan pembagian pasar yang berupa unit-unit geografis contohnya seperti wilayah, lingkungan, kota, dan negara.

2. Segmentasi pasar Demografis

Merupakan pembagian pasar kedalam bentuk kelompok berdasarkan variabel seperti usia, gender, pendidikan, strata sosial, agama, ras, suku, generasi, dan kebangsaan.

3. Segmentasi pasar Psikografis

Merupakan pembagian kelompok pasar berdasarkan kelas sosial seperti karakter, gaya hidup, penampilan.

DATA DAN ANALISIS DATA

Analisis Objek

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara, studi pustaka dan juga observasi tidak langsung terkait objek penelitian yaitu jerawat dan juga perasaan insecure kepada remaja yang sedang memiliki permasalahan tersebut untuk mengetahui bagaimana kondisi serta keadaan mental mereka saat mengalami semua itu Untuk menjadikan semua itu data yang didapat sebagai acuan untuk perancangan karakter yang akan dilakukan.

Analisis Khalayak Sasar

penulis menargetkan khalayak sasaran pada semua gender pada rentan usia 15 - 22 tahun, karena pada rentan umur tersebut banyak remaja yang mengalami perasaan insecure namun menyepelekan hal itu dan mendiamkan atau mengacuhkannya tanpa sadar bahwa itu akan berefek buruk pada diri mereka atau sadar namun tidak tau harus bagaimana dan meminta tolong kemana.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 Analisis karya sejenis

Karakter "Bahagia Menjadi Introvert"	Karakter "The Tahilalats"	Animasi " Kok Bisa"
		

Hasil Analisis

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi pengaruh dari pertumbuhan jerawat sangat besar dan bisa dibidang sebagai pengaruh utama munculnya perasaan insecure. Pertumbuhan dan munculnya jerawat menyebabkan penderitanya mengalami sikap yang kurang percaya diri, stress, dan tidak merasa aman dengan dirinya sendiri, juga bisa mengganggu kegiatan sehari - hari karena bisa membuat penderitanya jadi malas keluar rumah karena malu atau juga tidak percaya diri. Meskipun masih isa bangkit hasil dari wawancara menunjukkan bahwa orang yang sudah merasa insecure dan juga hilang rasa percaya diri sangat sulit untuk bangun kembali dan kadang ada yang

tidak tau caranya untuk mengatasi perasaan insecure nya itu dan malah semakin terpuruk

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa remaja dari usia 15 - 25 tahun itu mengalami masa - masa dimana jerawat akan tumbuh ada fase masa puber dan ada juga fase hidup yang membuat stress, yang memungkinkan kemunculan jerawat jadi lebih besar terjadi daripada biasanya. Juga hasil menunjukkan baik itu laki - laki atau juga perempuan pertumbuhan jerawat bisa terjadi pada kedua nya dengan efek yang berbeda - beda pada masing - masing individu, bisa jadi salah satu lebih ringan atau lebih parah pertumbuhan jerawatnya. Observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa jerawat paling sering tumbuh dan muncul di daerah wajah dan sekitarnya, itulah mengapa jerawat di wajah sangat membuat insecure dan minder karena hal pertama yang akan dilihat orang lain itu adalah wajah. Walaupun menderita jerawat tidak lantas membuat penderitanya pasrah dan tidak melakukan apa - apa namun tetap ada usaha pencegahan serta pengobatan yang dilakukan untuk mengobati serta meringankan gejala jerawat yang dialami oleh penderita di wajah, dari mulai usaha yang ringan hingga konsultasi ke dokter.

Hasil dari pengamatan dari 3 karya sejenis diatas yaitu sebagai berikut :

1. Ketiganya memiliki dasar konten yang sama - sama bercerita tentang fenomena yang terjadi di masyarakat entah yang sedang hangat dibicarakan atau juga tidak seperti Karya dari Sendy Saga itu bercerita tentang bagaimana kehidupan seorang introvert di dunia nyata dan juga Tahilalats yang dengan komedinya kerap memberikan konten yang menyentil isu - isu atau fenomena yang sedang terjadi di masyarakat dan animasi kok Bisa juga sama membuat konten terkait hal yang sedang viral atau hangat dan mencari celah untuk menyampaikan edukasi tentang apapun yang bisa bermanfaat bagi banyak orang dari hal yang sedang viral tersebut.

2. Ketiga nya memiliki *artstyle* penggayaan karakter yang simple dengan menggunakan *flat design character* atau karakter dengan desain datar yang meskipun simple namun efeknya menjadi mudah dicerna s=oleh masyarakat apala lagi oleh para netizen remaja yang menggunakan sosial media, penggayaan seperti ini sangat cocok untuk menarik minat para anak muda untuk melirik dan membaca konten dari ketiga karya diatas tersebut.

3. Dan walaupun memiliki porsi yang berbeda - beda setelah diamati, ketiga karya diatas itu pada intinya memberikan konten edukasi kepada para pembacanya seperti animasi Kok Bisa yang memberikan informasi yang sarat akan ilmu dengan cara membuat animasi serta mengubah topik yang berat menjadi ringan dan mudah dicerna oleh para penontonnya, atau juga komik karya Sendy Saga memberikan edukasi tentang bagaimana sih sebenarnya kehidupan dari seorang yang memiliki sifat introvert itu hidup ditengah masyarakat dan juga seperti apa ciri - ciri dan apa yang harus dilakukan untuk bisa akrab dan mengerti mereka. Juga Tahilalats yang memberikan edukasi yang sedikit menyentil tentang kasus - kasus yang hangat dengan komedi yang berisi pesan kepada para pembacanya agar tidak mengikuti dan mencontoh orang - orang yang seperti itu dan tetaplah melakukan hal yang benar.

4. Ketiga karya di atas juga memiliki bentuk dasar yang sama yaitu lingkaran yang mana mengartikan bahwa karakter - karakter yang mereka buat itu ramah dan rekat akan persatuan juga sangat menghibur dan sudah dibuktikan oleh para pembaca dan penonton dari karya - karya nya diluar sana yang menandakan karya mereka memang lah menghibur dan mengedukasi serta bermanfaat.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

1. Konsep Pesan

Perancangan ini didasari pentingnya informasi dan edukasi terkait perasaan *insecure* yang terjadi akibat jerawat pada usia remaja. Walaupun jerawat itu adalah penyakit yang umum terjadi saat remaja, dikarenakan oleh pubertas dan faktor lain namun jerawat juga bisa memberikan efek negatif pada kesehatan mental seseorang yang contohnya adalah bisa menimbulkan perasaan *insecure* dan minder karena timbulnya jerawat tersebut, ini bisa berdampak sangat negatif jika terjadi secara jangka panjang. Melalui perancangan ini, Penulis ingin menunjukkan serta memberikan informasi juga edukasi tentang perasaan *insecure* dan juga cara mengatasinya agar tidak memberikan efek buruk yang berkepanjangan. Penulis juga ingin menekankan betapa pentingnya kesehatan mental bagi seseorang untuk dijaga dan diperhatikan bukan malah ditinggalkan atau dibiarkan saja dan menjadi suatu penyakit mental di dalam diri sendiri dan menunjukkan bahwa perasaan *insecure* bisa terjadi pada siapa saja.

2. Konsep Kreatif

Dalam konsep perancangan karakter ini memiliki 2 karakter, yaitu 1 karakter utama laki - laki dan 1 karakter utama perempuan yang memiliki masalah yang sama terkait jerawat yang mempengaruhi kepercayaan diri dan juga kegiatan keduanya sehari - hari.

Dalam konsep perancangan ini walaupun tidak jarang dan juga umum digunakan memiliki daya tarik tersendiri karena menggunakan *artstyle* yang berupa *flat character* dan juga pembuatan atribut serta kepribadian karakter dibuat berdasarkan manusia asli yang lebih tepatnya remaja. Dari mulai atribut pakaian dan warna yang digunakan itu disesuaikan dengan karakter yang akan dibuat.

3. Konsep Media

Proses perancangan dalam desain karakter ini melalui dua proses pengerjaan yaitu manual dan digital, di awal penulis merancang menggunakan pensil dan *sketchbook* setelah melalui proses manual lalu penulis memfoto atau melakukan *scanning* hasil pengerjaan

manual sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses perapihan *outline*, pemberian warna dan juga bayangan pada gambar menggunakan software Adobe *Photoshop*, Adobe *illustrator*, dan juga Adobe Indesign untuk dilakukannya *layouting* untuk keperluan penyusunan *Artbook*.

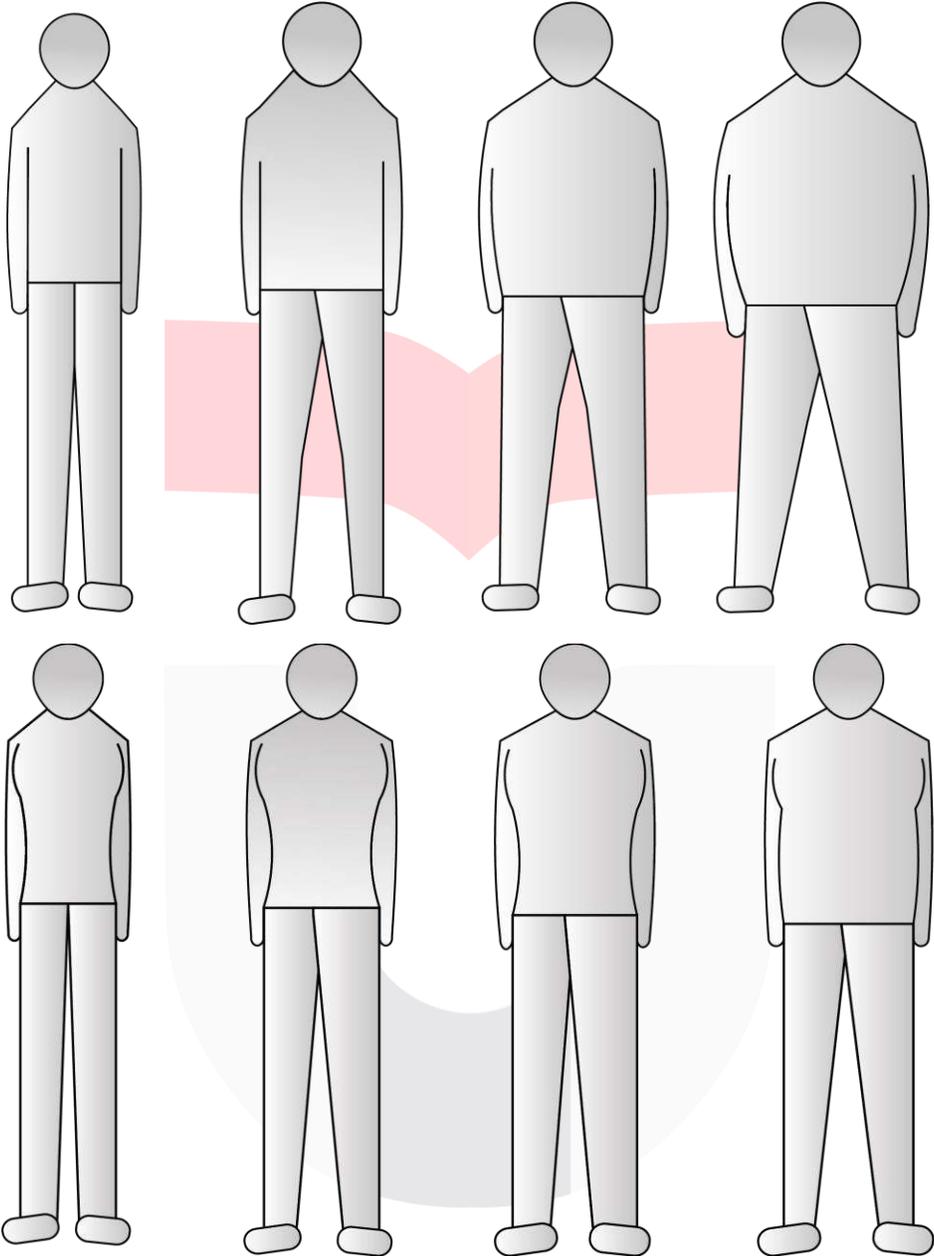
Perancangan ini menghasilkan *output* berupa *artbook* yang menunjukkan proses pembuatan karakter - karakter dan juga penampilan serta segala hal terkait dengan karakter yang akan dibuat, sesuai dengan tema dan tujuan dari penelitian penulis.

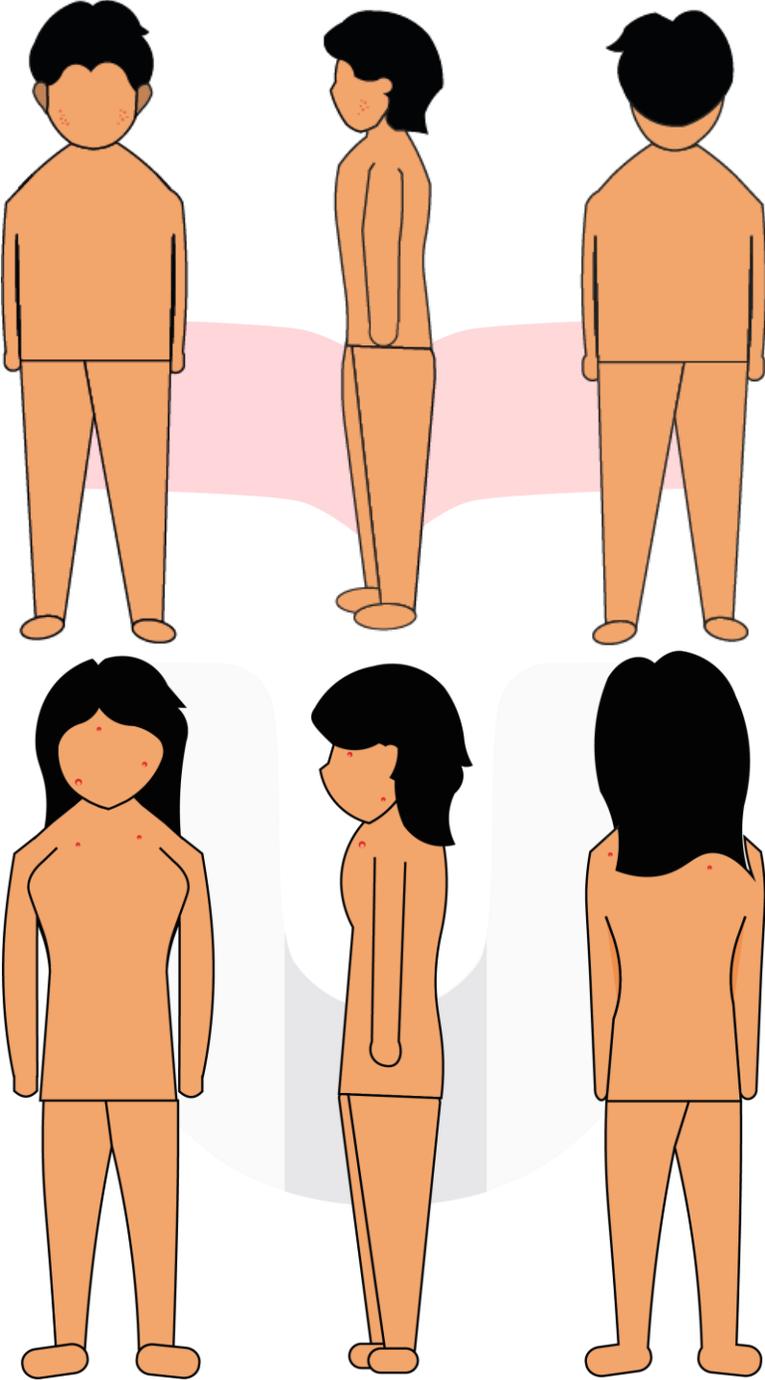
4. Konsep Visual

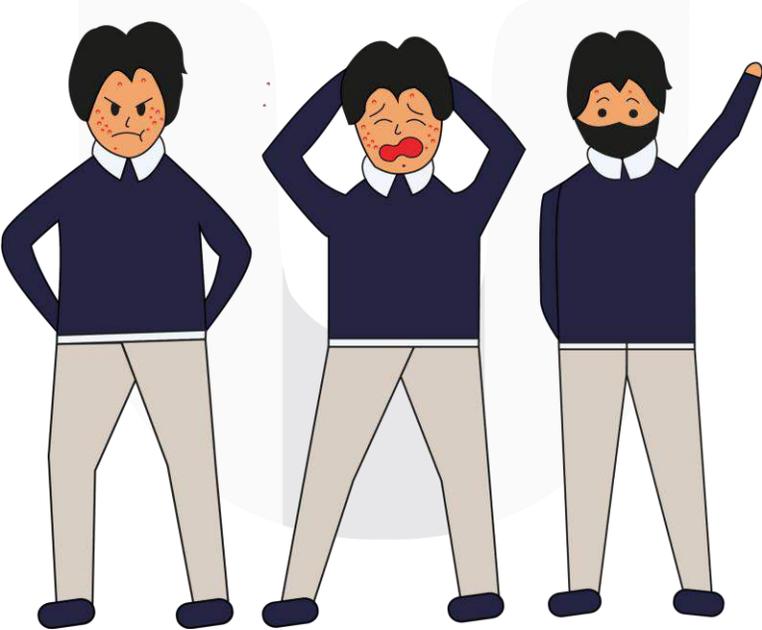
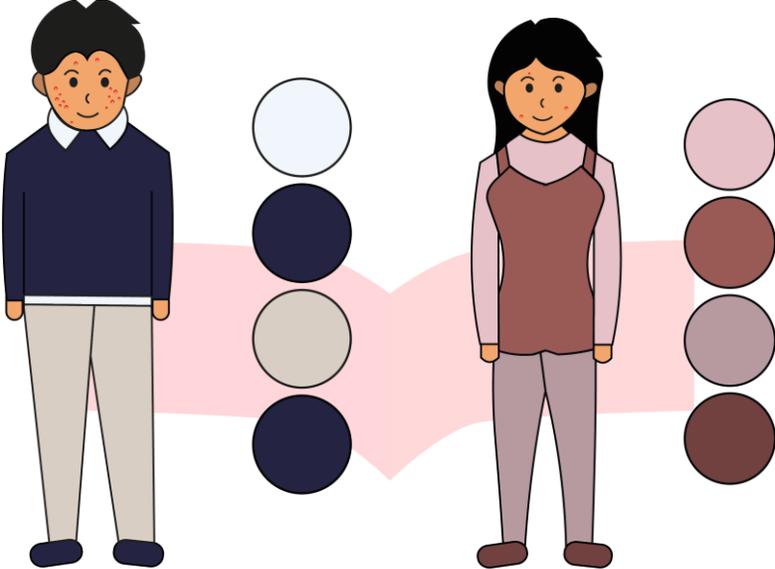
Perancangan karakter dibuat dengan gaya *Flat Character* yang simple dan tidak terlalu realis bisa disebut juga kartun, dengan menggunakan warna yang dominan memiliki tone berwarna gelap untuk mendukung suasana emosi dan kondisi mental karakter yang akan dibuat nantinya contohnya : hitam dan biru tua. Dalam perancangan karakter ini dibuat 2 karakter bernama Acna seorang laki -laki dan Rani seorang perempuan yang memiliki permasalahan yang serupa yaitu seputar jerawat yang menyebabkan mereka memiliki perasaan insecure, keduanya memiliki kulit kuning langsung yang agak gelap, mata dan rambut berwarna hitam dengan panjang yang berbeda. Mereka berdua memiliki ciri khas yaitu memiliki jerawat pada wajahnya.

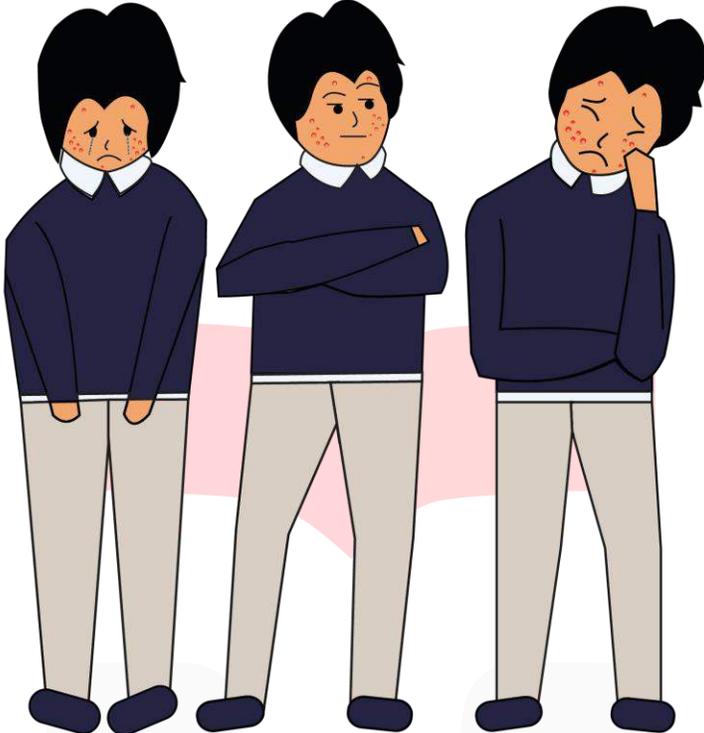
Hasil Perancangan

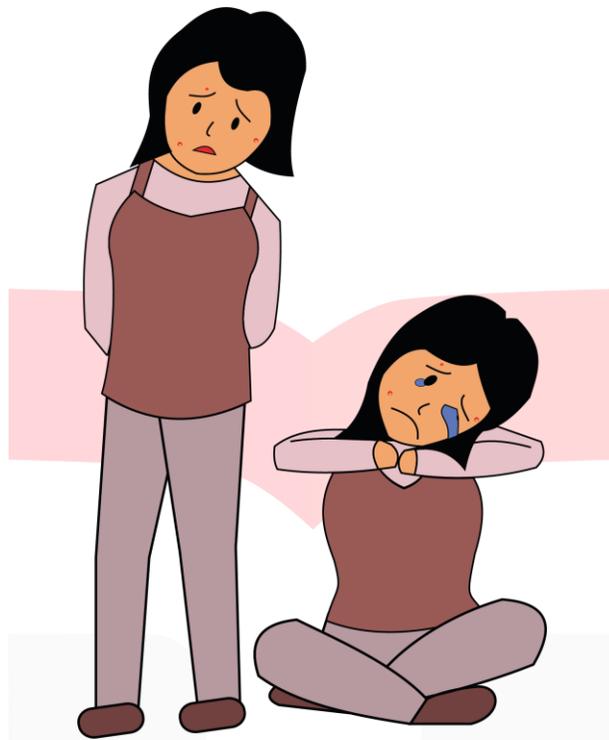
Proses perancangan dilakukan dengan membuat sketsa dan eksplorasi tubuh dari ukuran tubuh, tinggi badan, bentuk kepala, gaya rambut, ekspresi, gesture dan lain sebagainya agar karakter memiliki ciri khasnya masing - masing, setelah itu dilakukan *tracing image* secara digital untuk dilakukannya proses lanjut.











Gambar 4.1 Proses perancangan

Setelah semua elemen gambar selesai lalu dilakukan lah proses layout art book sebagai tahap akhir dari perancangan ini yang pada tahap akhirnya akan dicetak sebagai bentuk fisik dari tugas akhir ini seperti berikut.

KOSTUM ACNA

Dalam pembuatan kostum Acna memerlukan beberapa pertimbangan karena harus menyesuaikan Acna yang masih seorang mahasiswa, jadi kesemuanya harus masih menggambarkan seorang mahasiswa.

242341 **DISCE04**
FOEFE

Sweater biru tua dengan kaus lengan panjang berkerah
Celana panjang abu-abu muda
Sepatu biru tua

KOSTUM RANI

Dalam pembuatan kostum Rani memerlukan beberapa pertimbangan karena harus menyesuaikan Acna yang masih seorang mahasiswa dan dari sisi barang yang akan membuat pakaian terlihat, jadi kesemuanya harus masih menggambarkan seorang mahasiswa.

B98B3 **ESCIC7**
B79A0

Kaos lengan panjang dan ukuran saku panjang
Celana panjang berwarna pink tua
Sepatu Pink Tua

EKSPLORASI KOSTUM



EKSPLORASI KOSTUM



EKSPLORASI TAS

Tas Ransel
Tas Totebag
Tas Selempang
Ransel Tali Satu

BARANG ACNA

Berikut adalah barang bawaan Acna sehari-hari yang dibawa di dalam ranselnya.

Kartu Mahasiswa
Smartphone
Headset Wireless
Dompet
Notebook



Gambar 4.2 Hasil perancangan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada laporan ini berdasarkan hasil laporan yang berhasil dikumpulkan dari berbagai macam cara bisa disimpulkan bahwa jerawat dan perasaan insecure bisa terjadi pada siapa saja baik laki - laki maupun perempuan dan saat itu terjadi tidak banyak remaja yang tahu bagaimana cara mengatasinya dan cenderung menyepelkan hal tersebut, entah karena malu untuk cerita atau tidak ada keberanian untuk menceritakannya dan bisa juga karena tidak memiliki orang yang bisa dipercaya untuk berekspresi termasuk keluarga. akibat dari perasaan insecure yang tidak diatasi secara serius juga bisa menjadi fatal dan mengganggu keseharian dalam jangka waktu yang panjang contohnya malas bertemu keluar bersosialisasi dengan orang lain karena malu atau minder, gelisah dan juga tidak tenang, dan semua itu telah diwakilkan oleh karakter yang telah berhasil dibuat selama perancangan ini dan kelak karakter ini bisa digunakan untuk bahan edukasi dan juga penyampaian informasi kreatif terkait jerawat dan perasaan insecure yang disebabkan untuk para remaja.

Karena di umur remaja seperti mereka adalah waktu paling rentan untuk mengalami berbagai macam emosi baik yang positif maupun yang negatif dan tidak semua remaja

sadar akan hal tersebut yang menyebabkan dampak buruk pun terjadi dengan penanganan yang terlambat. Semoga perancangan ini bisa membantu mengurangi kemungkinan hal itu terjadi lebih banyak lagi dikemudian hari

Saran

Diharapkan perancangan desain karakter ini bisa menjadi bahan acuan serta ide dasar dan juga literatur bagi mahasiswa yang sedang melaksanakan tugas akhir dengan topik yang serupa. Dan juga agar lebih mempersiapkan dan mematangkan konsep desain karakternya dengan memperbanyak referensi dengan beragam macam cara seperti memperbanyak latihan penggambaran style karakternya, melihat atau menonton berbagai macam karakter dari berbagai macam tema dan pengayaan lalu dianalisis dan dicocokkan dengan style yang akan digunakan nanti pada saat proses perancangan, sehingga nanti akan mempermudah proses perancangan dan lebih memahami karakter yang akan dibuat nanti.

Karya artbook yang berupa perancangan karakter yang dirancang oleh penulis ini adalah langkah awal sebagai alat untuk media informasi dan edukasi yang nantinya bisa dibuat menggunakan karakter yang sudah berhasil dirancang oleh penulis, banyak aspek yang masih harus dikembangkan dalam perancangan karakter dan juga aspek lain dari perancangan ini, dan diharapkan untuk kedepannya perancang dapat terus mengembangkan kemampuannya dalam proses perancangan seperti ini dilain kesempatan.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Chasina Aula. 2019 "Paradigma Kesehatan Mental" <http://news.unair.ac.id/2019/10/10/paradigma-kesehatan-mental/> Diakses pada 30 Oktober 2021

Ade Chandra Gita Kusuma, 2021 "Mengenal Apa itu Insecure dan Cara Efektif untuk Mengatasinya" <https://satupersen.net/blog/insecure-mengenal-dan-cara-mengatasinya> Diakses pada 28 Oktober 2021

Anandarto, K. A., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Karakter Animasi 2d â€ postâ€ Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Badan Pusat Statistik Kota Bandung. (2020). Badan Statistika Kota Bandung. <https://bandungkota.bps.go.id/indicator/12/103/1/penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>

Binus, L. (n.d.). *BAB 2 Landasan Teori 2.1 Tinjauan Umum 2.2.2 Teori Layout*. [Http://Library.Binus.Ac.Id](http://Library.Binus.Ac.Id). Retrieved July 21, 2022, from <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab2/2013-2-01796-DS%20Bab2001.pdf>

Fadli, dr. R. (2021, May 10). *Jerawat - Pengertian, Gejala, Penyebab, Faktor Risiko, diagnosis, Pencegahan, Pengobatan, Komplikasi, Kapan Harus Ke Dokter?* halodoc. Retrieved January 18, 2022, from <https://www.halodoc.com/kesehatan/jerawat>

Fiandra, Y., & Windanengsih, W. (2022). PERANCANGAN BUKU ESAI FOTOGRAFI “EXPLORE, TAHURA DJUANDA” DI TAMAN HUTAN RAYA Ir. H. DJUANDA, BANDUNG, JAWA BARAT. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 4(1), 13-23.

Jatengdaily.com. (2020, November 15). *Insecure Remaja dan Media Sosial*. <https://jatengdaily.com/2020/insecure-remaja-dan-media-sosial/>

Krisantyo, D. A., & Hidayat, D. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Apps Konsultasi Online Pusat Inovasi Psikologi (pip) Unpad. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).

Maslow, A. H. (1942). The Dynamics of Psychological Security-Insecurity. *Journal of Personality*, 10 (4), 331–344. doi:10.1111/j.1467-

Repository, upi. (n.d.). *Bab III metode Penelitian A. Pendekatan Dan metode ... - upi repository*. Strategi Metode Campuran Konkruen. Retrieved July 14, 2022, from http://repository.upi.edu/14526/26/S_PKN_1002045_Chapter3.pdf

Sulasmi Darma Prawira. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni & desain / Sulasmi Darma Prawira*. Jakarta :: Dirjen Dikti,.

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier

Tamara Anastasia, 2020 "Sering Merasa Insecure? Ini Dampak Psikis yang Bisa Dialami" <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3645278/sering-merasa-insecure-ini-dampak-psikis-yang-bisa-dialami> Diakses Pada 3 November 2021

UNTAR, Fakultas Psikologi, 2020 "Insecure: Pengertian, Penyebab, Dampak, dan Cara Mengatasinya" <http://news.unair.ac.id/2019/10/10/paradigma-kesehatan-mental/>, Diakses pada 1 November 2021

UNY, eprints. *BAB II KAJIAN TEORITIK A Deskripsi Teoritik Pengertian Media*. <https://eprints.uny.ac.id/9291/3/bab%202-%2007209241033.pdf>. Accessed 15 July 2022.

White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels*. Oxford: Elsevier. Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier.

White, Tony. 2009. *How To Make animated films : Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.