

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK SERIAL ANIMASI 2D
VERTIKAL IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI DAMPAK
ADIKSI TIKTOK TERHADAP REMAJA**

**PLANNING CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION VERTICAL
PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT ABOUT THE IMPACT OF TIKTOK
ADDICTION ON TEENAGERS**

Ira Robbaitul A'dhawiah¹, Yayat Sudaryat² dan Riky Taufik Afif³

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

Abstrak: Masuk kedalam 10 aplikasi paling banyak diunduh pada tahun 2021 dan berhasil menduduki peringkat pertama *global*, pengguna aplikasi Tiktok semakin hari semakin banyak. Semua lapisan masyarakat dari mulai orang dewasa hingga remaja banyak yang menjadi pengguna aplikasi satu ini. Khususnya kaum remaja yang selalu penasaran dengan perkembangan *trend* pada saat ini sehingga mereka berbondong bondong mengunduh aplikasi yang sedang terkenal ini. Karena rasa penasaran mereka yang besar, membuat banyak remaja terlalu asyik menggunakan aplikasi tiktok dan tidak dapat lepas dari nya sehingga membuat mereka mengalami adiksi terhadap aplikasi tiktok. Dari fenomena tersebut, penulis ingin membuat desain karakter yang akan digunakan dalam iklan layanan masyarakat berupa animasi 2D vertikal yang membahas tentang dampak adiksi tiktok terhadap remaja. Desain karakter yang akan dibuat sesuai dengan selera anak remaja sehingga penyampaian informasi dari iklan layanan masyarakat nya dapat tersampaikan dengan baik kepada mereka.

Kata kunci: animasi 2D vertikal, desain karakter, remaja, tiktok.

Abstract: Entering the 10 most delayed applications in 2021 and successfully ranking first globally, Tiktok application users are increasing day by day. Many people from all walks of life, from adults to teenagers, are users of this one application. Especially teenagers who are always curious about current trends, so they flock to download this popular application. Because of their great curiosity, many teenagers are too busy using the TikTok application and cannot escape it so that they become addicted to the TikTok application. From this phenomenon, the author wants to design a character that will be used in public service advertisements in the form of

vertical 2D animation which discusses the impact of tiktok addiction on adolescents aged 12 to 17 years. Character designs that will be made according to the tastes of teenagers so that the delivery of information from the public service advertisements can be conveyed properly to them.

Keyword: 2D animation vertical, character design, teenagers, tiktok

PENDAHULUAN

Aplikasi tiktok merupakan sebuah media sosial dan juga platform video musik yang berasal dari Tiongkok yang saat ini sedang menjadi *trending* dikalangan masyarakat diberbagai negara termasuk Indonesia. Berbagai jenis konten video tersedia di aplikasi ini dari mulai konten parodi, konten *mukbang* atau makan, konten *challenge*, hingga konten edukasi juga tersedia di aplikasi tiktok. Hal ini membuat masyarakat dari berbagai kalangan yang memiliki selera berbeda-beda dapat dengan mudah menemukan konten yang mereka sukai di aplikasi tiktok ini. Selain konten yang banyak tersedia di aplikasi tiktok, fitur di dalam nya juga sangatlah beragam seperti penambahan musik, *filter* pada video, *filter* stiker dan efek video, *filter voice change* (*filter* pengubah suara), *filter beautify* (*filter* mempercantik diri), *filter auto caption* (*filter* teks otomatis), *fitur* hapus komen dan blokir pengguna secara masal, dan juga *fitur live* (*fitur* siaran langsung).

Pengguna aplikasi tiktok juga sangat beragam, dari mulai remaja, dewasa hingga orang tua pun banyak yang menggunakan aplikasi tiktok ini. Mereka berlomba-lomba untuk membuat video sesuai *trend* yang sedang *booming* di tiktok untuk mendapatkan banyak *like*, komen dan ketenaran. Bahkan mereka bisa mendapatkan uang dari aplikasi tiktok juga. Tidak sedikit dari mereka yang sangat totalitas ketika membuat video di tiktok seperti menyiapkan properti, mencari tempat yang bagus dan estetik, dan menggunakan baju yang *fashionable*.

Dengan banyaknya *trend* tiktok yang *booming* dan banyak diikuti, kaum remaja yang menjadi salah satu pengguna aplikasi tiktok pun tidak mau kalah untuk membuat video yang sedang *booming*. Dilihat dari karakteristik mereka yang serba ingin tahu dan berada dalam masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa maka mereka tidak akan ragu

untuk mencari tahu dan mencoba hal baru. Namun dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencoba hal yang baru, membuat mereka mudah untuk ketagihan apalagi melihat konten yang ada di tiktok semakin hari semakin beragam sehingga membuat mereka semakin betah. Hal ini ditakutkan akan membuat mereka menjadi kecanduan dan malah akan berdampak buruk bagi mental mereka. Jika hal itu terus dibiarkan maka tidak menutup kemungkinan mereka akan mengalami adiksi atau kecanduan dengan aplikasi tiktok.

Oleh karena itu penulis memilih media animasi dan juga desain karakter yang sesuai dengan visual remaja yang mengalami adiksi sebagai cara untuk mengedukasi para remaja ini untuk tetap tahu batas menggunakan aplikasi tiktok agar tidak sampai terkena adiksi yang akan merugikan diri mereka. Penulis juga ingin menunjukkan dampak yang akan muncul jika remaja mengalami adiksi.

Media Sosial dan Tiktok

Media sosial sendiri memiliki arti yaitu layanan berbasis internet yang bisa digunakan oleh pengguna untuk ikut berpartisipasi di dalamnya berupa pertukaran online, menyumbang konten yang dibuat, dan bergabung di sebuah komunitas online (Michael Dewing, 2010).

Menurut Yuxing Yang dalam jurnalnya yang berjudul *Understanding Young Adults' Tiktok Usage* (2020:4) Tiktok adalah layanan jejaring sosial milik perusahaan China yaitu *ByteDance* yang bertujuan untuk “menginspirasi kreativitas” para pengguna dan juga “membawa kegembiraan” bagi pengguna. Konten tiktok berupa sinkronisasi bibir pendek, menari, bermain game, DIY, video makanan, dan lain sebagainya yang berdurasi sekitar 3 hingga 15 detik atau 3 hingga 60 detik. Konten tiktok diproduksi oleh pengguna (UGC) bukan dari perusahaan dan bisa diakses melalui ponsel. Selain bisa membuat konten, pengguna tiktok juga bisa melihat konten orang lain, berbagi konten video mereka ataupun pengguna lain, dan mengomentari video konten pengguna lain.

1. Adiksi Internet

Pengertian adiksi internet menurut Daria J. Kuss dan Halley M. Pontes dalam bukunya yang berjudul "*Internet Addiction*"(2018) adalah pola perilaku menggunakan internet secara tidak normal dalam periode waktu yang berlebihan, kemudian disertai dengan gangguan psikologis dan fungsional yang terlihat jelas.

2. Iklan Layanan Masyarakat

Menurut Widyatama (2007) dalam penelitian Frederica, dkk (2017) mengatakan bahwa iklan layanan masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk mengungkapkan informasi, mempengaruhi dan meyakinkan orang lain, mendidik khalayak umum yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan sosial dan bukannya mendapat keuntungan ekonomi. Keuntungan sosial yang dimaksudkan adalah menambah pengetahuan, meningkatkan kesadaran sikap, dan perubahan tingkah laku khalayak umum terhadap permasalahan yang diangkat dalam periklanan, dan mendapatkan kesan baik di khalayak umum.

3. Animasi 2D

Darajah (dalam Taufik Afif, 2021) mengatakan jika film animasi adalah perangkat audio visual yang berupa susunan gambar yang tidak hidup yang diurutkan pada frame dan diproyeksikan menggunakan perangkat alat elektronik sehingga terlihat hidup pada layar.

Desain Karakter

Menurut Tony White dalam bukunya yang berjudul *Animation from Pencils to Pixels* (2006) sebuah karakter di dalam animasi itu setara dengan seorang aktor di dalam sebuah film *live-action* yang harus memiliki kemampuan untuk tampil dengan cara yang ditentukan oleh alur cerita. Maka dari itu karakter adalah media untuk menyampaikan dialog dan juga menyampaikan emosi secara halus. Petri Lankoski (2010) juga mengatakan bahwa pembuatan karakter bertujuan untuk menciptakan konflik atau permasalahan dalam sebuah alur. Dalam pembuatan karakter ada beberapa proses,

diantaranya adalah *Head Heights, Shape* dan Proporsi, *Style, Silhouette, Warna, Ekspresi, Turn Around.*

DATA DAN ANALISIS

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran atau *Mixed methods*. Menggabungkan antara dua teknik pengumpulan data yaitu kualitatif dan kuantitatif dimana kualitatif meliputi data yang berisi informasi terbuka dan tertutup seperti menentukan watak dan perilaku. Sedangkan kuantitatif meliputi data yang dianalisis dengan cara statistik berupa pengumpulan data dalam instrument, ceklis, atau dokumen umum yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang ada.

Data Objek

1. Data wawancara remaja 1

Athaya Sinari Qolbi adalah remaja berusia 16 tahun yang memiliki tinggi sekitar 163 sampai 165 cm. Hobi dia adalah menggambar dan juga mengedit video dan foto. Memiliki warna kesukaan yaitu merah muda dan juga hitam. *Outfit* Athaya ketika berada di dalam rumah adalah celana panjang kain, *t-shirt*, dan juga kadang suka menggunakan daster. Untuk *outfit* diluar rumah atau sedang bermain bersama teman-temannya dia suka menggunakan sweater, kemeja, kaos dan celana jeans. Rambut dia panjang dan selalu diikat. Konten yang Athaya tonton biasanya adalah konten random yang sering muncul *FYP* seperti konten lucu, video yang *relate*, dan juga meme. Selain menikmati konten, Athaya juga suka membuat video di tiktok seperti video musik *lipsync*, suka upload video pemandangan yang sudah diedit sendiri. Namun kebanyakan video yang dia buat hanya disimpan di *draft* dan tidak dipublikasikan. Ketika dia membuat video di tiktok biasanya menggunakan *outfit* celana *jeans, sweater* atau kemeja dan kaos.

Ketika dia Asyik bermain tiktok dan ibu dia memanggil, dia untuk membantu, dia menyaut tetapi tetap bermain tiktok, kemudian setelah itu baru dia pergi untuk melakukan perintah ibunya. Dan ketika ada yang mengganggu dia saat bermain tiktok, dia cenderung hanya membiarkannya dan tidak menggubris. Athaya juga suka bermain tiktok bersama teman-temannya. Semenjak bermain tiktok Athaya menjadi suka mendengarkan musik karena ketika menonton konten dia suka menemukan lagu-lagu bagus.

2. Data wawancara remaja 2

Nama dari narasumber remaja ke dua adalah Nur Assyifa Niari Putri dan panggilannya adalah Syifa. Dia adalah remaja berusia 15 tahun yang memiliki tinggi badan 167 cm. Dia memiliki hobi menonton film dan juga *dance*. *Outfit* yang suka dia gunakan adalah kemeja, kaos, celana jeans atau celana kulot. Dan ketika Athaya berada di rumah dia sering menggunakan baju santai seperti celana pendek dan juga kaos. Warna favorit dia adalah *pink* dan hitam. Dia suka bermain tiktok dan memiliki akun tiktok dia sendiri. Syifa cenderung hanya menikmati konten di tiktok dan tidak pernah mengupload konten di akun tiktoknya. Namun jika hanya untuk mengisi waktu luang dia sering membuat video seperti video ketika sedang makan, atau sedang jalan-jalan, ketika dia membuat video dia cenderung spontan dan tidak menyiapkan properti berlebih. Ketika dia sedang menonton konten di tiktok dia melihat konten yang random sesuai dengan FYP yang lewat di beranda tiktoknya. Dia bermain tiktok biasanya tidak menentu, jika ada waktu luang, atau ketika dia sedang bosan dia akan bermain tiktok. Terkadang juga dia bermain tiktok ketika malam sebelum tidur. Ketika melihat konten yang ada di tiktok Syifa erkadang dia ikut mengirim komentar kepada pemilik konten tersebut. Ketika Athaya sedang bermain tiktok kemudian bunda dia memanggil, dia hanya membalas panggilan bunda nya tetapi masih asyik bermain tiktok.

3. Data wawancara ibu remaja 1

Ibu Titian adalah ibu dari narasumber Athaya. Beliau adalah seorang dosen dan memiliki tinggi badan 157 cm. Beliau tahu aplikasi tiktok dan pernah membukanya. Walaupun pernah membuka aplikasi tiktok tetapi beliau tidak hapal dengan *fitur* yang ada di tiktok. Ibu Titian ini sering melihat anaknya bermain tiktok. Menurut beliau Athaya bermain tiktok ketika waktu luang dan ketika ada mengganggu dia bermain tiktok dia terlihat tidak senang dan cemberut. Menurut beliau juga Athaya adalah anak yang supel dan memiliki banyak teman, kreatif, *self defence* nya tinggi. Ketika Athaya bermain tiktok dan beliau memanggilnya untuk membantunya, Athaya sering menunda nunda. Melihat Athaya yang selalu fokus bermain tiktok, membuat ibu Titian sangat takut apabila Athaya akan kecanduan apabila terlalu sering bermain tiktok. Tetapi beliau berkata jika Athaya masih memiliki kesibukan lain yang bermanfaat yaitu menggambar dan menjual gambar tersebut.

4. Data wawancara ibu remaja 2

Ibu Dini adalah orangtua dari remaja Syifa. Beliau adalah ibu rumah tangga berusia 48 tahun. Beliau mengetahui aplikasi tiktok namun tidak pernah memainkannya. Menurut ibu Dini Syifa adalah orang sering *moody* dan tertutup. Namun walaupun begitu dia tetap terbuka dengan ibu Dini walaupun ibu Dini harus bertanya terlebih dahulu jika ingin tahu apa yang terjadi dengan Syifa. Ketika *mood* Syifa sedang jelek, dia sering diam di kamar, tidur, dan wajah menunjukkan ekspresi cemberut. Dan biasanya ibu Dini ini akan membiarkan hal tersebut karena takut membuat *mood* Syifa tambah buruk. Kemudian ketika Syifa sedang asyik bermain tiktok kemudian ibu Dini memanggilnya untuk membantu beliau dan Syifa tidak kunjung datang, biasanya ibu Dini ini akan marah terhadap Syifa.

5. Data wawancara psikolog Anak dan Remaja

Dalam pemilihan warna yang akan digunakan dalam pembuatan background ataupun karakter disesuaikan dengan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh perancang kepada penonton. Untuk penyampaian pesan seperti perasaan, semangat, dan mimpi itu lebih cocok menggunakan warna-warna yang hangat, sedangkan untuk menyampaikan informasi tentang kesedihan, duka, relaksasi gunakan warna-warna yang dingin. Untuk target audien 12 sampai 17 tahun usahakan pemilihan warnanya tidak banyak dan lebih berfokus dalam satu *tone* warna saja agar mereka bisa fokus dalam menonton.

Pengguna tiktok yang terlalu sering menggunakan aplikasi ini akan mengalami efek ketagihan seperti menggunakan sebuah narkoba. Penggunaan tiktok ini akan menjadi *happy* dan bahagia dengan cara menggunakan aplikasi ini dan ketika tidak menggunakannya mereka akan gelisah dan tidak nyaman dengan hal itu.

Ciri ciri orang telah mengalami adiksi atau kecanduan main tiktok ini biasanya emosinya tidak stabil, jadi tidak bisa diam tetapi bukan secara fisik namun seperti gelisah dan tidak tahu untuk meredakan kegelisahannya, kemudian konsentrasi berkurang, minat sosial berkurang, tidak memerhatikan diri sendiri, menarik diri dari lingkungan.

Data Observasi

1. Remaja Perempuan

Remaja perempuan berusia 15 tahun yang hobi sekali bermain tiktok. Dalam sehari dia bisa menghabiskan seluruh harinya hanya duduk dan bermain aplikasi tiktok. Berikut adalah sampel remaja wanita berusia 15 tahun yang menggunakan aplikasi tiktok:



Gambar 3. 1 Foto Narasumber 1
Sumber : pribadi, 2022

Narasumber 1	
Wajah	Oval
Mata	Besar, dan ada kantung mata samar
Pupil Mata	Hitam
Alis	Panjang dan tebal
Hidung	besar
Bibir	Bagian bawah bibir ukurannya lebih besar daripada bibir atas



Gambar 3. 2 Narasumber 2
Sumber : pribadi, 2022

Narasumber 2	
Wajah	Kotak
Mata	Besar dan lebar
Pupil Mata	Hitam
Alis	Panjang dan melengkung
Hidung	Kecil dan bulat
Bibir	Bibir nya lumayan tipis

2. Ibu

Ibu adalah karakter perempuan dewasa yang mana adalah keluarga dari remaja perempuan. Berikut adalah sampel wajah ibu :



Gambar 3. 3 Foto Narasumber 3
Sumber : pribadi, 2022

Narasumber 3	
Wajah	Kotak
Mata	Besar
Pupil Mata	Hitam
Alis	Panjang dan tebal
Hidung	besar
Bibir	Bagian bawah bibir ukurannya lebih besar daripada bibir atas



Gambar 3. 4 Narasumber 4
Sumber : pribadi, 2022

Narasumber 4	
Wajah	oval
Mata	Besar
Pupil Mata	Hitam
Alis	Panjang dan tebal
Hidung	Besar dan lebar
Bibir	Bibirnya lumayan tipis

Analisis Karya Sejenis



KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pembuatan perancangan karakter untuk animasi 2D vertikal ini bermaksud untuk menyampaikan kepada orang-orang terutama kaum remaja mengenai dampak adiksi yang akan timbul jika terlalu banyak menggunakan aplikasi tiktok melalui karakter yang dibuat. Selain menunjukkan dampak fisik yang timbul di diri karakternya, dampak emosi di dalam karakter juga akan terlihat. Dan dari karakter yang dirancang, maka nanti akan dibuat sebuah animasi 2D yang berbentuk vertikal yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan keseluruhan pesan tentang dampak adiksi tiktok ini.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan penggayaan semi realis yang *flat design* karena menyesuaikan dengan teknik pembuatan animasi yang menggunakan teknik *tweening*. Selain itu target sasaran dari pembuatan animasi 2D ini adalah remaja

perempuan yang berusia 12-17 tahun yang lebih banyak menyukai bentuk semi realis. Pendapat tersebut berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya. Untuk *Art style* yang digunakan dalam pembuatan karakter ini terinspirasi dari karakter Kaeru yang berasal dari *short animation* 2D yang berjudul Kaeru, tetapi kemudian ada modifikasi yang dilakukan oleh penulis sehingga tidak persis sama dengan karakter yang ada di animasi Kaeru.

Konsep Media

Dalam pembuatan perancangan desain karakter penulis menggunakan *creative pen display* dan *software Clip Studio Paint* untuk membuat rancangan karakternya. Kemudian setelah perancangan karakter selesai dibuat maka hasil perancangan itu akan digunakan dalam pembuatan animasi 2D vertikal sebagai *output* dari karya tugas akhir. Sedangkan untuk *output* perancangan karakternya sendiri akan dibuat dalam bentuk *artbook*. Selanjutnya animasi 2D vertikal ini akan diupload di aplikasi tiktok karena sasaran *audience* penulis dan tim adalah remaja pengguna tiktok. Pemilihan tiktok sebagai sarana untuk mengupload video animasi juga dikarenakan tiktok adalah salah satu media sosial yang banyak digunakan sehingga peluang untuk menyampaikan pesan dari video animasi ini akan lebih besar dan lebih mudah.

Konsep visual

1. Karakter Tanisha

Dalam perancangan karakter Tanisha penulis menggunakan 2 narasumber untuk dijadikan sebagai acuan dalam bentuk tubuh dan juga penampilannya. Bentuk mata yang berbentuk *Almond eyes*, kemudian usia 16 tahun dan tinggi badan 163 cm diambil dari narasumber pertama. Sedangkan untuk narasumber kedua akan mengambil dari segi *outfit* yang akan digunakan ketika sedang bermain tiktok berupa kemeja, kaos, dan juga celana *jeans*, kemudian *outfit* ketika sedang berada di rumah yaitu kaos dan celana pendek. Selain itu warna kulit Tanisha juga diambil dari narasumber kedua yaitu kuning langsung atau *mediteranian*.

Untuk bagian mata karakter Tanisha akan ditambahkan dengan kantung mata yang menghitam sebagai tanda jika karakter Tanisha sering begadang pada malam hari. Lalu rambut Tanisha dibuat pendek bergelombang dengan poni di depan untuk memberi kesan *fresh* dan muda, dan warna rambutnya adalah hitam pudar. Warna mata Tanisha adalah coklat seperti warna mata orang Indonesia kebanyakan. Bentuk tubuh Tanisha adalah berbentuk jam pasir yaitu bentuk tubuh yang memiliki ukuran pinggang kecil dan ukuran pundak serta pinggul sama besar. Selain itu bentuk wajah Tanisha adalah segitiga yang menggambarkan watak Tanisha yang gampang marah.

Outfit Tanisha yaitu kemeja menggunakan warna hijau untuk memberi makna optimisme dan penyakit. Sedangkan untuk *outfit* Tanisha yaitu kaos yang menggunakan warna kuning sebagai warna kaos pendek yang digunakannya. Warna kuning ini melambangkan ceria dan juga tipu daya.

2. Karakter Ibu

Perancangan karakter ibu menggunakan 2 narasumber untuk dijadikan acuan dalam bentuk tubuh dan penampilannya. Berdasarkan narasumber 3 penulis mengambil referensi tinggi badannya yaitu 157 cm, usianya yang berumur 48 tahun, bentuk wajah yang kotak, dan bentuk badan yang kotak bidang. Untuk narasumber 4 penulis mengambil referensi bentuk mata *almond eyes*. Selain itu karakter ibu akan ditambahkan properti kacamata, daster sebagai pakaian yang akan digunakan, dan warna kulit yaitu sawo matang yang diambil dari narasumber 3 dan 4. Kemudian alasan lain penulis memilih bentuk wajah kotak adalah untuk memperlihatkan watak ibu yang tegas dan cerewet.

Warna rambut ibu adalah abu-abu untuk menunjukkan bahwa karakter ibu ini sudah berumur. Selanjutnya pemilihan bola mata yang coklat juga menunjukkan warna mata orang Indonesia kebanyakan. Untuk rambut penulis memilih rambut pendek lurus dengan poni yang kesamping untuk menambah kesan dewasa dan tegas. Karakter Ibu menggunakan kostum yaitu daster

berwarna coklat polos. Pemilihan warna coklat untuk kostum Ibu memiliki makna kolot.

3. Karakter Zaliah

Perancangan karakter Zaliah dibuat berdasarkan sifat dari Zaliah. Watak Zaliah yang suka berbicara sarkas kepada orang lain dan berbicara tanpa berfikir terlebih dahulu membuat penulis memilih bentuk wajah segitiga. Bentuk mata *Monolid eyes* juga dipilih untuk memberikan kesan intimidasi.

Selanjutnya karakter Zaliah adalah gadis yang tomboy dan menyukai gaya berbusana ala hip-hop sehingga setelah penulis mencari data mengenai busana hip-hop akhirnya penulis memilih busana *hoodie*, *beanie*, dan celana *jeans*. Rambut panjang digerei akan menambah kesan dewasa pada karakter Zaliah. Karakter Zaliah menggunakan *hodie* yang memiliki warna merah karena memiliki arti agresif dan berani. Kemudian Karakter Zaliah juga menggunakan *beanie* dan *jeans* berwarna hitam yang memiliki makna maskulis, elegan, dan atraktif.

4. Karakter Kamala

Sama dengan perancangan karakter Zaliah, karakter Kamala juga dirancang berdasarkan sifat dari Kamala yang ceria dan baik hati sehingga penulis memilih bentuk bulat untuk bentuk wajah Kamala. Selain itu Kamala memiliki tinggi yang pendek untuk memberi kesan imut dan mungil. Pemilihan bentuk mata yang *Round Eyes* juga untuk menunjukkan sifat ceria dan manis.

Selanjutnya adalah Kamala adalah gadis yang feminim sehingga pakaian yang digunakan juga harus menunjukkan sisi feminim nya. Baju *jumpsuit* dan bando warna merah muda serta *t-shirt* putih dipilih untuk menunjukkan sifat tersebut. Rambut diikat cepol juga dipilih untuk menambah kesan *girly* dan muda. Pemilihan warna pink untuk *jumpsuit* dan bando adalah untuk menonjolkan sisi feminim di karakter Zaliah. Selain itu warna pik juga memiliki arti kelembutan dan kebaikan. Sedangkan warna putih di *t-shirt* panjang Kamala memiliki warna kepolosan.

5. Karakter Naqia

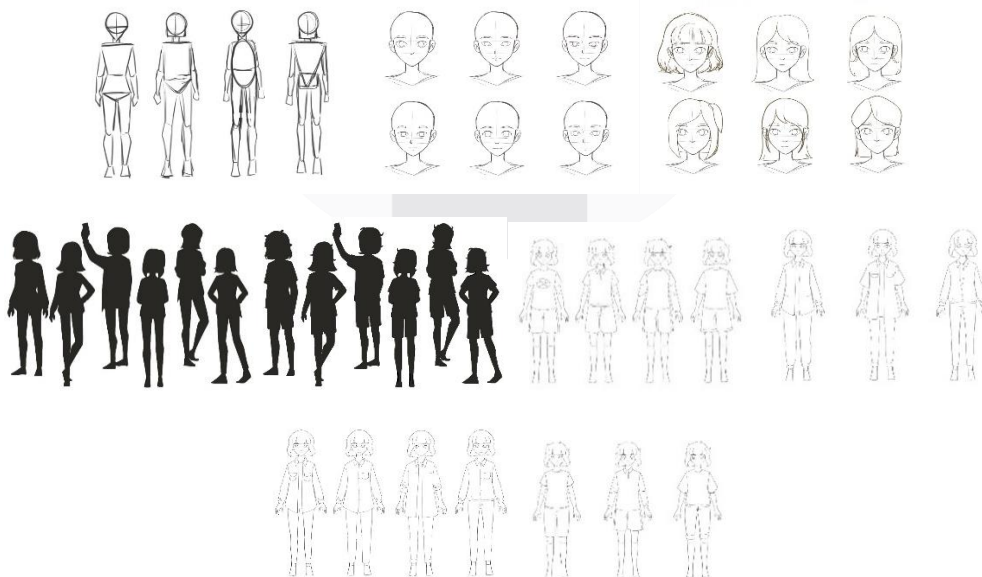
Karakter Naqia dirancang masih sama dengan karakter Zaliah dan Kamala yang mana diambil dari sifat Naqia itu sendiri yaitu lebih suka diam dan tidak suka basa basi. Maka dari itu bentuk wajah yang dipilih penulis untuk karakter Naqia ini adalah segitiga. Naqia juga adalah anak yang kalem dan tidak terlalu memperdulikan penampilannya, maka dari itu *outfit* yang digunakan juga tidak meriah dan menggunakan warna warna yang tidak mencolok.

Naqia menggunakan baju *sweater* berwarna coklat dan celana kulot berwarna abu-abu. Warna coklat pada *sweater* nya memiliki arti kaku. Sesuai karakter Naqia yang tidak suka berbasa basi dan juga lebih suka diam sehingga orang orang disekitarnya juga cenderung segan dan kaku untuk berinteraksi dengan dia. Sedangkan warna abu-abu pada kulot nya memiliki arti keseriusan dan tidak aktraktif.

Perancangan Karakter

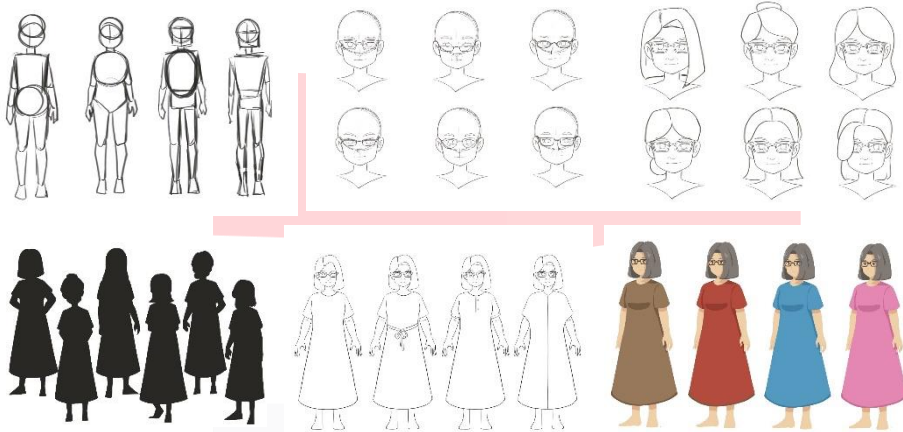
1. Proses Perancangan

1) Tanisha

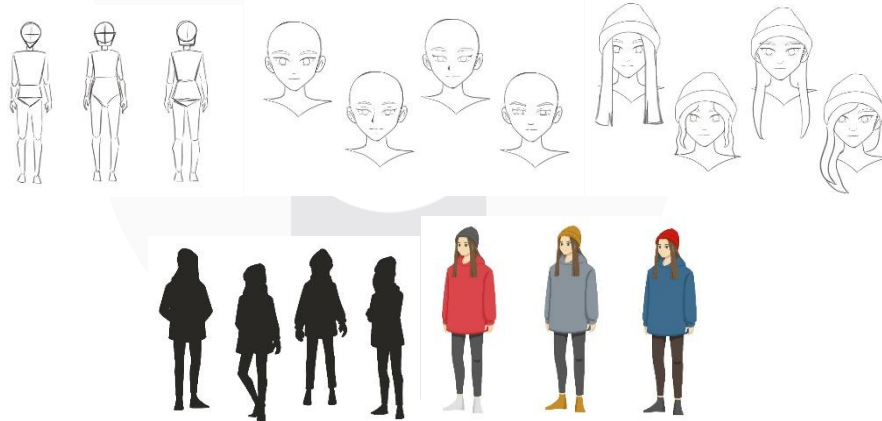




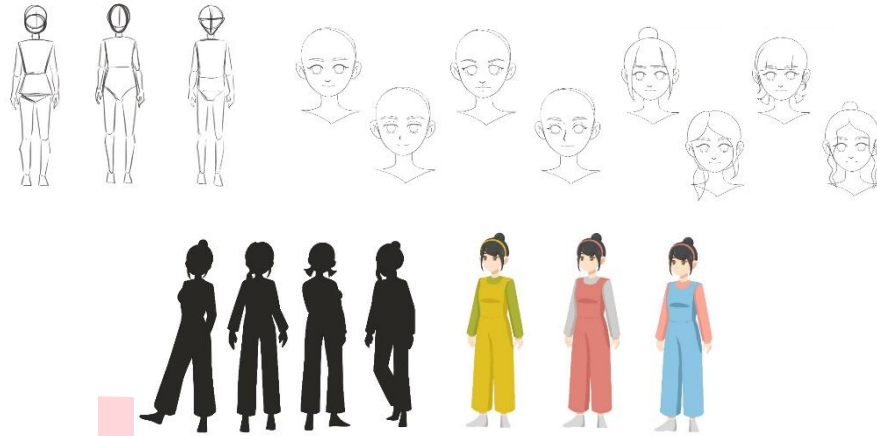
2) Karakter Ibu



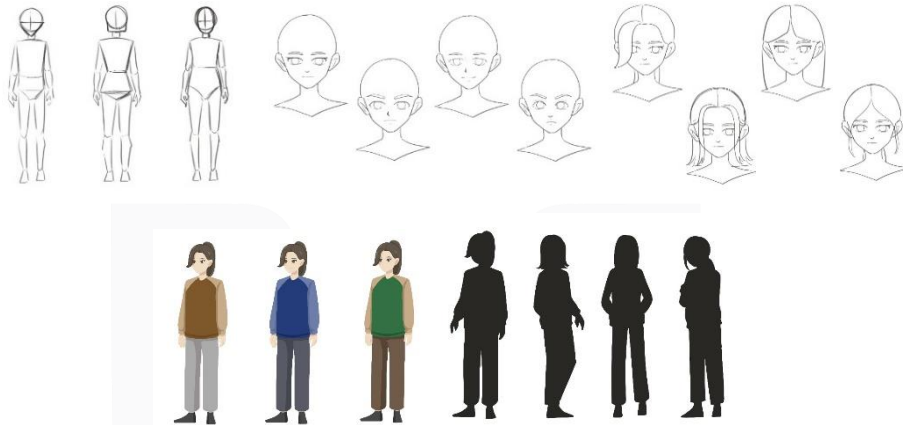
3) Karakter Zaliah



4) Karakter Kamala



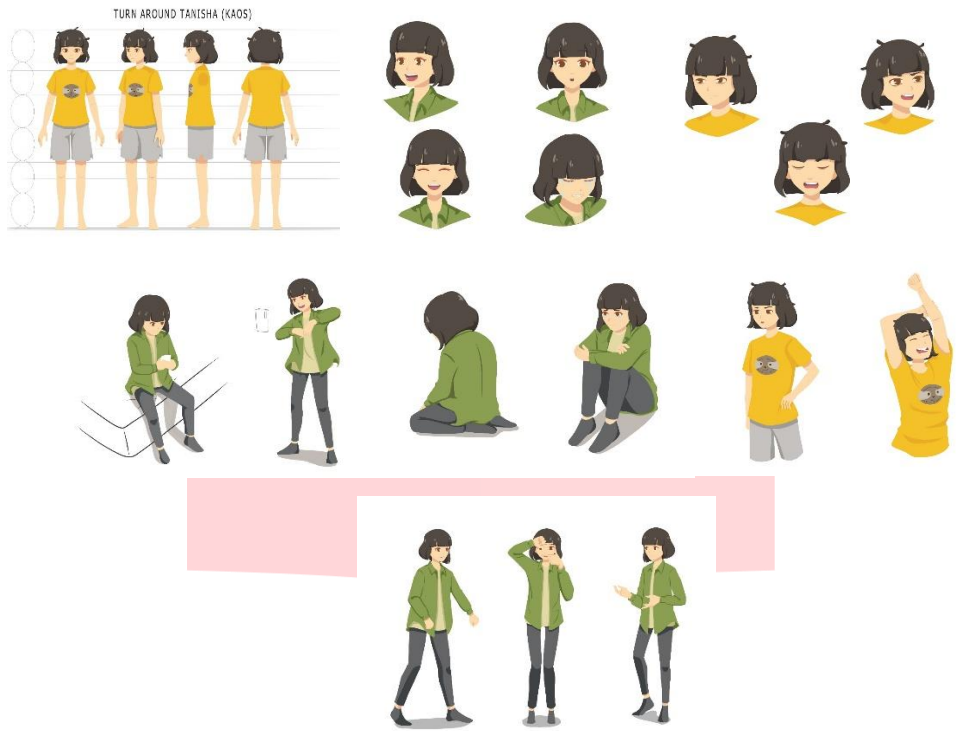
5) Karakter Naqia



2. Hasil Perancangan

1) Tanisha

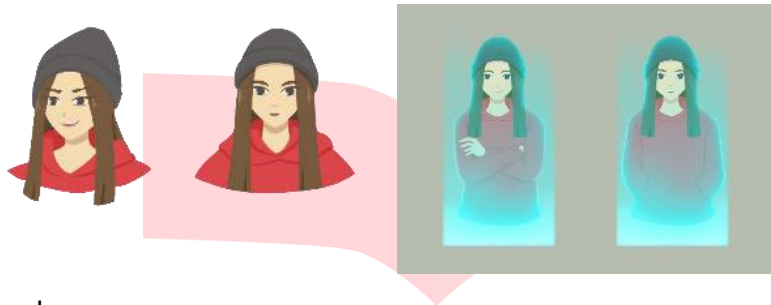
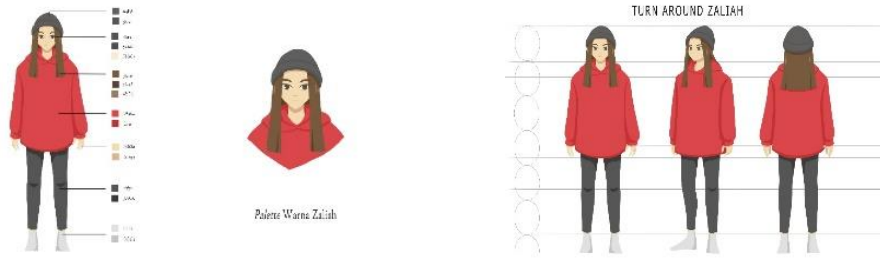




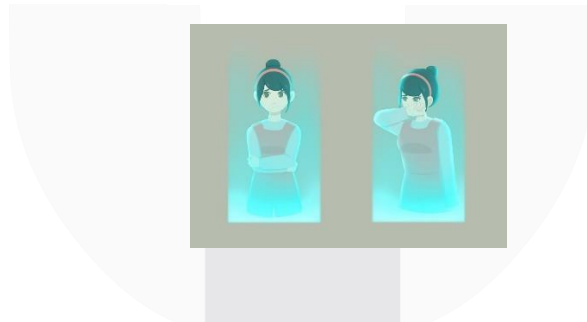
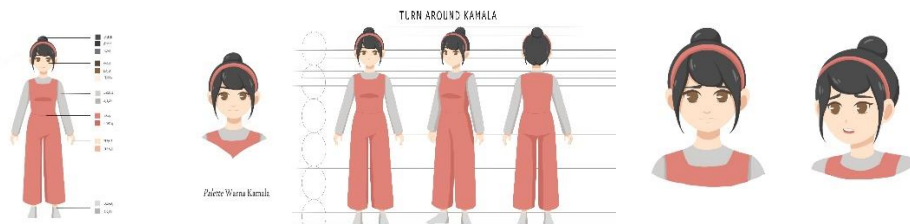
2) Ibu



3) Zaliah



4) Kamala



5) Naqia





KESIMPULAN

Kepopuleran aplikasi tiktok di kalangan remaja membuat mereka rawan untuk terkena adiksi. Banyaknya fitur dan konten yang disediakan oleh tiktok membuat kaum remaja akan betah dan kecanduan untuk lagi dan lagi membuat konten ataupun sekedar menonton konten yang ada di tiktok.

Data yang berhasil didapatkan dari wawancara, kuisisioner, dan observasi menyatakan jika seorang remaja yang sudah kecanduan bermain tiktok memiliki ciri-ciri tersediri seperti menarik diri dari lingkungan sekitar, tidak merawat diri, menunda-nunda pekerjaan, tidur larut, interaksi sosial berkurang, konsentrasi menurun, dan emosi tidak stabil.

Saran

Dalam pencarian literasi mengenai aplikasi tiktok dan adiksi terhadap tiktok masihlah sangat sedikit ditemukan sehingga membuat pencarian data menjadi cukup sulit dilakukan. Kemudian dalam pengumpulan data wawancara dan observasi dilakukan hanya dengan cara daring dan melihat foto dari para narasumber dikarenakan masih adanya pandemi yang mengakibatkan tidak bisa melakukan hal tersebut secara langsung. Oleh sebab itu, dalam mengolah data-data yang didapat haruslah dilakukan secara cermat dan mendetail sehingga hasil yang didapat dari semua data akan bisa akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. Afif, Riky Taufik. 2021. 2021, Nirmana, Vol. 21, No. 1, pp. 29-37.

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Edukasi Pola Asuh Orang Tua Dryclean. Frederica, Devina Anastasia, Hartanto, Deddi Duto and Sylvia, Merry. 2017. 2017, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, pp. 121-131.

Social Media: An Introduction. Dewing, Michael. 2010. 2010, Publication No. 2010-03-E 3 February 2010 revised 20 November 2012, pp. 1-5.

Understanding Young Adults' TikTok Usage. yANG, yUXIN. 2020. 2020, UCSD Department of Communication June 2020, pp. 1-60.

Animation from pensils to pixels. White, Tony. 2006. United States of America : British Library Cataloguing-in-Publication Data.

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Edukasi Pola Asuh Orang Tua Dryclean. Frederica, D. A., Hartanto, D. D., & Sylvia, M. (2017). *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra*, 121-131.

Lankoski, P. (2010). *Character Driven Game Design.* jyvaskyla: The School of Art and Design A 101.