PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA *BODY IMAGE INSECURITY* PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY

CHARACTER DESIGNS FOR 2D ANIMATION OF THE BODY IMAGE INSECURITY PHENOMENON ON VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDENTS AT TELKOM UNIVERSITY

Nuramany Sulfiatny[1], Yosa Fiandra[2], Angelia Lionardi[3]
[1,2,3] *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
nuramanyyatny@student.telkomuniversity.ac.id, pichaq@telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Body image insecurity* merupakan pandangan negatif gambaran mental mengenai bagaimana bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Animasi 2 dimensi adalah media yang baik untuk menyampaikan fenomena sosial. Maka dari itu, diperlukan perancangan karakter animasi 2 dimensi yang mampu menggambarkan fenomena tersebut. Penggayaan fabel dipilih untuk menggambarkan informasi tentang mahasiswa yang mengalami *Body image insecurity* dan bagaimana solusinya. Perancangan karakter dibuat dengan mengamati karakteristik ekspresi dan gesture mahasiswa DKV Telkom University yang mengalami *Body image insecurity.* Dilakukan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif berupa observasi kepada mahasiswa DKV Telkom University, Studi Pustaka terkait *Body image insecurity* dan Perancangan desain karakter dan wawancara terhadap psikolog serta mahasiswa DKV Telkom University dan mahasiswa luar Telkom sebagai pembanding.
Kata kunci: *Body image insecurity,* mahasiswa, dan Perancangan desain karakter

Abstract: *Body image insecurity is a negative mental perception of how someone views their body shape and size. In students, body image insecurity results in decreased self-esteem, anxiety, and depression, which inhibiting the personal development of students in various aspects including education, work, social relationships, and friendships. 2D animation is an effective medium for conveying social phenomena. Therefore, a design of 2D animated characters with fable-style embellishment is created to illustrate information about students experiencing body image insecurity and its solutions. The character design is crafted by observing the characteristic expressions and gestures of students from Telkom University's Visual Communication Design (DKV) program who are dealing with body image insecurity. Data collection is conducted using qualitative methods, including observation of Telkom University's DKV students, literature studies related to body image*

insecurity, character design, and interviews with psychologists, Telkom University's DKV students, and students from outside Telkom University for comparison.
***Keywords**: Body image insecurity, college students, and character designs*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan kita memerlukan rasa percaya diri yang baik untuk menunjang perkembangan diri dalam berbagai hal mulai dari pendidikan, pekerjaan hingga hubungan sosial dan pertemanan. Namun, banyak orang kehilangan rasa percaya diri yang diakibatkan oleh rasa *Insecure* atau *Insecurity. Insecurity* merupakan emosi yang muncul akibat merasa kualitas diri lebih rendah dari orang lain (Asta, 2019). *Insecurity* sendiri memiliki 5 tipe, *relationship insecurity, social insecurity*, *body image insecurity*, *job insecurity* dan *basic need insecurity* (Patterson, Eric., 2021). *).* Dari pengumpulan data yang tealah dilakukan 48 dari responden mahasiswa DKV Telkom University sebanyak *95,8%* menjawab pernah mengalami *insecure.* Kemudian Sebanyak 37 mahasiswa mengalami *insecure* pada penampilan fisik.

Body image merupakan gambaran mental mengenai bagaimana bentuk dan ukuran tubuh seseorang, bagaimana seseorang menilai diri mereka dari presepsi pribadi terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, dan bagaimana penilaian orang lain terhadap dirinya (Honigam dan Castle., 2007). Orang-rang yang mengalami *body image insecurity* berusaha keras memperhatikan penampilan fisik mereka dengan sangat detail, mereka akan lebih peduli dengan penampilan fisik mereka dibandingkan dengan karakter mereka, mereka sibuk menghabiskan waktu mengkhawatirkan penampilan fisik dan merasa semua orang menghakimi mereka tanpa mereka sadari merekalah yang menghakimi diri sendiri (Patterson, Eric., 2021). Hal tersebut dapat menurunkan tingkat kepercayaan diri sehingga membuat penderitanya kesulitan dalam bersosialisasi serta memiliki emosi yang tidak stabil dan dapat menyebabkan stress bahkan depresi berat. Bukan hanya merusak mental *body image insecurity* juga dapat berdampak ke fisik seseorang,

kebanyakan orang yang mengalami *body image insecurity* menderita gangguan makan, gangguan tidur, dan body dysmorphic disorder *(dr. Gabriela, 2020*

Animasi adalah media yang baik untuk menyampaikan informasi mengenai suatu fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Tinarbuko, 2020). Proses pembuatan animasi 2D memiliki beberapa tahap, salah satunya adalah perancangan desain karakter. Desain karakter merupakan bentuk rancangan sebuah tokoh dengan konsep dasar "manusia" yang dikembangkan kedalam berbagai bentuk seperti hewan, tumbuhan ataupun benda-benda lain di sekitar kita (Ruyattman, 2013). Dalam proses perancangan desain karakter juga terdapat beberapa tahap, diantaranya adalah menentukan bentuk dasar atau *basic shape* dari karakter, membuat siluet, menentukan *color palette*, anatomi karakter, menggambar *gesture*, ekspresi hingga perancangan properti karakter.

Berdasarkan hal di atas, penulis memiliki tugas sebagai *character designer* yang merancang karakter yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D mengenai Fenomena *Body Image Insecurity* Pada Mahasiswa Telkom University.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, yaitu dengan cara memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, metode ini adalah metode yang tepat untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, sikap, motivasi, presepsi dan tindakan subjek (Moleong, 2007 : 6). Metode kualitatif dipilih karena perancangan menggambarkan kehidupan sosial narasumber yang tidak bisa diukur dengan angka (kuantitatif). Metode ini memungkinkan untuk mengumpulkan data yang lebih mendalam dan detail melalui observasi, wawancara dan studi Pustaka, sedangkan data yang dilakukan dengan melalui penelitian sampel dan populasi (kuesioner) hanya untuk memperkuat data sebelumnya (Siyoto dan Sodik, 2015).

Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data interaktif oleh Miles dan Huberman (1992), yaitu dengan mengumpulkan data-data yang

diperlukan untuk perancangan kemudian menganalisis dan memahami data yang ada, selanjutnya data akan disimpulkan dan disajikan kepada orang yang membutuhkan, analisis ini memiliki 4 tahapan; pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

LANDASAN TEORI

Body Image Insecurity

Body image merupakan gambaran mental mengenai bagaimana bentuk dan ukuran tubuh seseorang, bagaimana seseorang menilai diri mereka dari presepsi pribadi terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, dan bagaimana penilaian orang lain terhadap dirinya (Honigam dan Castle., 2007). Psikolog Eric Sindunata dari Binus University menuliskan *body image insecurity* atau biasa disebut juga dengan *body image negative* merupakan cara pandang yang tidak realistis seseorang terhadap tubuh mereka.

Selain itu Hosseini dan K. Phady menjelaskan ada beberapa faktor yang menyebabkan *body image insecurity* :

Indeks Massa Tubuh (BMI)

Orang – orang dengan BMI yang tidak sesuai standar akan merasa tidak puas terhadap body image mereka.

Keluarga

Sikap orang tua terhadap anak mereka akan berpengaruh pada bagaimana anak menilai tubuh mereka.

Tekanan Sosial

Seseorang cenderung akan mengikuti bagaimana body image ideal yang diinginkan oleh lingkungan sosial mereka.

Media

Tubuh ideal pria berotot dan kecantikan wanita dengan tubuh yang langsing sering ditampilkan pada media sebagai standar kecantikan.

Media Sosial

Melihat postingan foto pengguna lain, dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menilai tubuhnya sendiri.

Self-esteem

Seseorang dengan self-esteem yang rendah dapat menguragi kepercayaan dan kepuasan terhadap bentuk tubuh sendiri.

Faktor lain

Penyakit kronis, dan kelainan pada bentuk tubuh seseorang. Pada *website* Halodoc (2018) juga dituliskan, *body image insecurity* dapat berdampak bagi kesehatan, yaitu sebagai berikut :

1. Depresi
2. Bulimia nervosa
3. Anoreksia nervosa

Adinda rudystina, dalam *website* hellosehat (2020), menuliskan ciri orang yang mengalami *body image insecurity* adalah :

1. Merasa penampilan mereka tidak sesuai dengan yang diinginkan masyarakat,
2. Memiliki perasaan minder
3. Berpikir secara tidak realistis.

Adinda rudystina juga menuliskan cara mengatasi *body image insecurity* adalah dengan menciptakan *body image positive*, mulai dari menjalin hubungan baik dengan diri sendiri, memperbaiki kepercayaan diri, bersikap positif dan melatih kestabilan mental.

Mahasiswa

Mahasiswa bisa dikatakan sebagai orang yang telah lulus dari SMA yang sedang mencari konsep diri serta aktualisasi diri (Masithoh, 2022:13). Aktualisasi diri merupakan cara seseorang mencari jati diri dari sudut pandang yang berbeda (Deanda, 2021). Menurut Maslow, yang diperbarui dalam D'Souza (2018), aktualisasi diri meliputi kebutuhan psikologis, kebutuhan dasar (pakan dan pangan), keamanan, kebutuhan akan cinta, kebutuhan dihormati serta dicintai, kebutuhan kognitif (keinginan dalam pengetahuan, makna , moralitas serta

kebenaran), kebutuhan transedensi diri (spiritual) dan kebutuhan aktualisasi diri. Gunarsah (2011) menyebutkan beberapa ciri mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

1. Menerima kondisi fisiknya
2. Memiliki kebebasan emosional
3. Mampu bersosialisasi
4. Memiliki patokan karakter
5. Mengetahui bagaimana dia bersikap dan bagaimana dia ingin orang lain menilainya.
6. Mengetahui dan menerima kemampuan diri
7. Memiliki pengendalian diri yang stabil
8. Bersikap dewasa dan tidak kekanak-kanakan

Dari ciri-ciri yang disebutkan oleh Gunarsah di atas, kita dapat melihat bahwa ciri-ciri tersebut sangat bertolak belakang dengan ciri-ciri mahasiswa yang mengalami *body image insecurity.* Mahasiswa yang tidak menerima kondisi fisiknya dapat mengalami *body image insecurity.*

Desain Karakter Untuk Animasi 2D

Melisa Ruyattman (2013) mengatakan, desain karakter merupakan bentuk rancangan sebuah tokoh dengan konsep dasar "manusia" yang dikembangkan kedalam berbagai bentuk seperti hewan, tumbuhan ataupun benda-benda lain di sekitar kita. Tony White dalam bukunya yang berjudul *"Animation from pencils to pixels"* (2006) menuliskan bahwa sebuah karakter dalam animasi sama seperti seorang aktor dalam sebuah film yang dapat menampilkan peran sesuai dengan alur dari filmnya.

Dalam buku *Creating Stylized Animals (How to Design Compelling REAL and IMAGINARY Animal Characters)* yang dikeluarkan oleh 3dtotalPublishing terdapat 7 tahap dalam merancang desain karakter hewan yang menarik, yaitu *Character Appeal, Stylizing Animals, Gesture & Pose, Faces & Expressions, Anthropomorphism, Color Theory* dan *Stylization Process.*

Animasi memiliki keunggulan untuk menjelaskan sebuah kejadian secara sistematis dalam tiap perubahan waktu sehingga dapat membantu dalam menjelaskan sebuah prosedur dan urutan kejadian (Ardiansar, 2020:28). Penyampaian pembelajaran melalui media visual animasi dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Ayuliandri dan Sylvia, 2022:114).

(Munir, 2012) menuliskan pada bukunya, bahwa terdapat 12 prinsip dalam animasi yaitu, *pose-to-pose dan inbetween, timing, secondary action, ease in and out, anticipation, follow through and overlapping action, arc, exaggeration, squash and stretch, staging, appeal* dan penjiwaan karakter.

Pada perancangan desain karakter, prinsip yang digunakan adalah *exaggeration, appeal* dan penjiwaan karakter.

Exaggeration

Melebih-lebihkan gesture dan ekspresi karakter (Munir, 2012:418).

Appeal

Karakter memiliki keunikan yang berbeda-beda sehingga dapat dibedakan antara karakternya (Munir, 2012:418).

Penjiwaan karakter

Membayangkan karakter kita sebagai seorang aktor, sehingga dapat menyampaikan emosi yang digambarkan (Munir, 2012:418).

Solid drawing

Kemampuan menggabar karakter dalam berbagai angle (Gaby, 2020)

Fabel

Fabel merupakan cerita dengan karakter hewan hasil dari personafikasi karakter manusia. Istilah “personafikasi karakter” berarti memberikan sifat-sifat dan perilaku manusia kepada karakter hewan (Zaidan dan Nurgiantoro, 2010:22). Cerita fabel juga sering disebut sebagai cerital moral karena pesan yang disampaikan pada cerita fabel sangat berkaitan erat dengan moral (Marfu’ah, 2019). Fabel merupakan teks persuasif (Sugihastuti, 2013:25-26). Ciri persuasif dari fabel ini yang membuat fabel menjadi didaktik, mendidik (Marfu’ah, 2019). Karena fabel sering digunakan untuk menyampaikan pesan moral dan memiliki ciri

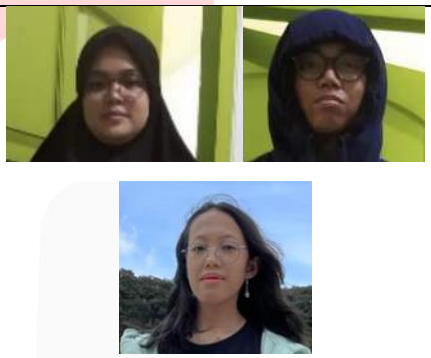
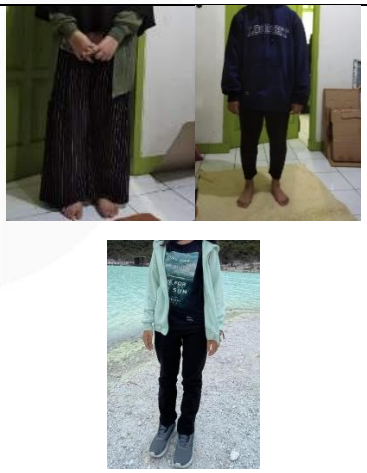
mendidik maka fabel dipilih untuk menggambarkan informasi mengenai fenomena *body image insecurity*.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Objek Analisis

Data Hasil Observasi

Tabel Data Hasil Observasi Karakter Mahasiswa

Gesture dan Proporsi Tubuh	
Wajah dan Ekspresi	
Kostum dan Property	

Sumber data : Pribadi, 2022

Dari Hasil Observasi karakter mahasiswa yang telah dilakukan, didapatkan data bahwa gesture dan proporsi tubuh mahasiswa yang mengalami *body image*

insecurity tidak tegap dan sedikit membungkuk. Ekspresi wajah yang datar, terlihat tidak nyaman dan agak sendu serta memakai pakaian dengan warna yang gelap.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada seorang psikolog dan mahasiswa yang mengalami *body image insecurity* dilakukan secara langsung dan *online* menggunakan *gmeet* dan WA. Pada sesi wawancara pertanyaan yang diajukan adalah seputar usia, jenis kelamin cara berpakaian, pada bagian tubuh mana yang membuat insecure dan di lingkungan mana saja biasanya narasumber merasa *insecure.*

Wawancara Psikolog

Nama : Sofiana Indraswari, S.Psi, M.Psi,Psikolog

Pekerjaan : Psikolog Anak, remaja dan keluarga

Waktu : Jumat, 2 Desember 2022

Body image insecurity atau self konsep ini, adalah proyeksi atau cara memandang diri sendiri secara negatif dari alam bawa sadar kita yang biasanya terjadi ketika seseorang memasuki usia quarter life crisis atau sekitar 20 hingga 40 tahunan, atau bisa juga terjadi pada usia remaja awal pada usia sekitar 13 hingga 19 tahun. Orang yang mengalami *body image insecurity* ini biasanya pemalu, sensitive dan sering menyendiri, pandangannya menunduk dan suaranya pelan. Mereka juga cenderung memakai warna monokrom atau netral sebagai pilihan *outfit*nya. Penderitanya kebanyakan adalah wanita, karena karakter wanita itu biasanya lebih menggunakan perasaan dalam kesehariannya lingkungan wanita juga kebanyakan adalah lingkungan yang saling *compare* stau sama lain. Sedangkan, untuk laki-laki mereka lebih dominan logika dan lingkungannya biasanya lebih *supportive.* Tapi dibanding generasi dulu, di generasi sekarang sudah laki-laki pun sudah mulai banyak mengalami hal ini juga, hal ini disebabkan karena laki-laki sekarang lebih sensitif.

Wawancara Mahasiswa

Narasumber 1

Nama :Azanisilia

Pekerjaan :Mahasiswa

Waktu : Minggu, 11 Desember 2022

Body image insecurity yang paling besar adalah pada bagian wajah karena itu bagian yang paling sering dikomentari oleh anggota keluarga karena wajah yang tidak semulus yang mereka inginkan. Keluarga kadang menganggap hal ini seperti aib. Hal ini menyebabkan tingkat kepercayaan diri menurun, rendah diri, dan takut jadi pusat perhatian.

Narasumber 2

Nama :Nurul Mawaddah Tanjung

Pekerjaan : Mahasiswa

Waktu : Minggu, 11 Desember 2022

Body image yang paling sering dirasakan adalah seputar bentuk tubuh. Dilingkungan teman dan keluarga pasti ada saja yang mengomentari. Jadi, tidak percaya diri memakai pakaian tertentu dan memilih warna-warna netral sebagai pilihan *outfit*.

Narasumber 3

Nama : Lonha Nur Indraningtyas

Pekerjaan : Mahasiswa

Waktu : Minggu, 2 April 2023

Body image yang paling sering dirasakan adalah seputar bentuk tubuh yang terlalu kurus sehingga bentuk tubuh terkesan terlalu rata dan tidak berbentuk. Untuk pemilihan pakaian biasanya lebih memilih pakaian yang agak longgar agar terlihat lebih berisi. Untuk warna pakaian tidak terlalu berpengaruh.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan, insecure paling banyak terjadi pada bentuk tubuh dan wajah. Penderita insecure lebih banyak memilih pakaian yang dirasa lebih “aman”. Selain itu, insecure banyak terjadi dilingkungan teman dan keluarga.

Hasil Analisis Karya Sejenis

Ada 3 karya sejenis yang akan dianalisis yaitu 3 animasi yang berjudul, *The Fairytaler : The Ugly Duckling*, *Up*, dan sebuah iklan Erste Group *"What Would christmas be Without Love?".*

The Fairytaler : The Ugly Duckling	*Up*	*What Would christmas be Without Love?*

Dari data hasil analisis karya sejenis adalah referensi yang akan digunakan adalah *Art style* karakter *The Fairytaler : The Ugly Duckling* dan *What Would christmas be Without Love*?. Referensi gesture, ekspresi, warna dari animasi *The Fairytaler : The Ugly Duckling.* Ekspresi dari karakter animasi *What Would christmas be Without Love*? dan s*hape* dari karakter animasi *Up* menjadi referensi untuk karakter pendukung animasi.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Bod *Body image insecurity* atau self konsep ini, adalah proyeksi atau cara memandang diri sendiri secara negatif dari alam bawa sadar kita yang biasanya terjadi ketika seseorang memasuki usia quarter life crisis atau sekitar 20 tahunan (mahasiswa) hingga 40 tahunan, atau bisa juga terjadi pada usia remaja awal pada usia sekitar 13 hingga 19 tahun. Fabel merupakan cerita dengan karakter hewan hasil dari personafikasi karakter manusia. Istilah "personafikasi karakter" berarti memberikan sifat-sifat dan perilaku manusia kepada karakter hewan. Fabel merupakan teks persuasif. Ciri persuasif dari fabel ini yang membuat fabel menjadi

didaktik, mendidik Dari hal tersebut, dibuatlah perancangan desain karakter mengenail *body image insecurity* pada mahasiswa dengan penggayaan fabel.

Konsep Kreatif

Tahap prancangan desain karakter dimulai dari praproduksi, produksi hingga pasca produksi. Pada tahap prapoduksi, diawali dengan menganalisis naskah cerita animasi, dilanjutkan menganalisis karya sejenis. Kemudian menentukan *character appeal* dengan memahami struktur tubuh karakter dan sifat karakter yang akan dibuat, selanjutnya dibuatlah sketsa perancangan hingga *clean up* secara digital dari analisis naskah cerita dan karya sejenis menggunakan Clip Studio Paint. Pada tahap produksi mulai diterapkan tahap *conveying emosion* atau memasukkan emosi manusia pada perancangan karakter fabel dan pembuatan *props & accessories* karakter untuk memperkuat *character appeal.* Selanjutnya, dilakukan *stylizing* karakter, pada tahap ini akan dilakukan *simplifying shape* yaitu dengan menyederhanakan bentuk karakter dari bentuk aslinya. Kemudian, *shape language* karakter mulai digambarkan dan *exaggeration anatomy, gesture* dan *style* mulai diterapkan. Pada tahap produksi juga akan dilakukan pemilihan *color palette* sesuai dengan *color theory* yang tepat serta penggambaran *pose & gesture, faces & expression*, dan siluet. Pada tahap pasca produksi akan dilakukan *movement test* dari tiap karakter yang telah dibuat.

Konsep Media

Media utama yang digunakan untuk hasil perancangan adalah desain karakter untuk animasi 2d fenomena *body image insecurity* pada mahasiswa DKV Telkom University. Selain itu, beberapa media pendukung seperti *poster* karya*, artbook* yang berisi proses dan hasil perancangan, dan *merchandise* juga akan diuat untuk melengkapi karya perancangan.

Konsep Visual

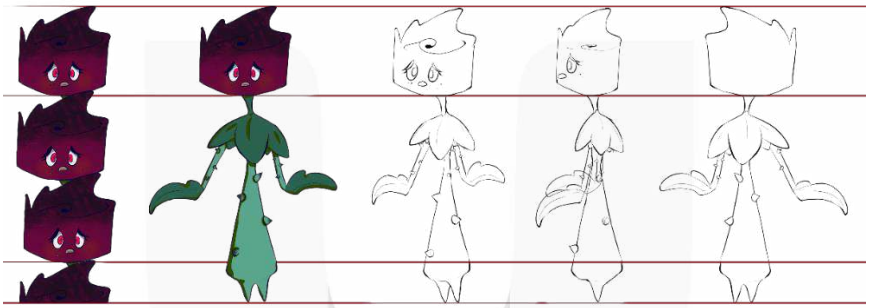
Naskah animasi menceritakan tentang Iteung yang merupakan mawar hitam satu-satunya disebuah taman merasa insecure dengan warna dan bentuknya yang berbeda dengan bunga mawar yang lain sehingga tidak ada satupun lebah madu yang ingin mendekatinya. Rasa *insecure* ini membuat Iteung

menjadi bunga yang pemalu, pemurung dan lebih cenderung menyendiri. Suatu pagi, Obi lebah madu kecil tersenggol dan terjatuh ke arah Iteung saat lebah-lebah yang lebih besar darinya mulai keluar dari sarangnya untuk menghampiri bunga di taman. Obi adalah lebah yang tidak bisa melihat warna dengan baik, semua bunga terlihat abu-abu dimata Obi sampai akhirnya Obi bertemu dengan Iteung yang terlihat sangat indah dimatanya. Iteung dan Obi menjadi teman yang sangat dekat hingga suatu saat muncul seorang peri taman yang menawarkan Iteung untuk mengubah warnanya agar sama dengan bunga mawar yang lain.

Dari cerita tersebut, maka dibuatlah perancangan 3 karakter utama yaitu Iteung, Obi, Peri taman, dan 6 karakter figuran yaitu, Lebah pekerja, lebah mandor, Lebah pengawas dan 3 mawar merah.

Hasil Perancangan

Karakter Iteung

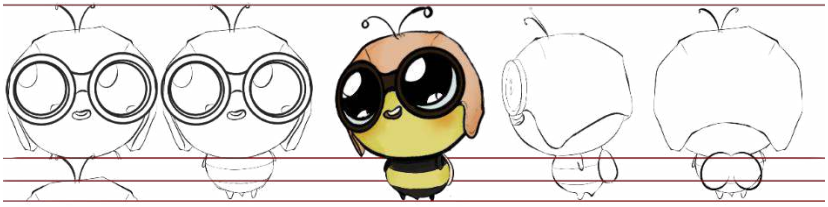


Gambar 4. 1 Hasil Perancangan Karakter Iteung
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	- Bunga mawar hitam - Tubuh agak bungkuk/layu - Berwarna merah keunguan pada bagian wajah dan kepala - Tubuh berwarna hijau tua - Mata bulat sendu
Psikologi	- Pemalu - Terlihat murung - Penyendiri
Sosial	- Tumbuh terpisah dari bunga lainnya

	- Tidak menyukai Susana ramai - Tempat tinggal di samping pohon besar - Ingin terlihat sama dengan bunga yang lain

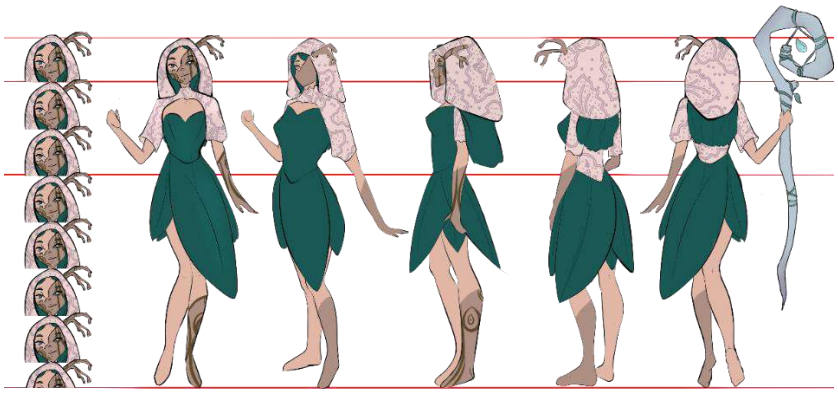
Karakter Obi



Gambar 4. 2 Hasil Perancangan Karakter Obi
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	- Lebah madu - Tubuh lebih kecil dari lebah yang lain - Berwarna kuning dan hitam - Memakai topi terbang dan kaca mata - Mata bulat
Psikologi	- Ceria - Ramah - Cerewet - Senang bekerja - Lucu - Saat- saat tertentu bijaksana
Sosial	- Merupakan lebah pekerja - Sering menyapa lebah lain

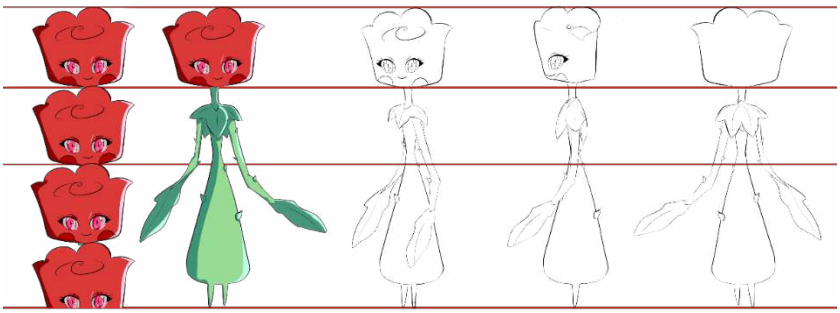
Karakter Peri Taman



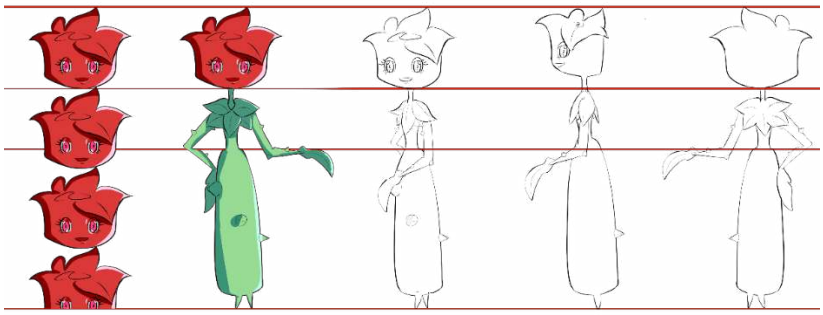
Gambar 4. 3 Hasil Perancangan Karakter Peri Taman
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	- Perempuan - Baju terbuat dari kelopak bunga dan daun - Sebagian wajah dan tubuhnya merupakan kayu - Mata sayu - Memiliki tongkat kayu - Rambut berwarna hijau gelap - Kulit agak coklat - Wajah datar
Psikologi	- Misterius - Cuek - Bijaksana
Sosial	- Peri taman yang menjaga kehidupan ditaman - Tinggal dipohon besar

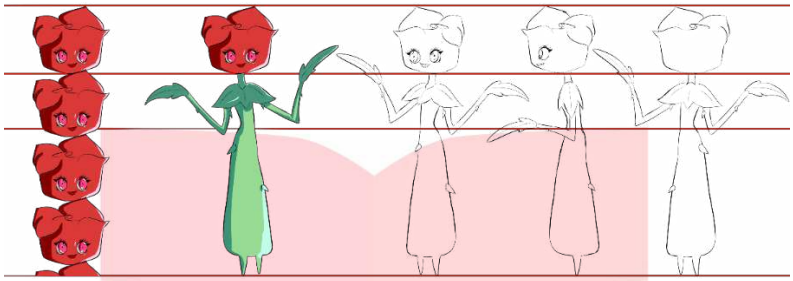
Karakter Mawar Merah



Gambar 4. 1 Hasil Perancangan Karakter Mawar Merah 1
Sumber : Pribadi, 2023



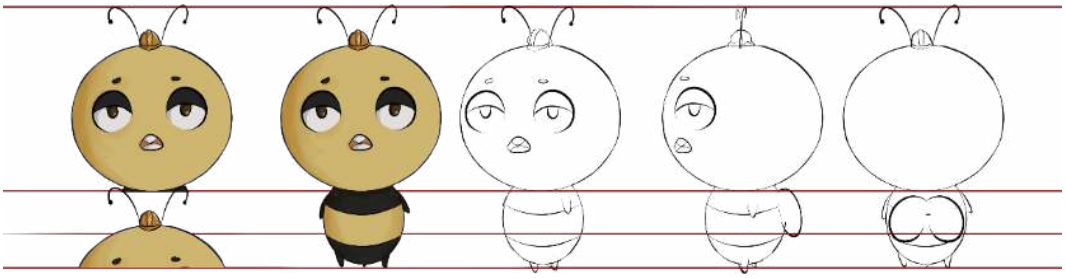
Gambar 4. 2 Hasil Perancangan Karakter Mawar Merah 2
Sumber : Pribadi, 2023



Gambar 4. 3 Hasil Perancangan Karakter Mawar Merah 3
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	- Mawar merah - Bulu mata lentik - Warna cerah
Psikologi	- Percaya diri - Sangat mementingkan kecantikan
Sosial	- Saling memamerkan kecantikan satu sama lain - Dikelilingi banyak lebah

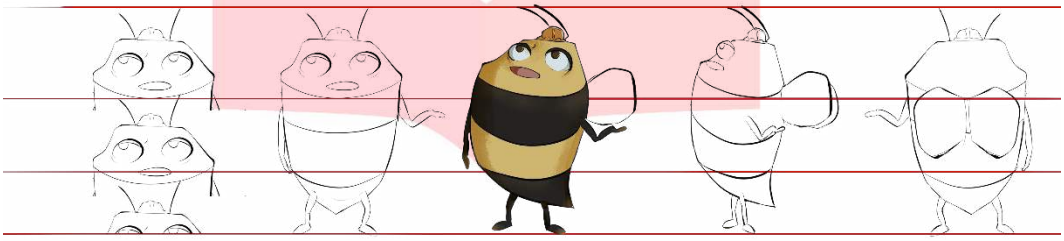
Karakter Lebah Pekerja



Gambar 4. 4 Hasil Perancangan Karakter Lebah Pekerja
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	- Lebah madu - Tubuh tegap dan lebih besar dibanding lebah yang lain - Mata lelah
Psikologi	- Pekerja keras
Sosial	- Bertugas mengumpulkan nectar bunga - Bekerja berombongan - Budak *corporate*

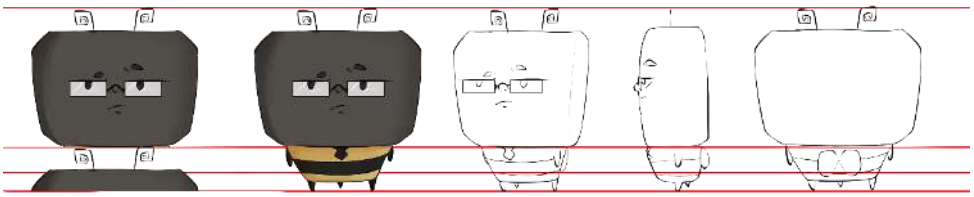
Karakter Lebah Mandor



Gambar 4. 5 Hasil Perancangan Karakter Lebah Mandor
Sumber : Pribadi, 2023

Fisik	Lebah madu Tubuh tegap dan lebih besar dibanding lebah yang lain Mata lelah
Psikologi	Pekerja keras
Sosial	Bertugas memerintah dan mengawasi lebah pekerja *Bossy*

Karakter Lebah Pengawas



Gambar 4. 6 Hasil Perancangan Karakter Lebah Mandor
Sumber : Pribadi, 202

Fisik	- Lebah madu - Tubuh sedang

	- Memakai kaca mata kotak
Psikologi	- Tegas - Teliti
Sosial	- Bertugas menghitung jumlah nectar dan mengawasi nectar yang dikumpulkan lebah pekerja

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan observasi kepada mahasiswa DKV Telkom University yang mengalami *Body Image Insecurity,* dapat disimpulkan beberapa karakteristik, ekspresi dan gesture yang dimiliki mahasiswa. Mahasiswa DKV Telkom University yang mengalami *body image insecurity* memiliki ekspresi yang cenderung datar dan gesture yang agak bungkuk serta tertutup. Selain itu mahasiswa juga cenderung menghindari keramaian dan menghindari menjadi pusat perhatian serta lebih memilih menyendiri. Kemudian, dari hasil observasi juga didapatkan data bahwa mahasiswa lebih memilih *outfit* dengan warna gelap dan ukuran yang lebih besar untuk menutupi diri.

Dalam perancangan desain karakter untuk animasi 2D mengenai *Body Image Insecurity* pada mahasiswa DKV Telkom University yang telah dibuat, dilakukan beberapa tahap perancangan. Tahapan dalam perancangan dimulai dengan menganalisis cerita, data hasil observasi dan analisis karya sejenis sebagai acuan perancangan, kemudian menentukan *character appeal* dengan memahami struktur tubuh karakter dan sifat karakter yang akan dibuat. Tahap selanjutnya dilakukan *conveying emosion* atau memasukkan emosi manusia pada perancangan karakter fabel dan pembuatan *props & accessories* karakter untuk memperkuat *character appeal.* Selanjutnya, dilakukan *stylizing* karakter, pada tahap ini akan dilakukan *simplifying shape* yaitu dengan menyederhanakan bentuk karakter dari bentuk aslinya. Kemudian, *shape language* karakter mulai

digambarkan dan *exaggeration anatomy, gesture* dan *style* mulai diterapkan. Pada tahap produksi juga akan dilakukan pemilihan *color palette* sesuai dengan *color theory* yang tepat serta penggambaran *pose & gesture, faces & expression*, dan siluet.

Saran

Dalam perancangan karakter kelengkapan data perancangan data observasi karya sejenis sangat penting untuk memperluas ide perancangan karakter. Disarankan kepada perancang yang menjadikan laporan ini menjadi referensi untuk mencari data yang detail dan referensi karya yang lebih beragam agar memudahkan proses perancangan karakter. Referensi tidak hanya bisa didapatkan hanya dari karya animasi sejenis. Untuk memperluas eksplorasi karya perancang juga dapat melakukan pengamatan pada karya lain seperti film, dan komik.

DAFTAR PUSTAKA

3dtotalPublisher.(2021). *Creating Stylized Animal (how to design compelling real and imaginary animal character).* Amerika : 3dtotalPublisher.

Ardiansar. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA BERBASIS ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII C PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMPs DDI MATTOANGING KAB. BANTAENG. 26-32.

Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, *1*(2), 113-117.

Deliviana, E., Erni, M. H., Hilery, P. M., & Naomi, N. M. (2020). Pengelolaan kesehatan mental mahasiswa bagi optimalisasi pembelajaran online di masa pandemi covid-19. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan dan Konseling serta Psikologi Pendidikan*, *3*(2), 129-138.

Fitrah Yani, I. (2022). Membaca Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah. HelloSehat. https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/membaca-bahasa-tubuh-dan-ekspresi-wajah/. diakses 29 Maret 2023.

Indriyani, V. (2017, October). The development teaching of writing fable text module with project based learning (PjBL) containing characters. In *2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017)* (pp. 20-25). Atlantis Press.

Makarim Rizal, M. (2022). Bulimia. https://www.halodoc.com/kesehatan/bulimia. diakses, 29 Maret 2023.

Makarim Rizal, M. (2023). Anoreksia Nervosa. https://www.halodoc.com/kesehatan/anoreksia-nervosa. diakses, 29 Maret 2023.

MARFU'AH, S. I. T. I. (2019). *Peningkatan Keterampilan Menulis Fabel dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 1 Kunduran Blora Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).

Masithoh, D. S., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). ERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D DENGAN JUDUL< AM I ENOUGH= UNTUK MENUMBUHKAN KESADARAN KESEHATAN MENTAL KEPADA MAHASISWA UNTUK LEBIH MENCINTAI DIRI SENDIRI. *eProceedings of Art & Design*, *10*(2).

Munafatimah, A. S., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D FENOMENA BURNOUT PADA MAHASISWA DKV TELKOM UNIVERSITY. *eProceedings of Art & Design*, *10*(2).

MUNA, N. KLASIFIKASI MICRO-EXPRESSIONS WAJAH BERBASIS SUBPIXEL SUBTLE MOTION ESTIMATION MENGGUNAKAN MULTILAYER PERCEPTRON.

Nopianty, F. A., & Budiman, A. (2019). Perancangan Karakter Untuk Film Animasi Pendek 2d Lontong Cap Go Meh. *eProceedings of Art & Design*, *6*(3)

Nurcahyani, D. D., Rosjidi, C. H., & Purwanti, L. E. (2018). Body Image Pasien Diabetes Millitus Yang Mengalami Ganggren. *Health Sciences Journal*, *2*(1), 54-66.

Pramesti, M. A. (2018). Nilai Moral Dalam Buku Fabel Nusantara Dongeng Fauna Khas Indonesia Karya Dini Ayu Dan Kemungkinannya Sebagai Bahan Ajar di SMP. *Universitas Negeri Semarang*.

Sastra Hadiprawira, A. (2014). *Pembangunan aplikasi game cerita rakyat fabel* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV adiwarna*, *1*(2), 12.

Wijaya, R. G., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Palet Warna Untuk Animasi Pendek 2d "apresiasimu" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *eProceedings of Art & Design*, *8*(6).