

# PERANCANGAN KONSEP KARAKTER UNTUK MENYADARKAN LINGKUNGAN MASYARAKAT SUKABIRUS BOJONGSOANG UNTUK KEPERLUAN ANIMASI 2D “HOPE”

## CHARACTER CONCEPT DESIGN TO RAISE ENVIRONMENTAL AWARENESS IN THE SUKABIRUS BOJONGSOANG COMMUNITY FOR 2D ANIMATION

Aulia Zuhdi Rahman<sup>1</sup>, Zaini Ramdhan<sup>2</sup>, Yayat Sudaryat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
auliazuhdi@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, zainir@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Masalah untuk merawat lingkungan jauh lebih penting dalam era modern yang kita tempati sekarang. Kurang lebih beberapa negara di dunia mengalami kerusakan yang cukup parah, diakibatkan oleh aktivitas manusia yang tidak bisa dikendalikan. Akibatnya timbul masalah seperti perubahan iklim, polusi udara, air, dan ekosistem. Tujuan merawat lingkungan tidak hanya untuk menjaga keseimbangan ekosistem, namun juga untuk keberlangsungan sebagai manusia yang menempati di bumi. Beberapa cara untuk menanggulangi hal tersebut adalah dengan pengelolaan sampah yang baik, kesadaran individu, dan pengembangan teknologi berkelanjutan. Dalam pengambilan data tersebut, maka dilakukan dengan metode kualitatif dengan tujuan observasi lapangan dan mengumpulkan data. Kemudian agar pesan ini bisa tersampaikan, maka dibuatlah sebuah animasi dengan menunjukkan kesadaran masyarakat dengan membuat perancangan karakter agar sesuai dengan tema dan tujuan animasi dibuat. Dengan membuat konsep karakter yang bertemakan kesadaran sikap, agar dapat meningkatkan kesadaran manusia dalam lingkungan yang sehat dan menjadikan tempat tersebut sebagai tempat yang layak dihuni di generasi selanjutnya.

Kata kunci: Perancangan Karakter, Animasi 2D, konsep karakter, Merawat Lingkungan

**Abstract :** *The issue of environmental conservation is much more important in the modern era we live in now. More or less, several countries around the world have experienced significant damage caused by uncontrollable human activities. As a result, problems caused by climate change, air, and water pollution, also ecosystem destruction. The purpose of environmental conservation is not only to maintain ecosystem balance, but also for the sustainability of humans living on earth. Some ways to address these issues include good waste management, individual awareness, and sustainable technology development. The data collection was conducted by using qualitative methods with the field observation and data collection. To convey this message, an animation was created that shows the public awareness by designing characters that are in line with the theme and purpose of the character concept. By creating an awareness themed, it will hoped for the aware of human life in a healthy environment can be improved and the place can be made a suitable place to live for future generations.*

**Keywords:** *Design Character, Animation 2D, Enviromental, Character Concept*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Menurut Otto Soemarwoto. Lingkungan merupakan sebuah ruang yang bisa ditempati makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, manusia, beserta beberapa benda hidup maupun benda mati.

Dalam artian lain, lingkungan hidup merupakan sumber kehidupan juga tanda kehidupan karena seluruh makhluk yang ada di dunia harus menjaga agar tetap bisa bertahan secara keberlangsungan hidup (Geologinesia, 28/5/2018), Menurut Sri Hayati, ada satu kesatuan yang berada dalam satu ruangan lingkungan hidup. secara pengamatan yang bisa kita temukan, bahwasannya sumber air sangat berlimpah, namun kita hanya menggunakan sebagian kecil saja.

Menurut Soedjono, lingkungan bisa dibagi menjadi 2. Yaitu lingkungan jasmani dan lingkungan hidup fisik yang bisa mencakup semua faktor juga unsur fisik jasmaniah. Lalu menurut Jonny Purba, lingkungan mempunyai status sebagai saksi dari semua kegiatan. Kegiatan yang dimaksud bisa berupa interaksi sosial kepada kelompok atau semua aktivitas yang bisa terpengaruh oleh simbol-simbol dan nilai yang berlaku.

Dengan bertambahnya jumlah populasi penduduk, bisa menjadi salah satu penyebab ketimpangan di setiap pulau dan juga permintaan bahan produksi yang semangkit meningkat sehingga menyebabkan krisis atau bencana air yang dikarenakan sungai yang tercemar akibat masyarakat tidak bisa menjaga lingkungan dengan baik. Bojongsoang merupakan daerah Kecamatan Bandung yang mempunyai titik tempat yang kurang bagus, dalam artian untuk menempati tempat tinggal. Dikarenakan kondisi lingkungan yang sudah kurang bagus. Dalam pembuatan karakter, diperlukan sebuah konsep yang terarah untuk bisa memastikan kecocokan dari dalam pemikiran pembuat karakter kedalam visualisasi, bisa dalam bentuk 2 Dimensi atau 3 Dimensi.

Berdasarkan uraian diatas, fenomena pencemaran air yang harusnya paling dicermati oleh masyarakat, terutama mahasiswa untuk pemakaian secara keberlangsungan hidup. Walaupun beberapa tempat sudah ada fasilitas namun, tidak semuanya bisa mendapatkan fasilitas tersebut secara merata. Dengan ini, diperlukan sebuah solusi agar masyarakat (remaja) bisa belajar untuk

beradaptasi dan merawat lingkungan dalam tempat tinggal mereka maupun tempat umum dengan baik dan benar, untuk mencapai solusi tersebut. Peneliti akan membuat sebuah gambar konsep karakter untuk melakukan perancangan desain karakter.

## **LANDASAN TEORI**

### **Desain Karakter**

Hal yang terpenting untuk membuat sebuah karakter agar terlihat “sempurna” dengan menambahkan cerita dan alur cerita untuk karakter itu tersendiri, ketika sudah paham dengan prinsip-prinsip dasar. Maka kita bisa membuat personalitas karakter yang jauh lebih kompleks, agar plot cerita yang disajikan bisa jauh lebih menarik. (Tillman Bryan;201).

Untuk membuat penggambaran visual dengan baik, maka dibutuhkan suatu konsep visual yang cukup baik agar menghindari dari kesalahan dalam penyampaian pesan. Dalam perancangan desain karakter, setidaknya desainer harus bisa berpatokan dengan dua unsur utama dalam pembuatan karakter, yaitu unsur intrinsik (unsur yang berasal dari dalam diri karakter, yang tidak bisa ditebak asal oleh audien) kemudian unsur ekstrinsik (unsur yang bisa terbaca oleh audien) (Lionardi, 2022).

### ***Body Shape & Silhouette Character***

Pada tahapan perancangan karakter, setidaknya kita harus menguasai 3 bentuk dasar karakter untuk menentukan sifat karakter yang akan kita buat. Seperti dengan bentuk lingkaran yang akan menentukan sifat mudah berkawan dan bukan tipe orang yang suka mengancam karena dengan bentuk yang tidak tajam di setiap sudut, lalu ada bentuk kotak yang menentukan sifat saling melindungi dan bisa untuk dipercaya, kemudian terakhir ada bentuk segitiga yang menentukan sifat yang hiperaktif, agresif, dan suka beraksi (Tillman;2011;68).

### **Personalitas**

Pada dasarnya sifat personalitas karakter bisa terlihat dari bentuk penampilan, seperti karakter yang gagah akan menggunakan postur yang gagah dan lebih dinamis, ada juga yang pemalu dengan postur yang tertutup. Artinya dengan secara keseluruhan, karakter harus mempunyai daya tarik yang besar untuk menarik perhatian ke audiens. Jika penampilan karakter tersebut tidak menarik, maka karakter tersebut akan cepat dilupakan. Karakter pun harus dibuat

sem menarik dari tingkah laku, cara berjalan, ekspresi yang akan dibuat, juga cara berinteraksi dengan karakter lainnya (Isbister:2006:135).

### **Concept Art**

*Concept art* yang juga dianggap gambar konseptual atau sketsa konsep, artinya representasi visual berupa gambar asal beberapa aspek dalam sebuah perancangan. Gambar tersebut umumnya digunakan untuk melukiskan karakter dan tempat (Millner: 2004:202).

*Concept art* atau yang bisa dianggap *visual development*, adalah bagian penting yang dipergunakan untuk mengembangkan tampilan serta rasa visual yang terdapat pada proyek. Proyek yang ada bisa berupa tampilan animasi film ataupun video games. *Concept Artist* akan memakai jalan cerita serta karakter-karakter yang ada buat menghasilkan basis konsep yang akan digunakan menjadi pedoman buat keseluruhan visual proyek (Raymond: 2004: 1).

### **Lingkungan Hidup**

Lingkungan hidup merupakan suatu benda dan suatu kondisi yang terdapat dalam satu ruangan dan termasuk manusia dan bisa mempengaruhi keberlangsungan hidup antar manusia dan benda hidup lainnya, lingkungan hidup terbagi menjadi dua jenis. Yaitu ada biotik dan antibiotik, dengan adanya kedua jenis tersebut menjadi unsur timbal balik satu dengan lainnya sehingga kedua unsur tersebut bisa dihasilkan dengan sebutan ekologi. Lingkungan sendiri tidak hanya terdiri dari ekologi, namun ada juga berdasarkan dari ekonomi, sosial, dan budaya. (Munadjat Danusaputro;2021) (Otto Soemarwoto;2021)

### **Animasi**

Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. (Munir;2013).

Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. (Munir;2013).

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya

untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. (Utami Dina; 2011).

## **DATA DAN ANALISIS DATA**

### **Metode Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan dalam topik perancangan ini dengan menggunakan metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta karya sejenis.

### **Data dan Analisis Objek**

#### **Data Khalayak Sasaran**

Secara demografis, target audiens yang menjadi khalayak sasaran dalam perancangan ini merupakan remaja dan dewasa dalam rentang usia 15 hingga 22 tahun yang sudah pernah menonton animasi dengan *genre* utama, yaitu aksi.

#### **Data Hasil Wawancara**

Meskipun tidak semua warga Gang Demang membuang sampah sembarangan karena sampah juga pasti ada kiriman dari kota, beberapa masih tetap melakukannya dan suka mencuri waktu ketika malam hari untuk membuang sampah akibat kurangnya kesadaran diri dalam menjaga lingkungan, serta minimnya program penghijauan, yang juga dipengaruhi oleh adanya bangunan liar dan oknum warga yang tidak patuh saat petugas satgas tidak berada di sekitar.

#### **Data Hasil Observasi**

##### **Observasi Tempat Lokasi Sebelum dan Sesudah Terkena Luapan Air**

Pada bulan Mei 2023, peneliti melakukan observasi langsung ke tempat yang ingin dijadikan data observasi. Yaitu di Gang Demang 1, Sukabirus. Di gang tersebut, terdapat aliran sungai dari Perlas, Cihampelas yang mengalir sampai melewati daerah Sukabirus. Peneliti melihat banyak tumpukan sampah di pinggir sungai, selanjutnya peneliti melakukan observasi lanjutan setelah hujan sudah reda di dalam gang Demang 1. Namun sedang membuang air cucian langsung mengarah ke Sungai citereup, Air yang dibuang dari depan rumah salah satu warga merupakan air cucian, karena terdapat busa dan peneliti tidak sempat mengambil foto ketika salah satu warga tersebut sedang membuang air cucian.

## Analisis Karya Sejenis

<i>Death Note</i>	<i>Dorohedoro</i>	<i>Noragami</i>
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai referensi kuat yang bisa diadaptasikan ke pengkaryaan yang sedang dirancang. Misalnya dalam animasi “*Death Note*”, yang merupakan referensi utama untuk gestur serta ekspresi kuat karakter yang dapat diimplementasikan pada konsep gambar karakter yang akan digarap. Sedangkan dalam animasi “*Dorohedoro*”, menjadi referensi latar belakang tokoh karakter. Lalu Animasi “*Noragami*” juga akan dijadikan referensi pewarnaan karakter, dari ketiga karya sejenis diatas akan digunakan sebagai pedoman untuk pengkaryaan dalam pembuatan konsep karakter 2 dimensi.

### Konsep Perancangan

#### Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan oleh perancang dalam pembuatan konsep karakter untuk animasi 2D ini adalah untuk memperkenalkan karakter ke masyarakat Sukabirus Gang Demang 1 serta manfaat yang bisa didapat, ketika kita bisa menjaga perilaku untuk menjaga lingkungan terutama tinggal dekat sungai. Khususnya mulai dari pemuda usia remaja, hingga dewasa muda.

Selain perancang mengenalkan karakter-karakter, perancang juga ingin menyampaikan pesan mengenai dampak yang akan terjadi, jika lingkungan tersebut bisa menjadi rusak akibat perilaku orang yang tidak diubah ke semestinya.

#### Konsep Kreatif

Dalam perancangan karakter, menggunakan teori *Design Character*, Siluet dari Tillman yang layak untuk membuat karakter bisa menjadi lebih menarik untuk dilihat. Kemudian terdapat juga teori personalitas dari Isbiter yang mengemukakan tentang dasar sifat karakter yang harus bisa menonjol atau dinamis agar bisa mempunyai daya tarik ke audiens.

#### Konsep Kreatif

Dalam perancangan karakter, menggunakan teori *Design Character*, Siluet dari Tillman yang layak untuk membuat karakter bisa menjadi lebih menarik untuk dilihat. Kemudian terdapat juga teori personalitas dari Isbiter yang mengemukakan tentang dasar sifat karakter yang harus bisa menonjol atau dinamis agar bisa mempunyai daya tarik ke audiens.

Lalu yang terakhir terdapat teori Concept Art yang dikemukakan oleh Milner dan Raymond yang hampr mempunyai 1 tujuan, yaitu agar karakter mempunyai latar, melukiskan karakter, dan menjadikan pedoman untuk keseluruhan visual yang akan dibuat.

### **Konsep Media**

Media yang akan peneliti gunakan adalah media *digital* dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint EX* sebagai merancang sketsa karakter hingga gambar jadi dan *Adobe Photoshop* sebagai *software* perancang *artbook* dan memberi efek visual ketika gambar sudah jadi.

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang akan dibuat dengan perancangan 2D mengenai kesadaran masyarakat tentang menjaga lingkungan terhadap remaja dan dewasa, dengan menggunakan aset-aset visual yang sudah disediakan. Kemudian aset visual tersebut akan dijadikan sebagai konsep perancangan karakter 2D sebagai keyart untuk pencocokan karakter dan tema cerita.

Hasil perancangan konsep karakter dengan menggunakan gaya terinspirasi dari animasi *Death Note* yang disutradai oleh Araki Tetsuro dimana karakter dari animasi tersebut menjadikan patokan gaya gambar, sedangkan latar cerita karakter dari animasi *Dorohedoro* yang disutradai oleh Yuichiro Hayasi, lalu untuk pewarnaan diambil dari animasi *Noragami* yang disutradai oleh Kotaro Tamura yang lebih condong ke *cell shading*.

### **Proses Eksplorasi Karakter**

Pada proses pembuatan karakter, tahap pertama yang harus dilakukan adalah dengan membuat latar belakang cerita, karena tujuan karakter bisa tercipta dengan baik. Selanjutnya untuk melakukan pencarian referensi karakter bisa dilakukan dengan mencari di internet dengan pencarian kata yang sesuai dengan tema karakter yang akan dibuat, setelah referensi yang sudah terkumpul maka diperlukan membuat *moodboard* sebagai kumpulan referensi atau eksplorasi karakter sebagai media pendukung.

### **Proses pembuatan Karakter**

Dalam pembuatan karakter dengan membuat sketsa kasar, tahap pertama adalah pembuatan *rough sketch* dengan aplikasi Clip Studio Paint EX. Proses ini dilakukan dengan menggambar sketsa kasar untuk gestur, gerakan, ekspresi, dan *keyart*. Tahap berikutnya adalah membuat *lineart* dari sketsa kasar yang sudah dibuat, dilakukan tahap *cleanup* untuk menyesuaikan animasi dengan *style* yang digunakan.

Setelah semua tahap dilakukan, proses berikutnya adalah memberi warna yang sesuai dengan referensi *moodboard* yang sudah dibuat.

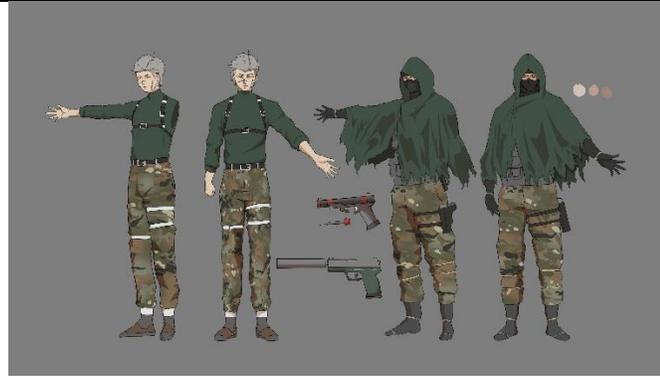
### Proses Ekspor dan penyempurnaan Gambar

Setelah gambar sudah *cleanup*, maka proses selanjutnya dengan mengekspor *file* dengan *format* .jpg atau .png dengan file terpisah. Jika sudah selesai diekspor, selanjutnya *file* gambar akan disempurnakan dalam *software Adobe Photoshop* dengan memberikan efek visual dan penataan kedalam *artbook* yang nantinya akan dicetak fisik.

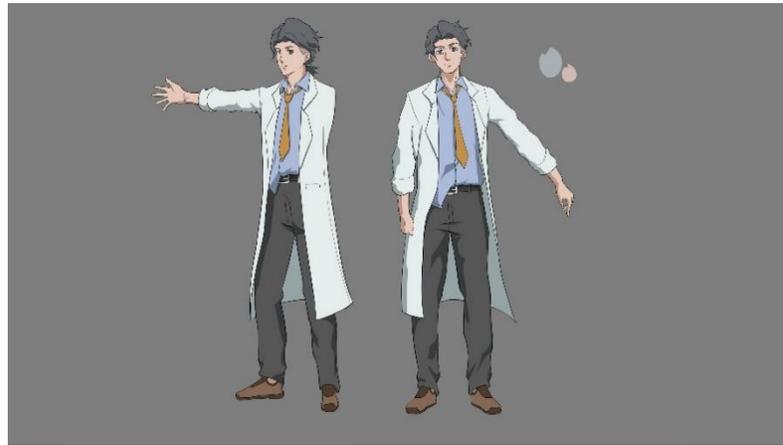
### Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan konsep karakter, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

<b>Karakter Pertama</b>
-------------------------

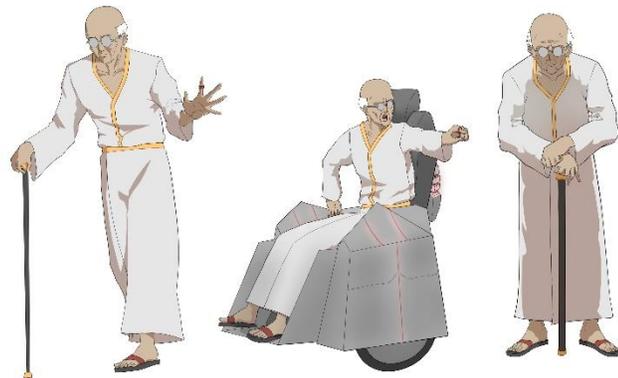


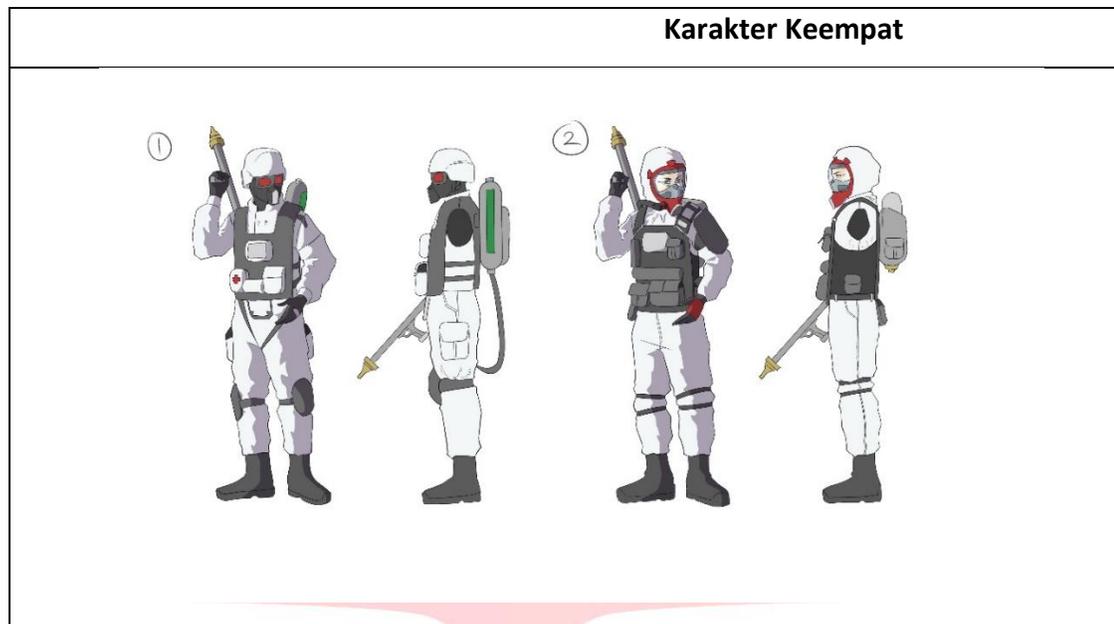
### Karakter Kedua



### Karakter Ketiga

Design Character





## KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan perancangan, kesimpulan yang bisa didapat selama 5 bulan kurang oleh peneliti adalah. Gang Demang 1 yang terletak di Sukabirus, Bojongoang cukup memiliki kekurangan yang diantaranya. Masih banyak warga yang tinggal dekat di Sungai Citereup ataupun orang yang sekadar lewat masih suka membuang sampah sembarangan, sehingga bisa menimbulkan pencemaran air hingga pengelupaan air ke jalan yang disebabkan sampah yang menumpuk di aliran sungai. Maka dari itu ada para satgas kebersihan sungai yang menetapkan peraturan untuk memasang denda apabila ada warga yang ketahuan membuang sampah sembarangan.

Kesimpulan kedua yang bisa ditarik adalah ketika dalam melakukan perancangan karakter untuk animasi 2D HOPE, perancang tidak bisa melakukan merancang karakter sesuai apa yang di dalam pikirannya, namun diperlukan riset terlebih dahulu dengan mendatangi tempat untuk melakukan observasi dan wawancara. Sehingga perancang bisa mendapatkan petakan untuk merancang sebuah karakter animasi 2D sesuai tema yang sudah ditentukan, kemudian karakter tersebut harus bisa memiliki karakteristik yang mewakili dari perilaku orang yang tidak bertanggung jawab karena tidak menjaga lingkungan dengan baik di Gang Demang 1 Sukabirus.

## SARAN

Terlepasnya batasnya literasi terbaru yang membahas mengenai menjaga lingkungan pengumpulan data untuk keperluan perancangan karakter yang terbatas. Selain itu, terbatasnya observasi tempat yang tidak bisa banyak yang didatangi oleh peneliti dan (wawancara) sehingga cukup sulit untuk mendapatkan data yang faktual dan akurat.

Dengan adanya perancangan karakter yang berbasis aksi untuk tema menjaga lingkungan di Gang Demang 1 Sukabirus diharapkan dapat membantu untuk memperkenalkan mereka terhadap para karakter dari animasi HOPE sebagai bentuk upaya untuk mengajak menjaga lingkungan agar terhindar dari kerusakan penghijauan secara alami yang bisa menjadi bahan penilitan.

## DAFTAR PUSTAKA

Miller. C. H (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*.

*Burlington: Focal Press*

Raymond. J (2004). *Concept Art: What is Concept Art and Why is it Important?*

Soemarwoto. O (2021). *Dalam buku PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP*. Penerbit NEM

Tillman, Bryan (2019). *Creative Character Design*. CRC Press

Soewardikoen. D. W (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*

PT. Kanisius

Lionardi, A. (2022). *Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi*. *Visualita*

*Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, hal. 5

Rahmayanti. H (2021). *Dalam buku PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP*.

Penerbit NEM

. Dina. U (2021). *Dalam Jurnal Animasi Dalam Pembelajaran* (1)

(2022) *Lavila Lagu Bervisualisasi Pencegahan Covid-19 untuk Anak SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).

## Internet

1977, Erna. 2019. Anal keasikan main tik tok.

[https://www.youtube.com/watch?v=XhHKukVWKjo&ab\\_channel=Erna1977](https://www.youtube.com/watch?v=XhHKukVWKjo&ab_channel=Erna1977) (diakses

pada 18 Januari 2022 pukul 16.30 WIB)

Abuse, Fight Child. 2021. are you okay? | Award-Winning Short Film.

[https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw&ab\\_channel=FightChildAbuse](https://www.youtube.com/watch?v=tJsGGsPNakw&ab_channel=FightChildAbuse)

(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 20.51 WIB)

CHANEL, ADEZHU. 2020. Anak kecanduan TikTok.

[https://www.youtube.com/watch?v=1M8cf8X5u4Q&ab\\_channel=ADEZHUCHANEL](https://www.youtube.com/watch?v=1M8cf8X5u4Q&ab_channel=ADEZHUCHANEL)

(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 15.20 WIB)

Film, Kaeru. 2020. "Kaeru" Animated Short Film (2019). ka, yustika pandiangan Tika karti. 2021.

buset main keenakan main TikTok main hp segala.

[https://www.youtube.com/watch?v=aENGE3YmV1s&ab\\_channel=yustikapandiangan](https://www.youtube.com/watch?v=aENGE3YmV1s&ab_channel=yustikapandiangan)

Tikakartika (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 16.45 WIB)

Paramitha, Tasya dan Sumiyati. 2021. Cara Kamu Memegang HP Ternyata Punya Arti Mengejutkan.

[https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1355498-cara-kamu-memegang-hp-](https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1355498-cara-kamu-memegang-hp-ternyata-punya-arti-mengejutkan)

ternyata- punya-arti-mengejutkan (diakses pada 18 Januari 2022 pukul 15.50 WIB)

Production, Estendre. 2016. Iklan Adiksi HP.

[https://www.youtube.com/watch?v=hf5p4oUJWQc&ab\\_channel=EstendreProduction](https://www.youtube.com/watch?v=hf5p4oUJWQc&ab_channel=EstendreProduction)

(diakses pada 18 Januari 2022 pukul 17.02 WIB)

Timur, Tribun. 2021. Viral, Remaja 17 Tahun Gangguan Saraf Diduga Kecanduan Game Online, Tak

Bisa

Berhenti

Bergerak.

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_UnZNBf7Lek&ab\\_channel=TribunTimur](https://www.youtube.com/watch?v=_UnZNBf7Lek&ab_channel=TribunTimur) (diakses

pada 18 Januari 2022 pukul 17.40)