PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA *GAME OBESE RUNNER*

DESIGN OF CHARACTER DESIGN IN THE OBESE RUNNER GAME

Albert Yudi Primadi[1], Mario[2], Irfan Dwi Rahadianto[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*
albertyudi@student.telkomuniversity.ac.id, dsmario@telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Obesitas telah menjadi permasalahan yang mendunia. Indonesia menjadi salah satu dari negara yang memiliki tingkat persentase remaja mengalami obesitas terbesar di Asia. Dengan adanya pandemi Covid-19, masyarakat menjadi sangat kurang beraktivitas. Ditambah dengan maraknya *platform* OFD *(Online Food Delivery),* tak heran obesitas merupakan penyakit yang sering dijumpai di masyarakat. Maka dari itu, dibutuhkan suatu kesadaran dari masyarakat agar dapat terhindar dari bahaya obesitas ini.. Dalam proses perancangan desain karakter ini, dilakukan proses pengumpulan data yang bersifat kualitatif untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan dari perancang sehingga terbentuklah desain karakter yang berhasil dirancang agar dapat dipakai sebagai aset visual untuk video *game* dan dapat menjadi media untuk memberikan wawasan kepada masyarakat mengenai obesitas.
Kata kunci: obesitas, online food delivery, desain karakter

Abstract: Obesity has become a worldwide problem. Indonesia is one of the countries that has the largest percentage of obese teenagers in Asia. With the Covid-19 pandemic, people have become less active. Coupled with the rise of OFD (Online Food Delivery) platforms, it is no wonder that obesity is a disease that is often found in society. Therefore, public awareness is needed to avoid the dangers of obesity. In the process of designing this character design, a qualitative data collection process is carried out to obtain data according to the designer's needs so that a character design can be successfully designed so that it can be used as a visual asset for video games and can be a medium to provide awareness to the public regarding obesity.
Keywords: obesity, online food delivery, character design

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Obesitas tak salah lagi telah menjadi permasalahan yang mendunia. Berdasarkan data yang didapatkan dari WHO tahun 2019, lebih dari 1.9 miliar orang, khususnya mereka yang berusia 18 tahun ke bawah mengalami berat badan berlebih, 600 juta orang diantaranya mengalami obesitas. Menurut data Badan Pusat Statistik, tingkat obesitas laki-laki dan perempuan naik dari tahun 2013 hingga 2018, yang dimana laki-laki naik dari 19.6% menjadi 26.6% sedangkan perempuan dari 32.9% naik menjadi 44.4%. Data ini didapatkan dari perhitungan BMI *(Body Mass Index).*

Indonesia berdasarkan data dari jurnal yang diterbitkan oleh Liberali, Kupek & Assis pada tahun 2020, menempati urutan kedua dengan jumlah remaja mengalami obesitas terbesar, yakni dengan total mencapai 12.2%. Khususnya di Jawa Barat, data tahun 2019 dari lebih dari 3 juta orang, sekitar 8.83% mengalami obesitas. Dari laporan 26 Kabupaten/Kota, Kabupaten Bandung merupakan yang paling banyak mengalami obesitas (Dinas Kesehatan Jawa Barat, 2020).

Di era modern saat ini sudah banyak sekali *platform online* yang terbentuk untuk mempermudah pekerjaan dan aktivitas masyarakat. Hal ini juga membuat masyarakat lebih memilih membeli makanan melalui OFD (*Online Food Delivery*) dibandingkan harus masak sendiri. Hasil survey yang didapatkan dari *Google* dan *Temasek* pada tahun 2021 menunjukkan bahwa jasa pesan antar makanan memiliki persentase yang jauh lebih besar dibandingkan dengan penggunaan digital sektor industri. Hal ini terjadi akibat dari kebiasaan masyarakat Indonesia yang lebih cenderung ingin mudah dan praktis dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam hal menikmati makanan (Hartono *et al*, 2022). Menurut survei dari Tenggara Strategics (15 Juni 2022), *GoFood* merupakan salah satu layanan pesan antar makanan

yang sangat banyak digunakan khususnya di Indonesia dengan nilai transaksi yang terjadi paling besar diantara aplikasi pesan antar makan lainnya, terutama ketika terjadinya pandemi Covid-19.

Berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan Setiawati dkk, (2019), mayoritas yang mengalami status gizi gemuk memiliki tingkat kebiasaan olahraga yang rendah serta pola makan yang tidak sehat seperti mengkonsumsi makanan tinggi lemak, gula dan garam serta banyaknya konsumsi makanan cepat saji *(fast food).* Menurut data dari WHO (2020), 80% remaja di dunia senang dan sering mengkonsumsi makanan cepat saji. Maka dari itu tak jarang kasus obesitas ini terjadi di kalangan masyarakat luas.

Di era digital ini, seringkali masyarakat mengangap bahwa video *game* memberikan pengaruh negative yang dimana hal tersebut tidaklah benar. Faktanya, video *game* dapat menjadi sebuah alternatif pengobatan bagi para pasien dengan penyakit tertentu. Selain itu, *game* juga dapat memberikan peluang bagi para pemainnya, yakni peluang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta sikap melalui prinsip dan fitur yang terdapat pada *gameplay* suatu *game* (Nikiforidou, 2018).

Dalam sebuah *game,* desain karakter memiliki peranan yang sangat penting. Tampilan desain karakter yang menarik dapat memberikan daya tarik utama dalam sebuah *game.* Desain karakter ini tidak hanya sebatas sebuah konsep visual saja, melainkan harus terdapat konsep penting lainnya seperti karakteristik atau watak dari karakter itu sendiri (Tiara Randiska Deanda, 2021).

Menurut data laporan dari *We Are Social* (Januari 2022), Indonesia merupakan salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pasar industri *game* paling besar di dunia *(We Are Social,* Januari 2022). Menurut data, hampir 94,5% pengguna

internet di Indonesia memainkan video *game.* Maka dari itu, pemberian wawasan melalui video *game* adalah hal yang cukup pintar dilakukan dewasa ini. Dengan jumlah pemain video *games* yang besar ini, penulis terinspirasi untuk menciptakan desain karakter dalam sebuah *game* yang nantinya dapat memberikan wawasan tambahan bagi para *player* nya khususnya tentang obesitas ini, mengingat masih minimnya video *game* yang membahas mengenai topik obesitas ini di Indonesia.

LANDASAN TEORI

Obesitas

Menurut WHO dalam P2PTM Kemenkes RI (2018), obesitas merupakan penumpukan lemak yang berlebihan yang terjadi akibat ketidakseimbangan antara asupan energi masuk *(energy intake)* dengan energi yang digunakan *(energy expenditure)* dalam waktu yang lama.

Obesitas ini berkaitan erat dengan jumlah lemak dalam tubuh. Penumpukan lemak yang sangat banyak di dalam tubuh dapat menyebabkan pembesaran dan peningkatan sel lemak (Lestari & Helmiyati, 2018).

Gejala Obesitas

Secara umum obesitas dapat dilihat pada bentuk badan seseorang yang dimana sudah melebihi batas dari bentuk badan seseorang. Maksudnya melebihi batas adalah ketika tumpukan lemak menjadi begitu tebal sehingga membuat lipatan baru di bagian badan yang tidak seharusnya terdapat lipatan.

Selain itu, ada juga beberapa gejala umum yang dapat dijumpai pada penderita obesitas, seperti dagu rangkap, leher yang terlihat pendek, dada mengembung dengan payudara yang membesar, serta perut membuncit dan dinding

perut berlipat-lipat (Irwan, 2016).

Penyebab Obesitas

Pada umumnya penyebab utama dari obesitas yang paling sering dijumpai dewasa ini adalah konsumsi makanan cepat saji secara berlebihan. Makanan cepat saji memiliki kepadatan energi yang jauh lebih tinggi sehingga dapat menyebabkan kalori berlebih. Jikalau dikonsumsi secara berlebihan, hal ini dapat memicu ketidakseimbangan energi yang masuk dan energi yang keluar.

Kurangnya aktivitas juga menjadi pemicu terjadinya obesitas. Faktanya, orang yang mengalami obesitas rata-rata adalah orang yang kurang dan malas gerak. Kurangnya aktivitas ditambah banyaknya kalori yang masuk ke dalam badan membuat pembentukan sel lemak terjadi dalam jumlah yang berlebih. Maka dari itu tak heran orang-orang yang malas gerak ini mengalami kenaikan berat badan yang signifikan hingga akhirnya mengalami obesitas (Sheerwood, 2014).

Dampak Obesitas

Obesitas dapat terjadi pada siapapun, tak peduli umur, *gender*, ras hormon ataupun genetik. Banyak sekali efek negatif yang didapatkan ketika seseorang mengalami obesitas, mulai dari penyakit kecil hingga yang dapat menyebabkan kematian. Obesitas ini merupakan penyebab utama dari penyakit kardiovaskular, kanker, dan hipertensi, bahkan sampai ke dampak sosial yang dimana persepsi masyarakat membuat penderita obesitas ini merasa rendah diri (Barasi, EM, 2009).

Character Design

Menurut Bryan Tillman (2011), dalam bukunya *Creative Character Design*, pembuatan desain karakter berkaitan erat dengan cerita, khususnya dalam pembuatan dan pembangunan sifat pada karakter.

Bentuk Dasar

Solarski (2012:279) menjelaskan bahwa bentuk adalah suatu bagian yang lebih sering kita lihat pada kehidupan sehari-hari. Bagaimana mat akita melihat kenyataan sebagai cahaya dan bayangan dari suatu bentuk.

Bentuk pada dasarnya adalah sesuatu yang kita gunakan untuk menjelaskan atau membedakan suatu objek dengan objek yang lainnya. Menurut Tillman (2011) bentuk dibagi menjadi tiga bentuk dasar yaitu :

1. Persegi : persegi merepresentasikan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, tatanan, kenyamanan, kesetaraan, dan kekuatan
2. Segitiga : segitiga bermakna aksi, agresi, energi dan kelicikan
3. Lingkaran : lingkaran dapat diartikan sebagai kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamann, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.

Warna

Menurut Sloan, warna dapat memberikan peningkatan potensi pemberian informasi sebuah tokoh secara visual. Tillman (2011) sendiri menjelaskan bahwa tokoh serta ceritanya dapat diketahui hanya melalui warna.

Dalam pembagian warna, warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

Warna Primer

Warna primer ini merupakan warna utama yang terdiri dari warna merah, biru dan kuning. Warna-warna ini bisa juga disebut dengan *Hue*. Ketiga warna utama ini akan menghasilkan warna lain ketika digabungkan..

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dalam satu ruang warna sehingga menghasilkan warna baru.

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna hasil dari perpaduan antara warna primer dengan warna sekunder.

Siluet

Menurut Tillman (2021), siluet merupakan garis luar dari sebuah karakter yang diisi dengan warna hitam. Siluet merupakan bagian terpenting dalam pembentukan karakter desain dengan alasan utama yakni dapat dikenali. Apabila karakter dibuat dengan hanya *full* warna hitam atau hanya bayang-bayangnya saja dan dapat dikenali maka desain karakter sudah terbilang baik.

Gesture

Gesture merupakan proses menaruh bentuk-bentuk dari karakter pada sudut-sudut tertentu untuk menciptakan kesan visual yang lebih kuat (Loish 2021).

Menurut Tillman (2011), *gesture* adalah bentuk dari menggambar cepat yang membuat penggambar fokus pada *motion* dari gambarnya.

Style

Merancang sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta karakter itu sendiri. *Style* yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya kartun/anime. Gaya ini memiliki struktur anatomi yang tidak sepenuhnya menyerupai anatomi manusia di dunia nyata. Biasanya penggambarannya mengalami penyederhanaan atau ditambah pada beberapa bagian tubuh tertentu. Selain itu pewarnaannya pun dibuat lebih sederhana. Meskipun sudah mengalami penyederhanaan serta penambahan terterntu, masih ada bagian yang juga menyerupai dunia nyata (Aris Rahmansyah, 2023).

Skala

Skala adalah perbandingan ukuran karakter satu dengan karakter yang lain atau dengan lingkungan sekitarnya. Perubahan karakter utama menjadi lebih besar

atau kecil dapat membuat pemain merasa lemah atau merasa berkuasa (Solarski, 2012:254).

Pencahayaan

Pencahayaan adalah sebuah proporsi dari gelap terangnya suatu gambar. Kebanyakan karya seni dibuat sedemikian rupa, memiliki pencahayaan yang menyesuaikan dengan keadaan natural yang kita lihat di siang hari. Merubah nilai dari pencahayaan tersebut sehingga membuat terang atau gelap lebih dominan dapat memberikan suasana yang special untuk lingkungan *game* tersebut (Solarski, 2012:259).

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melaluiobservasi, wawancara, serta studi pustaka.

Data dan Analisis Objek

Data Khalayak Sasaran

Sasaran khalayak yang dituju adalah kelompok usia 15 hingga 30 tahun, yaitu para remaja dan dewasa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan no. 25 tahun 2014, remaja adalah mereka yang berada di kelompok usia 10 hingga 18 tahun. Data yang didapatkan dari WHO tahun 2020 menunjukkan 80% remaja senang mengkonsumsi makanan cepat saji, yang dimana makanan cepat saji ini merupakan salah satu penyebab utama dari obesitas. Daru data yang didapatkan dari *Health Education Authority* tahun 2012, usia 15 sampai 34 tahun adalah usia dimana mereka yang mengkonsumsi makanan cepat

saji terbanyak.

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan mendalam. Ada 2 narasumber yang penulis lakukan wawancara, pertama dengan seseorang yang paham sangat dalam mengenai obesitas dan berkerja serta profesional dalam bidang *body building,* yaitu Ade Rai. Kedua yakni dengan salah seorang yang mengalami obesitas.

Wawancara dengan Ade Rai

Untuk mengetahui pemahaman dasar tentang obesitas, maka dilakukanlah wawancara mendalam dengan narasumber terpilih yang merupakan profesional di bidang tersebut, yakni Ade Rai, seorang binaraga *body building* yang juga dikenal sebagai Bapak Binaraga Indonesia. Sebagaimana hal itu, penulis memilih Ade Rai sebagai narasumber utama tentang obesitas. Hal ini didasari oleh pemahaman beliau tentang badan dan yang terjadi di dalamnya serta telah melakukan praktik secara langsung. Selain itu, sesuai dengan tema daripada *game* yang dibuat, yakni olahraga.

Dalam wawancara, narasumber menyebutkan bahwa penyebab utama obesitas adalah penumpukan lemak yang terjadi akibat dari konsumsi makanan tinggi kalori, yang berupa makanan tinggi lemak jenuh dan gabungan antara karbohidrat kompleks. Ditambah dengan minimnya aktivitas yang membuat kalori dalam badan berlebih, dua hal ini adalah faktor utama terjadinya obesitas pada seseorang.

Menurut Ade Rai, obesitas ini memiliki banyak potensi penyebab penyakit-penyakit yang kedepannya dapat membahayakan nyawa dari penderita obesitas ini. Oleh karena itu, beliau sangat menganjurkan seseorang yang mengalami obesitas ini selain mengatur dan menngubah pola makan yang buruk, yaitu dengan melakukan olahraga. Menurut beliau, diet makanan tanpa melakukan olahraga tidak akan

memberikan hasil yang signifikan terhadap penurunan berat badan.

Wawancara dengan Penderita Obesitas

Untuk mendapatkan data lebih dalam, penulis melakukan wawancara kepada penderita obesitas, baik itu laki-laki ataupun perempuan. Maka dilakukanlah wawancara pada penderita obesitas yakni Angga dan Sinta. Keduanya ini peneliti jumpai pada *gym* lokal di Bandung, yakni *gym* Laqisya yang terletak di Ciganitri.

Tujuan utama dilakukan wawancara ini adalah mendapatkan informasi penyebab obesitas yang dialami secara langsung oleh penderitanya serta untuk kebutuhan karakter pada *game* yang akan dibuat yaitu pakaian dari karakter.

Menurut Angga, alasan utama yang membuatnya mengalami kenaikan berat badan yang signifikan adalah makanan tinggi kalori. Angga bukanlah tipe yang suka makan banyak, namun karena habit mengemil ini, obesitas pun terjadi padanya. Menurutnya sudah hamper 7 tahun habit ini ia lakukan. Dalam jangka waktu yang Panjang itu tak heran Angga mengalami obesitas dengan berat badan mencapai 100kg lebih dengan tinggi badan yang kurang lebih di 170cm. Berdasarkan perhitungan BMI, Angga berada di angka 35,2 yang dimana terhitung obesitas tingkat II.

Menurut Angga sendiri, berat badannya stabil di angka kurang lebih 102kg semenjak pertama ia mulai angkat beban. Menurutnya, massa lemak turun namun massa otot naik sehingga berat badannya bisa bertahan di angka tersebut. Itulah alasan mengapa secara visual, Angga tidak terlihat seperti seseorang yang mengalami obesitas, terlepas dari beberapa ciri-ciri obesitas yang dimiliki olehnya, seperti perut yang berlipat serta leher yang terlihat pendek.

Hal yang sama juga dialami oleh Sinta. Dengan tinggi badan sekitar 155cm, Sinta memiliki berat badan mencapai 85kg. Berdasarkan BMI, Sinta berada di angka 35,3 yang juga terhitung sebagai obesitas tingkat II.

Menurutnya, penyebab utama dari kenaikan berat badan yang berlebih padanya adalah konsumsi makanan tinggi kalori (*snack* serta cemilan goreng-gorengan) serta rendahnya tingkat aktifitas, berhubung Sinta bekerja kantoran yang hampir seharian duduk. Meskipun begitu, sampai saat ini belum pernah mengalami penyakit yang dikarenakan oleh obesitas itu sendiri.

Kedua narasumber ini merupakan pengunjung harian *gym* Laqisya. Masing-masing memiliki preferensi pakaian yang berbeda, yang dimana Angga lebih senang mengenakan pakaian yang terbuka. Menurutnya tidak ada rasa kurang percaya diri yang membuatnya harus menutupi bagian tubuhnya yang besar itu. Selain itu, kenyamanan juga menjadi faktor utama Angga mengenakan pakaian yang sedikit terbuka itu.

Berbeda dengan Sinta yang lebih *prefer* mengenakan pakaian tertutup, terutama bagian atas badannya. Menurutnya, bukan karena ia malu atau tidak percaya diri melainkan murni keinginan dari diri sendiri. Selain itu ia juga merasa nyaman dengan pakaian yang ia kenakan.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil adalah untuk pakaian yang dikenakan oleh orang yang obesitas dan orang yang tidak obesitas saat berolahraga adalah tidak ada batasan ataupun halangan harus menutupi bagian tubuh yang tidak ingin dilihat.

Data Hasil Observasi

Observasi Tempat

Observasi tempat yang dilakukan oleh peneliti adalah tempat *fitness* lokal yang terletak di Bandung. Hal ini didasari oleh kebutuhan karakter yang akan dibuat adalah seseorang yang mengalami obesitas dan melakukan aktivitas olahraga. Untuk mendapati dua syarat itu, penulis memutuskan untuk melakukan observasi tempat ke berbagai *fitness* lokal yang terdapat di Kabupaten Bandung dengan tujuan

mendapatkan data yang diperlukan untuk proses perancangan desain karakter.

Gym lokal yang pengunjung datangi yakni Ksatria Gym yang terletak di Jl. Cikutra Baru, Neglasari, Kota Bandung, BBC Fitness yang terletak di Jl. Raya Bojongsoang No. 99, Urban Fitness yang terletak di Citeureup, Dayeuhkolot (sekitar Telkom University), Focus Fitness yang terletak di dalam Universitas Telkom, serta Laqisya Gym yang terletak di Jl. Tirtawangi, Ciganitri, Bandung.

Namun dari semua tempat *gym* yang penulis datangi, sangat jarang sekali menemukan penderita obesitas yang sedang melakukan aktivitas olahraga. Dari sekian tempat *gym,* hanya *gym* Laqisya yang penulis temui penderita obesitas sedang melakukan aktivitas olahraga, itu pun tidak banyak jumlahnya, dari sekian banyak pendatang *gym*, baik itu *visit* ataupun member harian, hanya hitungan jari saja yang bisa terhitung mengalami obesitas.

Observasi Makanan

Alasan kenapa peneliti melakukan observasi makanan, khusunya makanan yang mengandung kalori tinggi (*junk food, fast food,* dll) adalah untuk kebutuhan *game* yaitu *enemy* yang akan dihadapi oleh *player*.

Makanan-makanan yang akan dipilih menjadi aset *enemy* dalam *game* "Obese Runner" ini semua didapatkan dari hasil wawancara penulis dengan Ade Rai, dimana beliau menyebutkan bahwa makanan penyebab obesitas berasal dari makanan dengan kombinasi karbohidrat kompleks dan lemak jenuh.

Adapun makanan-makanan yang diobservasi oleh peneliti adalah tahu isi, mendoan, sosis, kentang goreng, soda, minuman *sachet*, bolu, martabak manis, nasi goreng, burger, serta mie instan.

Analisis Karya Sejenis

Fat2Fit	Jetpack Joyride	Fat No More: Sports Gym

		Game!

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai karakter serta *gameplay* yang membuat karakter mengalami perubahan bentuk badan secara signifikan. Pada *game* “Fat2Fit”, perubahan signifikan yang terjadi merupakan konsep utama dalam perancangan karakter dari *game* “Obese Runner” yang sedang dikerjakan oleh penulis dan tim. Sedangkan pada *game* “Jetpack Joyride” adalah referensi dari bentuk penggambaran karakter yang akan dibuat pada *game* “Obese Runner”. Pada *game* “Fat No More: Sports Gym Game!” juga memberikan gambaran konsep yang sama pada *gameplay* dari *game* “Obese Runner”.

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis karya sejenis ini adalah penulis akan menggunakan sistem perubahan bentuk badan yang terjadi pada karakter seperti pada *game* Fat2Fit dan Fat No More: Sports Gym Game! serta perancangan desain karakter akan menyerupai *art style* dari *game* Jetpack Joyride.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Ide besar yang mendasari perancangan desain karakter pada *game* “Obese Runner” adalah penggambaran karakter dengan menggunakan visualisasi dari pada penderita obesitas. Dalam penerapannya, visual dari karakter dari *game* “Obese Runner” ini didasari dari visual para penderita obesitas dengan ciri-ciri utama dari penderita obesitas ini yakni perut yang membuncit, dagu rangkap serta leher yang

pendek. Melalui *game* yang dirilis di *platform mobile* ini diharapkan menjadi ajang kesadaran bagi para remaja tentang obesitas dan bagaimana menghilangkan obesitas khususnya dengan berolahraga. Sebagai perancang dari karakter, penulis memvisualisasikan karakter yang mengalami obesitas yang secara bertahap mengalami perubahan signifikan pada bentuk tubuh seiring berjalannya *stage* dari *game.*

Konsep Kreatif

Karya karakter yang akan ditampilkan pada *game* "Obese Runner" ini memiliki gaya visual anime. Karakter akan memiliki penampilan lucu dan imut. Selain karakter, *enemy* akan ditampilkan mengikuti bentuk asli di *real life* sembari menggabungkan bentuk monster agar *player* paham maksud dan tujuan dari *enemy* ini. Selain itu perancangan karakter ini ditujukan agar para *player* sadar dan memahami sedikit tentang obesitas serta bagaimana menghilangkan obesitas.

Konsep Media

Dalam pembuatan karakter pada *game* "Obese Runner", digunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk memvisualkan karakter. Mulai dari bentuk dasar, warna hingga gesture sampai karakter terbentuk semua diselesaikan dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint ini.

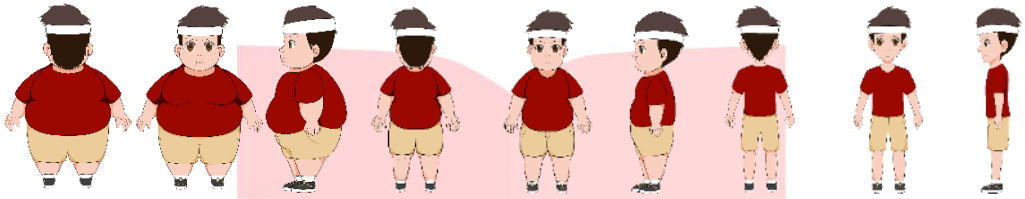
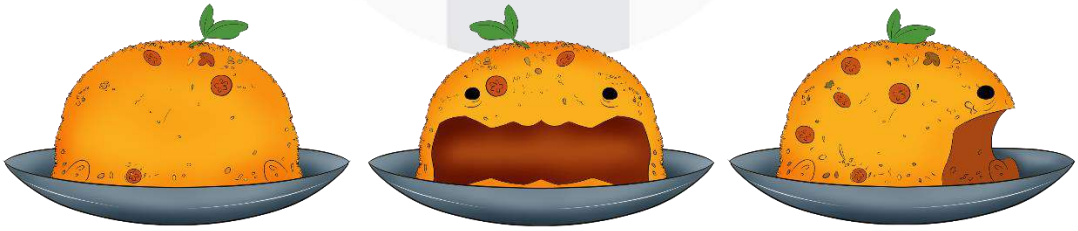
Perancangan karakter ini diterapkan pada *game* "Obese Runner" yang merupakan sebuah *game 2D side-scrolling* dengan media *platform* nya adalah *mobile*.

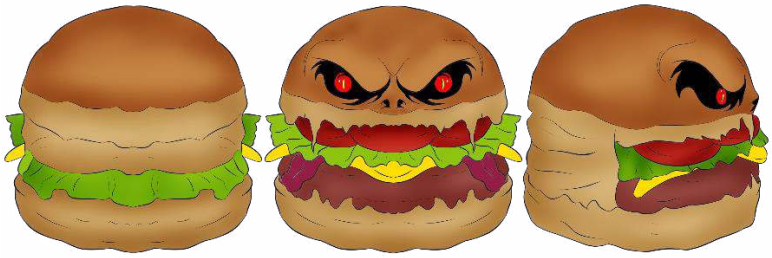
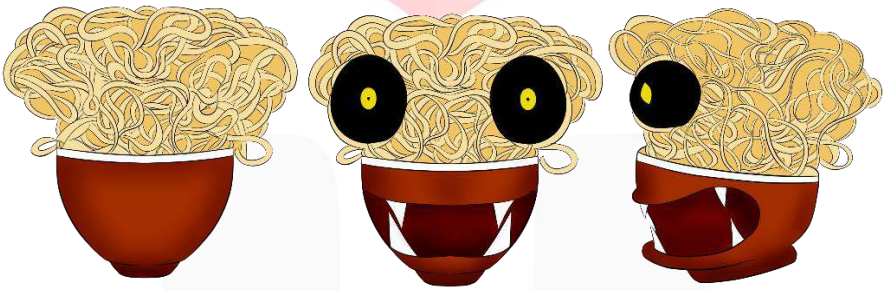
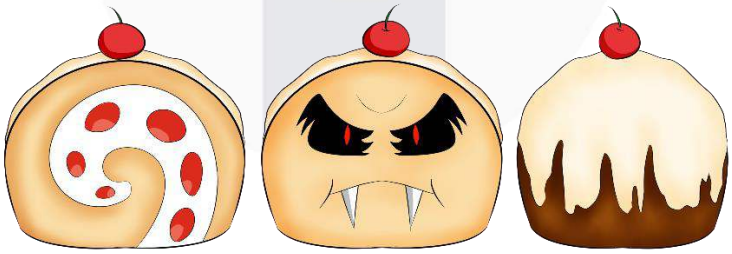
Konsep Visual

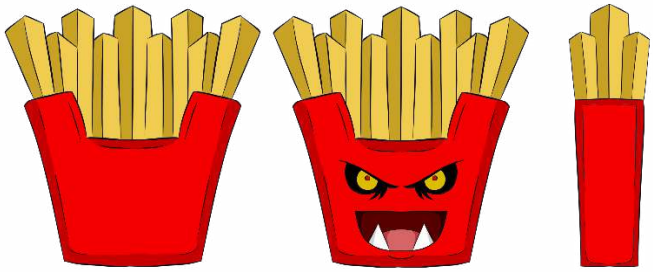
Dalam proses pembuatan desain karakter, diperlukan beberapa konsep visual yang nantinya akan memandu desainer menentukan tampilan visual yang akan disajikan kepada audiens. Konsep visual tersebut bertujuan agar pesan dan informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh pemain.

Hasil Perancangan

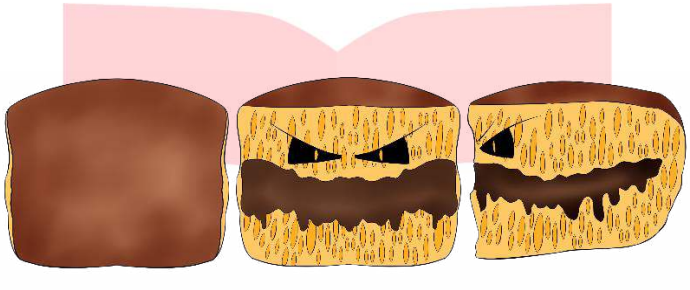
Setelah melalui proses perancangan desain karakter pada *game* "Obese Runner", maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Playable Character
Karakter Laki-Laki  Karakter Perempuan
Enemy Boss
Nasi Goreng 

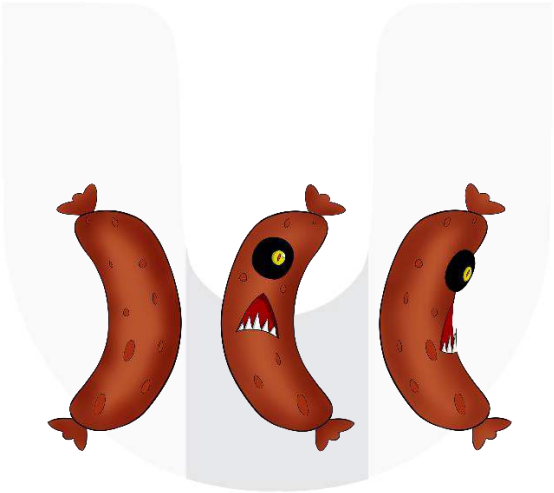
Burger  Mie Instan 
Enemy Mobs
Bolu  Kentang Goreng



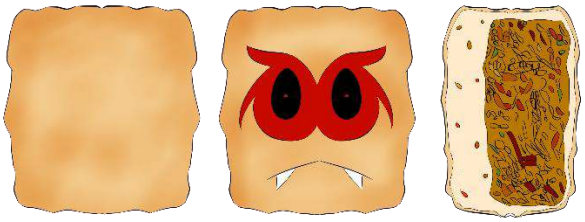
Martabak



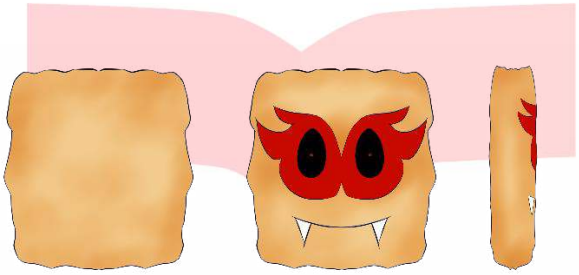
Sosis



Tahu isi

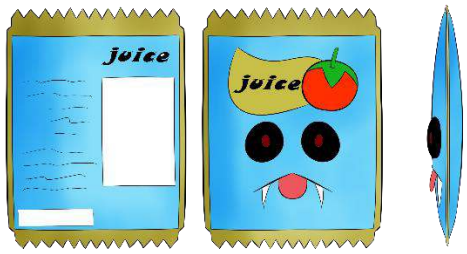


Mendoan



Soda

Minuman Sachet



KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian baik itu observasi, wawancara ataupun studi pustaka, penulis dapat menyimpulkan bahwa hal paling utama yang dapat terlihat sehingga seseorang disebut mengalami obesitas adalah adanya lipatan lemak di bagian tubuh yang seharusnya tidak ada. Adanya lipatan lemak ini dikarenakan penumpukan lemak berlebih yang diakibatkan karena ketidakseimbangan antara kalori yang masuk ke dalam tubuh dan kalori yang digunakan tubuh untuk dibakar. Hal ini terjadi akibat banyak faktor dari penderita, namun secara umum, penderita obesitas ini selalu memiliki dua faktor utama yakni banyaknya konsumsi makanan baik itu *fast food* ataupun *junk food* dan sedikitnya aktifitas atau bisa dikatakan malas bergerak. Dalam jangka panjang, dua faktor ini memberikan dampak kenaikan berat badan yang sangat signifikan sehingga obesitas tak terelakkan lagi.

Dalam proses perancangan desain karakter ini tidaklah hanya sekedar merancang sebuah karakter yang mengalami obesitas ataupun makanan yang terlihat seperti monster saja. Terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan terlebih dahulu, diantaranya melakukan riset. Riset ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penulis sebagai acuan dalam proses pembuatan karakter ini. Setelah data terkumpul, peneliti memilah dan baru

merancang karakter sesuai dengan kebutuhan dari *game* yang akan dibuat.

SARAN

Terbatasnya sumber data dari karya sejenis yang membahas khususnya mengenai obesitas di Indonesia ini menyebabkan peneliti mengalami kesulitan dalam proses pengumpulan data guna untuk keperluan perancangan desain karakter ini. Selain itu terbatasnya jumlah penderita obesitas yang khususnya melakukan aktivitas di tempat *fitness* juga menjadi salah satu rintangan yang dihadapi ketika melakukan pengumpulan data terkait dari perancangan desain karakter ini. Sehingga keterbatasan ini membuat sebagian observasi dilakukan secara daring dari berbagai sumber data yang bisa dipertanggungjawabkan sehingga diharapkan hasil yang lebih jujur dan faktual.

Diharapkan di masa mendatang akan lebih banyak data yang mengangkat mengenai obesitas ini terutama di media video *games* serta diharapkan kesadaran masyarakat akan obesitas lebih meningkat lagi mengingat permasalahan obesitas ini sudah mendunia.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki, Gayatra (2015). Makna Obesitas: Studi Fenomenologis pada Wanita Dewasa Awal. *Jurnal Akademik.*

Hermanudin, Danika Clarafitri & Nugrahardi Ramadhani (2019). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni, 8(2).* 2337-3520.

Nadya & Lusi Santoso (2021). Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi “Kuku Rock You”. *Jurnal Titik Imaji, 4(1).* 35-44.

Nathania, Clara Monica (2023). Perancangan *Concept Art* Untuk Animasi 2D "Virtuoso". *Jurnal Art & Design, 10(2).* 1739.

Nugroho, Prista Ardi & Grendi Hendrastomo (2020). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi.*

Maulana, Randi Al-fazri (2021). Desain Karakter Game Ngabendung Adaptasi Cerita Rakyat Asal Usul Kota Bandung. *Jurnal Art & Design, 8(6),* 2183.

Mughni, Dhivia Al (2022). Perancangan Karakter Untuk Film Animasi 2D "Her Morning" Menggunakan Karakteristik Vegan. *Journal Art & Design, 8(5).* 3138.

Saraswati, Siwi Kurnia, et al (2021). Literature Review: Faktor Risiko Penyebab Obesitas. *Jurnal Penelitian Mahasiswa, 20(1).* 1412.

Septiyanti & Seniwati (2020). Obesitas dan Obesitas Sentral pada Masyarakat Usia Dewasa di Daerah Perkotaan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Kesehatan, 2(3).* Pp 118-127.

Yamane, Toi (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi, 7(1).* Pp. 68-82.

Yetmi, Fevi, Fatma Sylvana Dewi Harahap, Wanda Lestari (2021). Analisis Faktor yang Memengaruhi Konsumsi *Fast Food* pada Siswa di SMA Cerdas Bangsa Kabupaten Deli Serdang Tahun 2020. *Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa, 6(1).* 2656-291X.

Internet

Alodokter. 2023. Pengertian Obesitas https://www.alodokter.com/obesitas (diakses pada 20 September 2023).

Britannica. 2024. Obesity: Medical Disorder https://www.britannica.com/science/obesity (diakses pada 4 Januari 2024).

Centers for Disease Control and Prevention. 2022. Overweight & Obesity https://www.cdc.gov/obesity/basics/causes.html (diakses pada 23 September

2023).

CG Spectrum. 2022. What is Character Design? https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design (diakses pada 4 Januari 2024)

Cleveland Clinic. 2022. Obesity https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/11209-weight-control-and-obesity (diakses pada 20 September 2023).

Coursera. 2023. What is Character Design? + How to Get Started. https://www.coursera.org/articles/character-design (diakses pada 3 Januari 2024).

Harvard T.H. Chan. 2022. Obesity Prevention Source. https://www.hsph.harvard.edu/obesity-prevention-source/obesity-causes/ (diakses pada 10 November 2023).

Kyle Deguzman. 2021. What is Character Design – Tips on Creating Iconic Characters. https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/ (diakses pada 3 Januari 2024).

RSUD dr. Iskak Tulungagung. 2022. Obesitas: Penyebab, Dampak dan Tips Pencegahannya https://rsud.tulungagung.go.id/obesitas-penyebab-dampak-dan-tips-pencegahannya/ (diakses pada 10 November 2023.

Siloam Hospitals. 2023. Obesitas – Penyebab, Gejala dan Cara Mengatasinya https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-obesitas (diakses pada 20 September 2023).

WHO. 2024. Obesity https://www.who.int/health-topics/obesity#tab=tab_1 (diakses pada 4 Januari 2024).