

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI 2D
“SETENGAH D(E)AD” UNTUK MENINGKATKAN *AWARENESS*
MENGENAI FENOMENA *FATHERLESS* DI KABUPATEN BANDUNG**

***CHARACTER DESIGN DEVELOPMENT IN 2D ANIMATION
“SETENGAH D(E)AD” TO INCREASE AWARENESS OF THE
FATHERLESS PHENOMENON IN BANDUNG REGENCY***

Stefani¹, Mario² dan Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**stefani@student.telkomuniversity.ac.id¹, dsmario@telkomuniversity.ac.id²,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Pengasuhan anak merupakan kolaborasi peran orang tua dalam pembentukan karakter anak. Ketidakterlibatan peran ayah dalam pengasuhan anak menyebabkan terjadinya fenomena *fatherless*. *Fatherless* adalah kondisi tumbuh kembang anak tanpa kehadiran ayah sehingga mengalami kesulitan dalam pengembangan emosi dan interaksi sosial. Kondisi ini dipengaruhi diantaranya oleh budaya patriaki dan juga perceraian. Fenomena *fatherless* ini beresiko meningkatkan perilaku kriminal dan penyimpangan pada anak muda, sehingga mengancam kualitas sumber daya manusia (SDM) bangsa di masa depan. Penulis melakukan penelitian di Kabupaten Bandung karena merupakan salah satu daerah dengan kasus perceraian tertinggi di Indonesia pada tahun 2023. Penulis menggunakan metode penelitian *mixed methods* untuk pengumpulan data dan analisis. Dari penelitian tersebut, penulis merancang desain karakter yang dapat menggambarkan dampak dari fenomena *fatherless* melalui animasi 2D “Setengah D(e)ad”. Hasil perancangan ini berupa desain karakter terdiri dari Pak Odet (versi asli dan mimpi), Bu Anjel, Anggi (versi asli dan mimpi), dan Mawar.

Kata kunci: desain karakter, *fatherless*, keluarga, pengasuhan anak

ABSTRACT

Childcare is a collaboration of parents' roles in developing children's character. The lack of involvement of the father's role in childcare causes the issues of fatherless. Fatherless is a condition of a child's growth and develop without the presence of father, so that they experience difficulties in developing both emotions and social interactions. This condition is influenced by cultural views in society such as patriarchy, and divorce cases. Fatherless risks increasing criminal and deviant

behaviour among young people, which threatening the quality of future generations. The author conducted research in Bandung Regency because it is one of the highest divorce cases in Indonesia in 2023. The author used mixed methods research for data collection and analysis. From this research, the author designed a character design that can depict the impact of fatherless phenomenon through the 2D animation "Setengah D(e)ad". The results of this design are the character design of Pak Odet (real and dream version), Bu Anjel, Anggi (real and dream version), and Mawar.
Keywords: *character design, childcare, family, fatherless*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembentukan karakter generasi muda menjadi hal yang harus dilakukan sedari dini. Pada dasarnya setiap anak memiliki karakter masing-masing, maka peran keluarga sebagai lingkungan primer bagi tumbuh kembang anak menjadi sangat penting. Orang tua sebagai pencetak kualitas sumber daya manusia (SDM) yang pertama dan utama dalam pembentukan tumbuh kembang anak secara optimal (Kemen PPPA, 2023). Orang tua merupakan *role model* pertama bagi anak, sehingga anak akan meniru perilaku orang tua. Keterlibatan kedua pihak baik ayah maupun ibu menjadi faktor penentu yang bekerja sama dalam tumbuh kembang anak. Dalam hal ini peran ayah tidak hanya hadir secara fisik namun juga pendukung psikologis anak (Kemen PPPA, 2020).

Hadirnya seorang ayah dalam proses perkembangan anak sering kali terabaikan, salah satunya dikarenakan adanya budaya patriarki. Budaya patriarki di Indonesia berkembang secara historis memandang laki-laki lebih berkuasa dibandingkan perempuan (Anto et al., 2023). Ketidakseimbangan ini menitikberatkan peran ayah sebagai pencari nafkah dan memandang pengasuhan anak adalah tanggungjawab seorang ibu (Ariani, 2020). Adanya pandangan tersebut mengakibatkan sering kali seorang ayah tidak menyadari bahwa penting untuk turut andil dalam pengasuhan anak.

Di Indonesia sendiri, fenomena *fatherless* semakin meningkat. Hal ini juga disampaikan oleh Kepala Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) bahwa ada sekitar 20,9% anak tumbuh tanpa kehadiran

sosok ayah, salah satu faktornya adalah perceraian (Tempo, 2024). Terjadinya perceraian dapat disebabkan oleh faktor internal keluarga seperti komunikasi yang tidak efektif, KDRT, ataupun faktor eksternal seperti kondisi ekonomi, hingga perselingkuhan. Kasus perceraian tertinggi di Indonesia berada di provinsi Jawa Barat sebanyak 88.985 kasus, wilayah dengan perceraian tertinggi tepatnya di Kabupaten Bandung (BPS Jawa Barat, 2025).

Banyaknya kasus perceraian ini tidak hanya mencerminkan retaknya hubungan keluarga, tapi juga berdampak pada hilangnya peran ayah dalam pengasuhan anak. Maka dari itu, penting bagi pasangan untuk terbuka dalam diskusi serta menyamakan visi misi, termasuk peran masing-masing dalam pengasuhan anak sebelum akhirnya menikah dan menjadi orang tua.

Ketidakterlibatan peran ayah dalam pengasuhan menyebabkan munculnya fenomena *fatherless*. Fenomena *fatherless* tentu mempengaruhi perkembangan anak dalam kehidupan sehari-hari baik hubungan dengan diri sendiri maupun orang lain. Kondisi *fatherless* mengacu pada anak yang tumbuh tanpa kehadiran ayah sehingga mengalami kesulitan dalam pengembangan emosi dan interaksi sosial (Anshari, 2018). Pengaruh emosional yang tidak terpenuhi dari kehadiran ayah menyebabkan kondisi emosional anak cenderung buruk serta resiko perilaku kriminal maupun penyimpangan lainnya (Mulia, 2021). Munculnya perilaku ini menunjukkan penurunan nilai norma dan kecerdasan moral pada anak. Anak yang kurang mendapatkan peran pengasuhan dari ayah cenderung memiliki kesadaran moral yang lebih rendah (Septiani & Nasution, 2017).

Urgensi diangkatnya topik ini mengacu pada adanya tantangan budaya patriarki yang melekat pada masyarakat dapat meningkatkan fenomena *fatherless* di masyarakat. Dampak penurunan nilai norma pada anak menjadi salah satu ancaman menurunnya kualitas SDM bangsa akibat peran ayah yang tidak optimal dalam keluarga. Hal ini memotivasi penulis untuk mengangkat fenomena ini menjadi karya animasi 2D. Media animasi 2D dapat menyederhanakan informasi yang kompleks melalui visual yang menarik dan

mudah dipahami, serta dapat meningkatkan daya tarik penyampaian pesan melalui sentuhan fantasi (Avidy et al., 2025). Dengan demikian, ide-ide kreatif dapat dikembangkan menjadi lebih hidup dan nyata sebagai inovasi dalam komunikasi visual (Afif et al., 2020).

Pada perancangan ini, penulis berperan sebagai *character designer*. *Character designer* dalam pembuatan animasi 2D bertanggung jawab menciptakan identitas visual karakter dalam cerita. Tidak hanya aspek visual, karakter dapat menyampaikan pesan cerita melalui emosi, gerakan, dan *personality* yang ditampilkan (Hernawan, 2019).

2. LANDASAN TEORI

2.1 Teori Fenomena

Fenomena *fatherless* ditandai dari tidak adanya peran ayah dalam keluarga, baik secara fisik maupun emosional. Artinya, walaupun ayah berada di rumah namun tidak terjadi interaksi yang berkualitas dengan anak, maka kondisi ini juga dapat dikatakan *fatherless*. Kondisi *fatherless* lebih spesifik dibagi dalam enam kategori menurut (Rosenthal, 2010) yaitu *the disapproving father*, *the mentally ill father*, *the substance-abusing father*, *the abusive father*, *the unreliable father*, *the absent father*.

Pada perancangan karya, penulis memfokuskan pada kategori *the unreliable father* karena kondisi ini sering kali tidak disadari oleh masyarakat. Kondisi seorang ayah yang tidak bisa diandalkan bahkan untuk kebutuhan mendasar dalam keluarga. Hal ini dipengaruhi ketidaksiapan menjadi seorang ayah (cara mendidik, mengasuh, dan mengayomi dalam keluarga).

Pada beberapa kasus, hal ini terjadi karena adanya perselingkuhan. Pada akhirnya, seorang ayah tidak dapat bertanggung jawab sehingga menimbulkan konflik dalam keluarga. Kasus lainnya, kondisi disebabkan oleh pernikahan secara bisnis sehingga tidak menumbuhkan ikatan emosional dengan pasangan dan keluarga.

Masih banyaknya anggapan bahwa hadirnya ayah dalam keluarga secara fisik dan mampu menafkahi sudah cukup tanpa harus membangun hubungan emosional pada anak. Hal ini salah satunya dipengaruhi budaya patriaki yang menitikberatkan peran ayah sebagai pencari nafkah dan memandang pengasuhan anak sebagai tanggungjawab seorang ibu (Ariani, 2020). Terjalannya hubungan emosional yang baik pada anak salah satunya melalui keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak dan meluangkan waktu dan aktivitas bersama.

Pengaruh emosional yang tidak terpenuhi dari kehadiran ayah menyebabkan anak merasa kecemasan, rendahnya percaya diri, hingga depresi. Selain emosional, tidak adanya figur ayah cenderung mempengaruhi motivasi belajar dan akademik anak. Kondisi yang terbawa hingga pertumbuhan dewasa dapat mempengaruhi anak mencari figur seorang ayah dari orang lain seperti mentor, pasangan, dan teman. Namun, hal ini menjadi rawan bagi anak terutama pada masa transisi dari remaja menuju dewasa (Anshari, 2017). Selain pengaruh akademik dan psikologis, *fatherless* juga dapat meningkatkan resiko anak terjerumus dalam pergaulan bebas, narkoba, hingga LGBT (Kemen PPPA, 2020).

2.2 Teori Media

Penokohan sebagai acuan desainer memvisualisasikan karakter berdasarkan latar belakang cerita, *personality*, serta hubungan antartokoh dan lingkungannya (*3 dimensional of character*). Penokohan juga dapat dibuat dengan menentukan 5W+1H serta *archetype* dari tiap tokoh dalam cerita (Tillman, 2015).

- a. *The Hero*, tokoh pemberani, bijak, menjadi penolong bagi sesama
- b. *The Shadow*, tokoh jahat, kejam, misterius, musuh dari *The Hero*
- c. *The Fool*, tokoh menyebalkan yang dapat menjerumuskan tokoh lain
- d. *The Anima*, tokoh yang merepresentasikan *love interest* tokoh utama
- e. *The Mentor*, tokoh bijak yang melatih/membimbing tokoh utama

- f. *The Trickster*, tokoh licik yang menipu/memanipulasi tokoh lain.

Setelah menentukan penokohan, perancangan dimulai dengan memperhatikan aspek-aspek visual dalam desain karakter antara lain:

a. Bentuk Dasar dan Siluet

Bentuk dasar dalam desain karakter terbagi menjadi 3 yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Lingkaran merepresentasikan kesan imut, ramah, bersahabat, dan *innocence*. Persegi menunjukkan sifat kokoh, berat, tegas. Segitiga sering digunakan pada karakter antagonis karena menggambarkan kesan tajam, ketegangan, licik, dan dominan. Kombinasi bentuk-bentuk tersebut membuat sebuah siluet keseluruhan karakter sehingga audiens dapat mengenalinya (3dtotal Publishing, 2020).

b. Proporsi dan *Turn Around*

Proporsi adalah perbandingan kepala dan badan karakter. Proporsi dapat menunjukkan perbedaan umur karakter. Juga dipengaruhi *artstyle* yang digunakan (3dtotal Publishing, 2020). *Turn Around* menampilkan karakter dari berbagai sisi agar terlihat lebih hidup dan mendapat variasi dan keseimbangan desain karakter (Bancroft, 2006).

c. Gestur dan Ekspresi

Gestur/pose merepresentasikan sifat serta interaksi antartokoh. Gestur dapat dibangun dari sketsa acuan garis simetris yang menunjukkan kesan stabil, tenang, seimbang, dan juga garis asimetris untuk membuat karakter terlihat lebih dramatis dan menarik. Ekspresi adalah ungkapan emosi seseorang yang terlihat dari gerakan wajah. Fitur utama wajah dalam menunjukkan ekspresi dapat dilihat dari detail mata, dan mulut (3dtotal Publishing, 2020).

d. Skala Karakter

Skala menunjukkan perbandingan besar-kecil serta tinggi-pendek antar karakter. Hal ini menjadi acuan antarkarakter serta karakter dengan lingkungan sekitarnya (Bancroft, 2006).

e. Warna

Warna dapat merepresentasikan suatu emosi atau makna, yang secara sederhana dibagi menjadi 2 kelompok yaitu warna primer dan sekunder (Darmaprawira, 2002).

Warna Primer	Makna
Merah	aksi, energi, kekuatan, cinta, berani, daya tarik, dan bahaya
Kuning	kebahagiaan, kenyamanan, ceria, optimis, kebingungan, waspada
Biru	kepercayaan, bijak, damai, lembut, loyalitas, sedih, depresi
Warna Sekunder	Makna
Hijau	alam, tenang, santai, segar, aman, cemburu, iri hati
Ungu	nobilitas, agung, ambisi, kekayaan, mewah, misterius, pendiam, licik
Oranye	antusias, semangat, kreatif, senang, ekstremis, sukses

Tabel 2.1 Warna Primer dan Sekunder. (sumber: Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, 2002)

Aspek penting yang juga mempengaruhi bagaimana warna terlihat oleh mata adalah cahaya dan bayangan. Dalam hal ini, warna putih adalah cahaya, dan warna hitam sebagai bayangan.

Putih	Senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual
Hitam	Kuat, resmi, duka cita, kematian, tidak menentu, misteri

Tabel 2.2 Cahaya dan Bayangan. (sumber: Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, 2002)

2.3 Teori Perancangan

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif meneliti kondisi objek secara alami dengan peneliti sebagai instrumen kunci sehingga didapatkan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang spesifik (Sugiyono, 2016). Pendekatan

fenomenologi berusaha mendalami pemahaman esensi dan pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu fenomena tertentu (Creswell, 2018).

Penulis menggunakan instrumen pengumpulan data antara lain, studi pustaka, observasi, dan wawancara mendalam. Selain itu penulis menggunakan instrumen kuantitatif berupa survei yang ditujukan pada khalayak sasaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif, matriks perbandingan pada karya sejenis, kemudian menginterpretasi hasil dan menarik kesimpulan.

2.4 Teori Khalayak

Target khalayak yang dipilih berasal dari kategori dewasa awal. Kelompok ini dipilih karena di tahap ini seorang dianggap dapat berdiri di kaki sendiri, sudah bisa membedakan baik dan buruk, serta dapat bertanggung jawab dalam mengambil keputusan. Dewasa awal dimulai dari rentang usia 18-25 tahun. Pada masa ini, seseorang mulai menemukan pilihan karir dan pekerjaan, membangun hubungan relasi secara profesional, serta mulai mengalami jatuh cinta ke jenjang lebih serius yaitu membangun sebuah keluarga (Santrock, 2013).

3. DATA DAN ANALISIS

3.1. Data Kabupaten Bandung

Penulis melakukan observasi di Bojongsoang, Kabupaten Bandung untuk memperoleh data interaksi antara anak dan orang tua. Dari observasi tersebut menunjukkan interaksi antara anak dan ibu terjadi lebih intens sehari-hari dan komunikasi dua arah, sedangkan antara anak dan ayah lebih jarang terlihat namun banyak pada saat-saat tertentu seperti pada akhir pekan.

Observasi tahap selanjutnya dilakukan penulis untuk mengumpulkan data visual desain karakter seperti proporsi tubuh, gestur, dan gaya berpakaian. Berdasarkan data observasi, menunjukkan ciri fisik bapak-bapak di Bandung sekitar usia 40 tahun antara lain, badan tinggi, perut agak buncit, kulit kuning

langsut agak gelap, bentuk wajah agak bulat. Gaya berpakaianya cukup sederhana dengan kemeja dan celana panjang warna gelap, namun ada sentuhan aksesoris seperti jam atau dompet di saku celana. Ciri fisik ibu-ibu yang ditemukan antara lain tubuh tidak terlalu tinggi, agak berisi, kulit cerah, rambut sebauh atau agak panjang.

3.2. Data Hasil Wawancara

Dampak *fatherless* terhadap anak sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu memicu perilaku kriminal dan menyimpang. Dalam wawancara bersama psikolog ditekankan bahwa secara psikologis terdapat perbedaan dampak yang terlihat antara anak laki-laki dan perempuan. Pada anak perempuan cenderung mengalami masalah dalam percintaan dan kepercayaan terhadap pasangan. Hal ini disebabkan tidak adanya sosok ayah yang dapat Ia jadikan contoh gambaran pria ideal baginya. Data wawancara juga menunjukkan bahwa kualitas hubungan dan interaksi anak dan ayah jauh lebih berpengaruh dibandingkan durasi waktu yang dihabiskan bersama.

Dari hasil wawancara bersama wanita tuna susila, R (nama disamarkan), penulis mendapatkan gambaran pekerja seks, salah satu faktor yang melatarbelakanginya adalah peran ayah yang tidak ada sehingga R harus mencari nafkah untuk kebutuhan keluarga. R juga menjelaskan bahwa masyarakat masih memandang pakaian terbuka dengan sifat “nakal”, hal ini juga dijelaskan narasumber bahwa klien pria lebih tertarik pada wanita dengan penampilan feminin dan seksi, rambut panjang, dan bibir merah.

3.3. Data Karya Sejenis

Penulis memilih beberapa karya sejenis berikut yang digunakan sebagai referensi pengkayaan.

 “First Born” by JAeD House Production	 “Memories for Sale” by Manu Mercurial	 “Leap! Ballerina”	 “Slice of Life” by Zenmotion (UMN)
--	--	--	--

Hasil analisis karya sejenis penulis mendapatkan beberapa pola dan implementasi teori desain karakter. Penggunaan *roundness* atau sudut tumpul pada bentuk dasar segitiga dan persegi akan mereduksi *tense* sehingga memunculkan kesan aman, baik, dan imut pada karakter. Dengan demikian, segitiga tidak hanya digunakan untuk karakter antagonis, namun bisa dikembangkan pada karakter protagonis. Proporsi 4 ½ hingga 5 kepala cocok digunakan untuk menggambarkan remaja. Sedangkan untuk menggambarkan orang dewasa cocok menggunakan proporsi 7 hingga 8 kepala. Proporsi ini cocok dengan *style* anime atau kartun yang proporsinya tidak jauh beda dengan manusia. Penggambaran fitur wajah dengan tidak simetris dapat memberi kesan *exaggerated* dan komikal pada ekspresi yang ditunjukkan.

3.4. Data Survei

Berdasarkan survei, menunjukkan desain karakter dengan *artstyle* kartun karena lebih disukai oleh audiens. Selain itu, mengangkat topik *fatherless* menggunakan animasi 2D dengan *genre* fiksi fantasi menjadi konsep yang menarik bagi audiens. Hal ini juga didukung pendapat psikolog yang menyatakan bahwa topik-topik seperti ini lebih baik ditampilkan dari sudut pandang yang lebih ringan dan tidak memojokkan pihak tertentu.

4. PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Pengasuhan anak merupakan kolaborasi orang tua dalam membentuk karakter anak dan meningkatkan kualitas hubungan keluarga. Karya animasi ini ingin menyampaikan bahwa “peran seorang ayah dalam pengasuhan anak begitu penting dan berdampak baik pada perkembangan anak serta hubungan dalam keluarga.” Dalam desain karakter, penulis berusaha menunjukkan dampak dari fenomena *fatherless* melalui perubahan gestur dan ekspresi yang dialami karakter. Hal ini juga berhubungan dengan *character development* tiap karakter ketika menghadapi masalah pada cerita.

4.1.2 Konsep Kreatif

Ekspresi wajah pada karakter merupakan aspek utama penyampaian emosional secara non-verbal (Ramdhan, 2016). Penulis menampilkan karakter pada animasi tanpa menggunakan dialog verbal. sebagai bentuk pendekatan sehingga dapat membangun kesan emosional lebih yang mendalam kepada penonton. Pada perancangan desain karakter, penulis terlebih dahulu membuat penokohan karakter. Selanjutnya, penulis membuat sketsa untuk setiap karakter berdasarkan data penelitian yang didapatkan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, survei, serta referensi karya yang telah dipilih. Selanjutnya, penulis menentukan beberapa alternatif, setelah proses bimbingan, penulis membuat desain *full body* dari tiap karakter. Penulis melanjutkan proses warna pada karakter dengan mempertimbangkan psikologi warna yang digunakan berdasarkan teori dan observasi. Setelah itu, penulis membuat aset karakter lainnya termasuk ekspresi, turn around, dan lainnya untuk kebutuhan proses animasi, *merchandise*, dan *artbook*. Penulis merancang 4 karakter yaitu Pak Odet, Bu Anjel, Anggi, dan Mawar dengan

artstyle kartun yang memiliki ciri khas garis *outline* sketsa tegas, bentuk *curvy* dan lebih bulat, bentuk dan properti sederhana.

4.1.3 Konsep Media

Animasi 2D dipilih selain karena dapat menyampaikan pesan yang kompleks menjadi lebih sederhana, tetapi juga lebih fleksibel untuk menciptakan konsep karya sesuai perencanaan penulis. Hal ini mendukung karena penulis mengangkat *genre* fantasi sehingga banyak hal-hal yang bersifat imajinatif yang divisualisasikan dalam animasi 2D. Media ini sudah familiar sehingga dapat lebih mudah diterima audiens. Hasil karya desain karakter juga dimuat dalam *artbook*, poster, serta *merchandise* dari produk animasi.

4.1.4 Konsep Visual

Penulis membuat penokohan karakter dengan menjabarkan *personality* menggunakan *3 dimensional of character* yang terdiri dari aspek fisik, psikologis (termasuk *archetype*), dan sosial.

a. Pak Odet

Aspek	Deskripsi
Fisik	Umur: 40 tahun Tinggi Badan: 170cm Ciri fisik: bentuk wajah agak oval, dahi lebar, hidung lebar, rambut agak botak, kulit kuning cerah, perut buncit
Psikologi	<i>Workaholic</i> , mencari uang demi keluarga, suka mengeluh, cuek dan kaku. <i>Archetype: The Hero</i> (tokoh utama)
Sosial	Ekonomi menengah atas. Karyawan swasta yang sehari-hari bekerja dari jam 7 pagi hingga 5 sore. Acuh tak acuh dengan keluarga, selama mereka masih ada ya sudah. Mencari “hiburan” dari pekerjaannya.

Tabel 4.1 Penokohan Pak Odet. (sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Pak Odet terdapat 2 versi, yaitu versi dunia nyata dan juga versi dunia mimpi. Pak Odet pada versi dunia mimpi berubah menjadi sosok pria muda dan ganteng dengan badan atletis. Di dunia mimpi,

Pak Odet menjadi suami Mawar, Ia dihadapkan dengan perubahan situasi dan melihat Anggi tumbuh menjadi pribadi yang berbeda pula.

b. Bu Anjel

Aspek	Deskripsi
Fisik	Umur: 37 tahun Tinggi Badan: 160cm Ciri fisik: rambut dijepit, pipi agak tembem, badan berisi, alis tebal, mata bulat lebar, kulit kuning langsung
Psikologi	Penuh perhatian, rajin, cekatan, pintar, sedikit cerewet. <i>The Mentor and Anima (love interest Pak Odet)</i>
Sosial	Ekonomi menengah atas, ibu rumah tangga, mengatur urusan rumah dan keperluan sekolah Anggi. Disela waktunya sehari-hari Ia juga senang merawat tanaman hias.

Tabel 4.2 Penokohan Bu Anjel. (sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Anggi

Aspek	Deskripsi
Fisik	Umur: 17 tahun Tinggi Badan: 163cm Ciri fisik: kulit cerah agak pucat, rambut lurus agak panjang, badan ramping, hidung agak lebar
Psikologi	Cerdik, empatik, berani, jarang ngobrol dengan ayah, pendiam, sering terlihat murung
Sosial	Siswi SMA yang cukup berprestasi namun murung, dan tidak dekat dengan ayahnya. Suatu hari Ia bersama sang ibu diam-diam mengikuti ayahnya yang akan bertemu perempuan bernama "Mawar"

Tabel 4.3 Penokohan Anggi. (sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karakter Anggi juga memiliki dua versi. Di dunia mimpi, Ibunya bukan Bu Anjel melainkan Mawar, serta Pak Odet ayahnya versi dunia mimpi. Anggi tumbuh menjadi anak yang memberontak dan karena perilaku ayahnya yang sedari dulu cuek dan tidak peduli dengan perkembangannya.

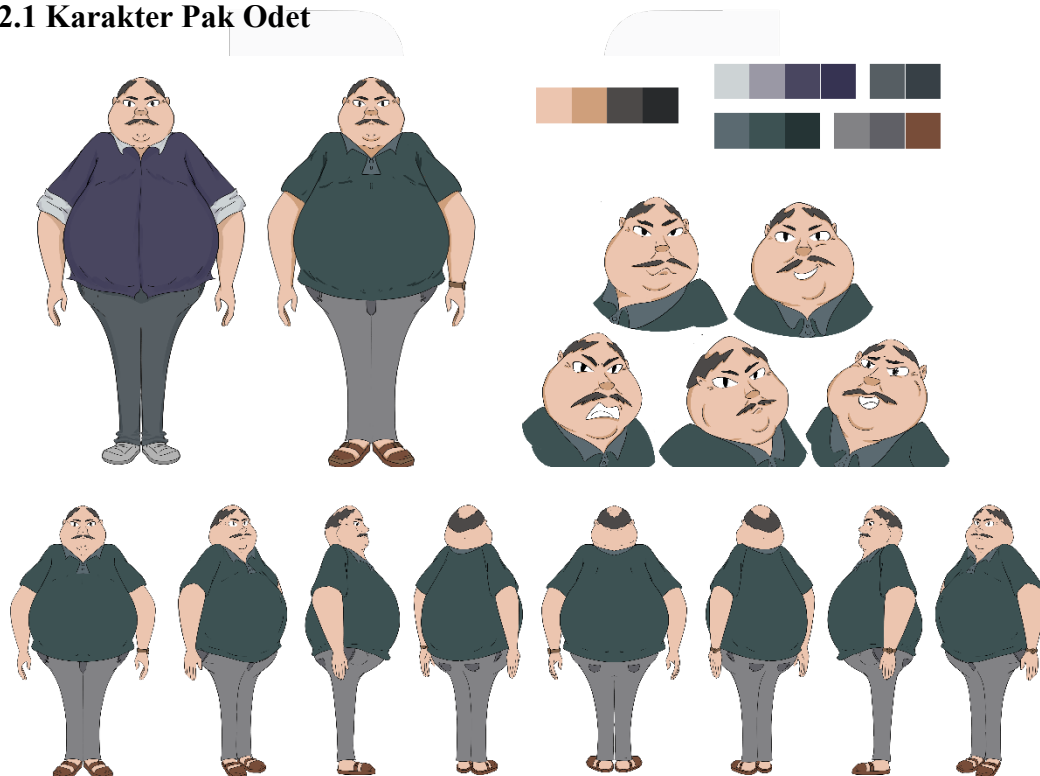
d. Mawar

Aspek	Deskripsi
Fisik	Umur: 25 tahun Tinggi Badan: 165cm Ciri fisik: tinggi, kulit kuning cerah, badan agak berisi, bentuk wajah oval, pake <i>make up</i> dengan <i>eyeliner</i> panjang, bibir tebal, punya tato di lengan.
Psikologi	<i>Flirty</i> , manipulatif, berani, mental baja. <i>The tricksters and Anima (love interest Pak Odet)</i>
Sosial	Seorang PSK yang “menemani” dan menipu Pak Odet, Hidupnya <i>nothing to lose</i> , nekad, tidak peduli resiko yang dihadapi asalkan dapat cuan, walaupun sebenarnya ada seorang Ibu yang selalu menunggunya pulang.

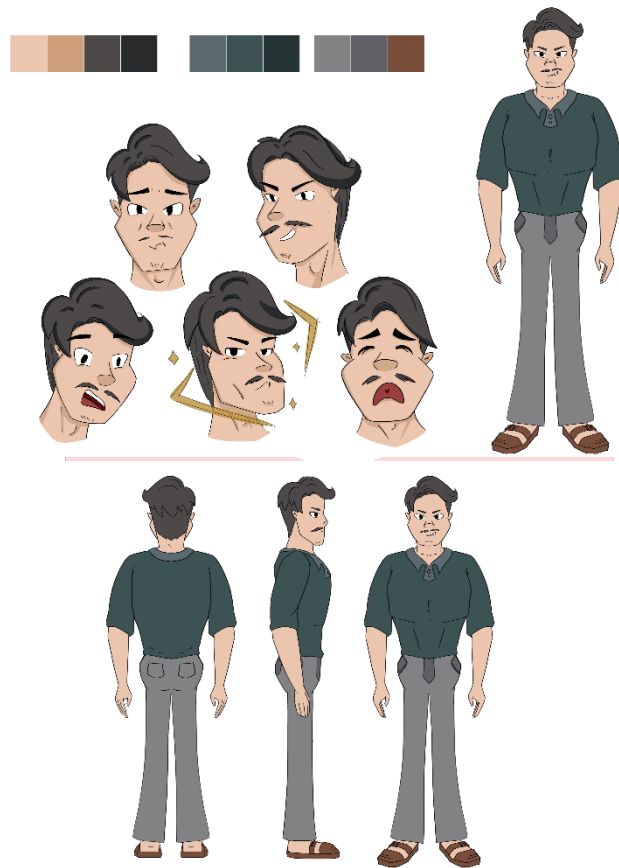
Tabel 4.4 Penokohan nggi. (sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2 Hasil Perancangan

4.2.1 Karakter Pak Odet

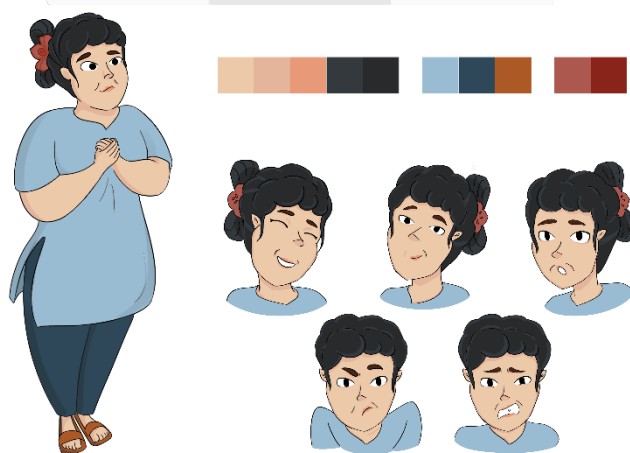


Gambar 4.1 Desain Karakter Pak Odet
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



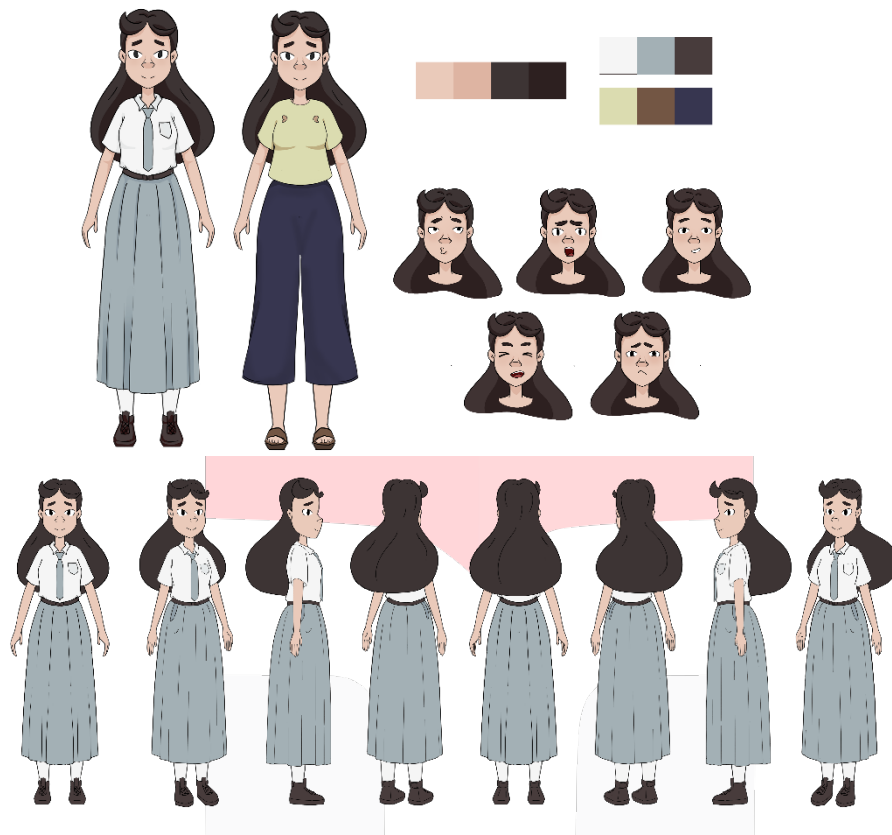
Gambar 4.2 Desain Karakter Pak Odet Versi Mimpi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.2 Karakter Bu Anjel

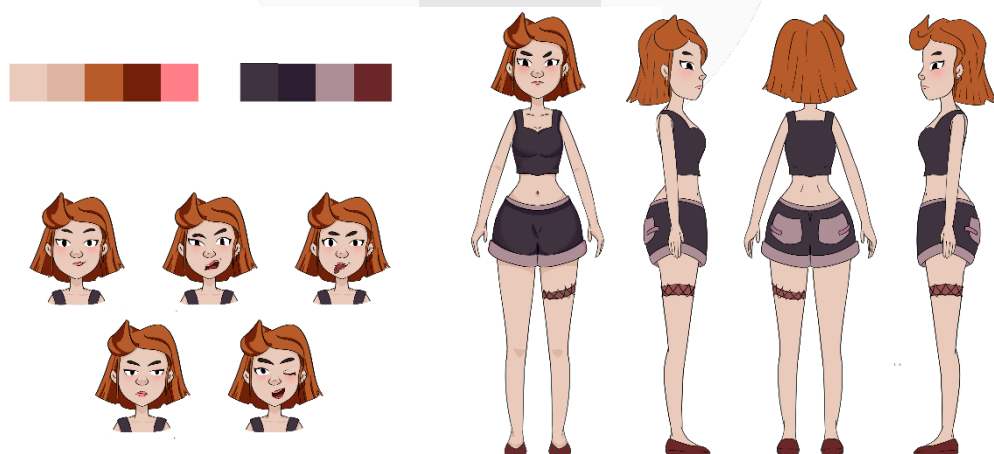


Gambar 4.3 Desain Karakter Bu Anjel
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.3 Karakter Anggi

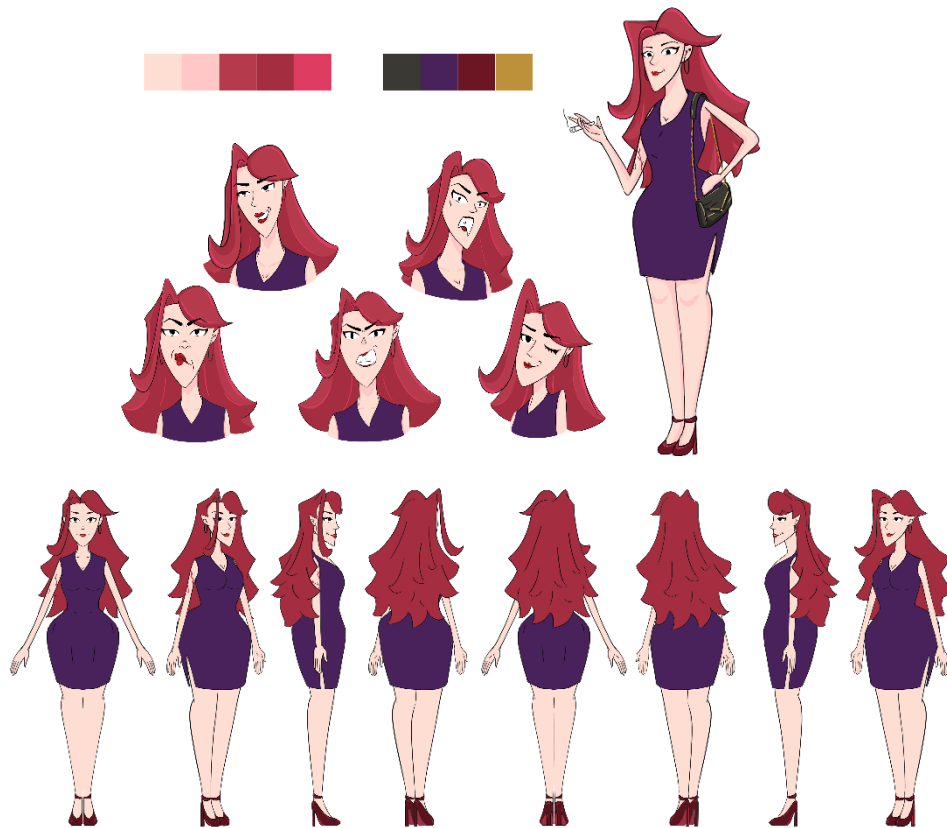


Gambar 4.5 Desain Karakter Anggi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



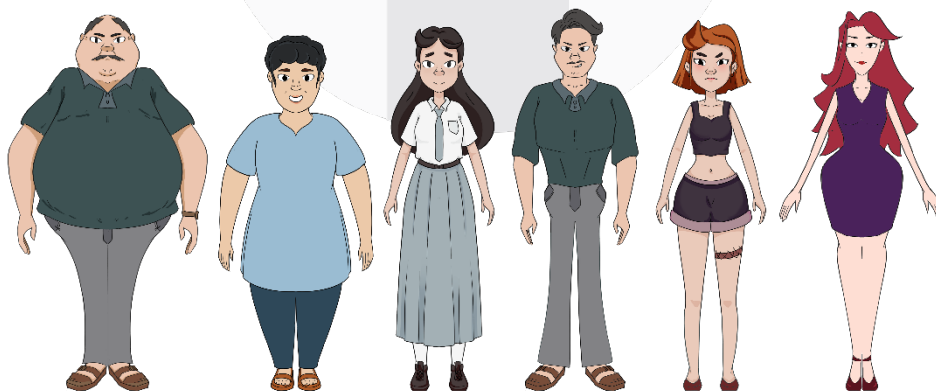
Gambar 4.4 Desain Karakter Anggi Versi Mimpi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.4 Karakter Mawar



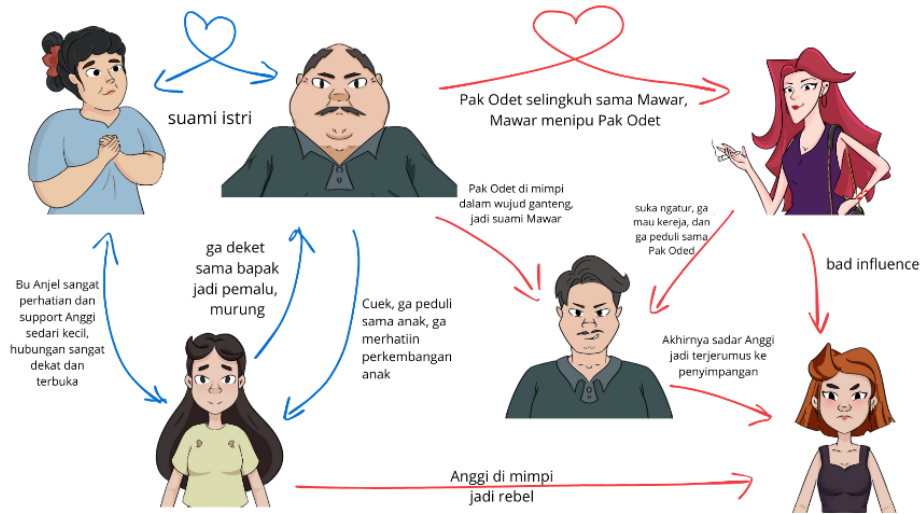
Gambar 4.6 Desain Karakter Mawar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.5 Skala Karakter



Gambar 4.7 Skala Karakter
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.6 Dinamika Karakter



Gambar 4.8 Dinamika Karakter
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.2.7 Cut Scene Anggi



Gambar 4.9 Cut Scene Anggi Versi Mimpi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengumpulan dan analisis data, penulis menyimpulkan beberapa dampak dari *fatherless* diantaranya pergaulan bebas, sikap disiplin yang kurang dan tidak peduli, serta adanya kecenderungan masalah dalam hubungan asmara pada anak perempuan. Hal ini bahwa penting bagi seorang ayah untuk juga hadir tidak hanya secara fisik tapi juga emosional dalam pengasuhan anak. Perlu diingat bahwa kualitas interaksi antara anak dan ayah menjadi hal yang juga berpengaruh, tidak hanya durasi waktu yang diluangkan bersama. Animasi 2D menjadi media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ini pada masyarakat terutama target audiens laki-laki usia 18-25 tahun karena lebih familiar dan disukai.

Penulis menggunakan poin-poin penting tersebut yang kemudian digambarkan dalam animasi “Setengah D(e)ad”. Pak Odet sebagai seorang ayah yang tak acuh dengan perkembangan Anggi dan urusan rumah lainnya justru pergi berkencan dengan Mawar. Kemudian karakter Anggi yang sering terlihat murung berubah menjadi *rebel* dengan penampilan yang terbuka dan sikap-sikap menyimpang. Penulis juga menggambarkan adanya *character development* dari Pak Odet yang pada akhirnya berusaha hadir dalam keluarga dan lebih peduli terhadap perkembangan Anggi.

Perancangan desain karakter pada animasi “Setengah D(e)ad” dilakukan melalui tahapan penelitian untuk memahami fenomena *fatherless* yang terjadi di Kabupaten Bandung. Dari proses pengumpulan data melalui berbagai sumber, data-data tersebut dianalisis untuk mendapatkan konsep perancangan yang sesuai. Perancangan desain karakter mengimplementasikan elemen-elemen desain karakter seperti bentuk, siluet, warna, ekspresi untuk dapat menggambarkan dampak dari fenomena *fatherless*. Dampak *fatherless* disampaikan melalui perubahan penampilan karakter Anggi serta gestur dalam animasi, sikap Anggi yang tidak peduli, minum minuman keras, merokok, serta menunjukkan sikap bermesraan dengan pacarnya.

5.2 Saran

Dari proses pengerjaan karya ini penulis menyadari banyak aspek yang dapat tingkatkan baik dari segi penulisan dan pengkaryaan. Kelengkapan data serta memperbanyak referensi karya sejenis akan sangat mendukung untuk mengembangkan eksplorasi desain. Tentunya harus diimbangi dengan komunikasi yang baik bersama anggota tim, serta disiplin terhadap waktu dan diri sendiri.

Penulis berharap karya ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan mengembangkan cakupan penelitian baik dari lokasi maupun target audiens yang berbeda. Penulis juga berharap melalui perancangan desain karakter serta animasi “Setengah D(e)ad” masyarakat dapat lebih menyadari dampak dari *fatherless*, serta bagi target audiens dapat menjadi ayah yang baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- 3dtotal Publishing. (2020). *Fundamentals of Character Design How to Create Engaging Character Illustration, Animation & Visual Development*. 3dtotal Publishing.
- Afif, R. T., Mulya Prajana, A., & Ari Prahara, G. (2020). ANALYSIS OF CHARACTER DESIGN AND CULTURE IN THE LASKAR CIMA ANIMATION. *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business, 1*, 410–414. Diakses melalui <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/442>
- Anshari, Y. (2018). *Fatherless in Indonesia and Its Impact on Children's Psychological Development*. DOI: <https://doi.org/10.18860/psi.v15i1.6661>
- Anto, R. P., Harahap, T. K., Sastrini, Y. E., Trisnawati, S. N. I., Ayu, J. D., Sariati, Y., Hasibuan, N., Khasanah, U., Putri, A. E. D., & Mendo, A. Y. (2023). PEREMPUAN, MASYARAKAT, DAN BUDAYA PATRIARKI. *Penerbit Tahta Media*. Diakses melalui <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/404>
- Ariani, A. S. (2020). *Peran Ayah dalam Pengasuhan: Tantangan dalam Keluarga Patriarki*. Pustaka Psikologi Indonesia.
- Avidy, R., Deanda, T.R., Mario, M. (2025). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN

- LINGSIR WENGI DAN KIDUNG RUMEKSA ING WENGI PADA ANAK REMAJA DI BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*, 12(1).
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill Publications.
- BPS Jawa Barat. (2025). Jumlah Perceraian Menurut Kabupaten/Kota dan Faktor Penyebab Perceraian (perkara) di Provinsi Jawa Barat 2024. Diakses melalui <https://jabar.bps.go.id/id/statistics-table/3/YVdoU1IwVmlTM2h4YzFoV1psWkViRXhqTlZwRFVUMDk jMw==/jumlah-perceraian-menurut-kabupaten-kota-dan-faktor-penyebab-perceraian--perkara--di-provinsi-jawa-barat--2021.html>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth Edition.
- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Penerbit ITB.
- Hermawan, B. (2019). Peran *Character Designer* dalam Proses Produksi Animasi 2D. *Jurnal Seni dan Desain*, 8(2), 123-134.
- Kemen PPPA. (2020). *Perkuat Peran Ayah Untuk Meningkatkan Kualitas Pengasuhan Anak*. Siaran Pers Nomor: B-227 /Set/Rokum/MP 01/09/2020.
- Kemen PPPA. (2023). *Penuhi Hak Pengasuhan Layak Anak untuk Mewujudkan Kualitas Keluarga Melalui Kolaborasi Multi Pihak*. Siaran Pers Nomor: B-462/SETMEN/HM.02.04/12/2023.
- Mulia, S. M. (2021). *Keluarga dan Peran Gender dalam Konteks Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ramdhan, Zaini. Budiman, A. (2016). REPRESENTASI BUDAYA LOKAL (Sub Culture) DAN EKSISTENSI JATI DIRI DALAM ANIMASI "PADA SUATU KETIKA". *KALATANDA: Jurnal Desain dan Media Kreatif* 1 (1), 31-42. DOI: <https://doi.org/10.25124/kalatanda.v1i1.1366>
- Rosenthal, S. S. (2010). *The Unavailable Father. Seven Ways Women Can Understand, Heal, and Cope with a Broken Father-Daughter Relationship*. Jossey-Bass.
- Santrock, J. W. (2013). *Life-span Development* (14th Edition). McGraw Hill.
- Septiani, D., & Nasution, I. N. (2018). Peran Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Bagi Perkembangan Kecerdasan Moral Anak. *Jurnal Psikologi*. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v13i2.4045>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.