

## PERANCANGAN KARAKTER VIDEO ANIMASI 2D “WISH” TENTANG TOXIC RELATIONSHIP PADA KALANGAN MUDA

Laras Maheswari<sup>1</sup>, Aninditya Daniar<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional  
“Veteran”, Surabaya, Indonesia  
e-mail : 20052010051@student.upnjatim.ac.id , aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa  
Timur, Surabaya, Indonesia  
e-mail : sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id

Diterima : 10 Agustus 2024. Disetujui : 20 Oktober 2024. Dipublikasikan : 30 Desember 2024



©2024 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel  
dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### ABSTRAK

Hubungan beracun merupakan hubungan dimana terdapat perilaku yang dinilai buruk dari salah satu pasangan yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan psikologis seseorang. Masih banyak orang khususnya kalangan muda yang mengalami ciri – ciri hubungan yang beracun namun kurang bisa mengidentifikasi hal tersebut. Hal ini disebabkan karena pada usia tersebut menyebabkan ketidakstabilan emosi sehingga cenderung sulit untuk mengidentifikasi hal yang salah dan yang benar. Kurangnya pemahaman untuk mengidentifikasi membuat kalangan muda cenderung merasa tidak mampu untuk keluar dari hubungan yang beracun dan ragu memilih langkah untuk menghindari hal yang merusak diri sendiri ini. Mereka ragu untuk mempercayai adanya suatu harapan sehingga keadaan menjadi lebih baik. Hal inilah yang menjadi fokus utama untuk membuat proyek berupa video animasi 2D ini. Maka dari itu pada perancangan ini dibutuhkan riset yang baik, seperti penggunaan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk membantu menyusun perancangan konsep visual dalam pembuatan karakter sehingga maksud yang disampaikan dalam animasi dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Hasil dari perancangan ini adalah karakter animasi yang merepresentasikan berbagai emosi dan konflik dalam *toxic relationship*, dengan desain visual yang menarik, relevan, dan komunikatif bagi kalangan muda. Animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan secara efektif, meningkatkan kesadaran audiens, dan mendorong mereka untuk mengambil langkah positif dalam menghadapi *toxic relationship*.

**Kata kunci:** Animasi 2D, Desain karakter, Hubungan beracun, Kalangan Muda

### ABSTRACT

*A toxic Relationship is a relationship where there is behavior that is consider bad behavior from one partners that can affect a person physical and pscyhological health. There are still many people, especially young people, who experience the characteristics of a toxic relationship but are unable to identify it. This is because at that age it causes emotional instability so it tends to be difficult to identify what is wrong and what is right. Lack of understanding to identify makes young people tend to feel unable to get out of a toxic relationship and hesitate to take steps to avoid this self-destructive thing. They hesitate to believe that there is hope that things will get better. This is the main focus for creating this project in the form of 2D animated video. Therefore, this design requires good research, such as the use of qualitative and quantitative research methods to help develop visual concept design in character creation so that the meaning conveyed in the animation can be conveyed well to the audience. The result of this design is an animated character that effectively represents various emotions and conflicts within toxic relationships. It features a visually appealing, relevant, and communicative design tailored for young audiences. This animation is expected to effectively convey its intended message, raise awareness among viewers, and encourage them to take positive steps in addressing toxic relationships.*

**Keyword:** 2D Animation, Character Design, Toxic Relationship, young people

## PENDAHULUAN

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial karena senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lain dan selalu ingin mengetahui lingkungan disekitarnya. Faktor perasaan itulah yang mendorong seseorang untuk selalu berkomunikasi (Iffah and Yasni 2022). Manusia saling membutuhkan serta harus berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut disebabkan karena manusia tidak bisa berjalan sendiri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia akan cenderung bergabung dengan manusia lain untuk membentuk hubungan demi memenuhi kebutuhan serta tujuan hidup mereka. Sehingga dalam hal ini, mampu menciptakan hubungan antar dua atau lebih manusia (Iffah and Yasni 2022)

Hal inilah yang kemudian cenderung menimbulkan perasaan atau ketertarikan. Baik ketertarikan interpersonal, persahabatan, hubungan dekat, bahkan hubungan romantis. Hubungan romantis yang dibangun antara dua orang berbeda jenis kelamin sebelum pernikahan dikenal dengan sebutan berpacaran.

Berpacaran adalah menjalankan suatu hubungan dimana dua orang bertemu dan melakukan serangkaian kegiatan bersama untuk saling mengenal (Irma Yanti 2023). Hubungan antara dua orang yang berlawanan jenis dan saling tertarik satu sama lain yang didasari pada perasaan tertentu dengan masa pendekatan antara dua orang yang berlawanan jenis untuk pengenalan pribadi baik kelebihan dan kekurangan satu sama lain. Sehingga dapat disimpulkan berpacaran pada umumnya bertujuan untuk saling mengenal, membangun, mendukung, menyayangi, melindungi, dan menghormati satu sama lain (Priscilia, Punia, and Mahadewi 2023). Tetapi kenyataannya tidak semua orang dapat merasakan hal tersebut. Contohnya seperti salah satu pasangan yang bersifat dominan dan sangat mengekang, memakasakan kehendak dengan pemikiran pribadi, dan masih banyak kasus lainnya yang merugikan diri sendiri. Tindakan penguasaan dan kontrol ini sering disebut *toxic relationship*.

*Toxic relationship* merupakan hubungan dimana didalam hubungan tersebut terdapat perilaku – perilaku ‘beracun’ yang dilakukan oleh salah satu pasangan dalam hubungan tersebut, perilaku tersebut dapat mengganggu kesehatan fisik maupun psikis dari seseorang (Girsang and Ningsih 2015). Hal inilah yang kemudian menjadi kenampakan yang mengesankan, ketika pihak yang dirugikan tersebut tidak sadar terkait posisinya yang terancam, atau bahkan sudah memiliki kesadaran namun layaknya dalam penjara, ia tidak memiliki pilihan atau tidak tahu cara untuk keluar dari orang yang telah membuat dirinya dalam kondisi yang merugikan itu

Dalam beberapa kasus, terdapat pasangan yang masih sulit mengidentifikasi bahwa mereka berada dalam hubungan yang *toxic*, hal ini karena mereka menganggap itulah bukti cinta, tanpa sadar bahwa

yang terjadi dan apa yang dialaminya merupakan bentuk kekerasan dalam berpacaran. Menurut data yang penulis peroleh dari pengisian kuesioner, masih banyak orang yang teridentifikasi adanya ciri hubungan yang *toxic*, contohnya seperti terkurasnya mental dan fisik, tindakan pasangan yang posesif dan masih banyak yang lain, selain itu, masih ada responden yang justru tidak mampu untuk keluar dari hubungan yang *toxic* dan cenderung ragu memilih langkah untuk menghindari hal yang merusak diri sendiri ini. Mereka ragu mempercayai adanya suatu harapan sehingga keadaan menjadi lebih baik. Hal inilah yang menjadi fokus utama sekaligus motivasi penulis untuk membuat sebuah projek bertajuk ‘*wish*’ dengan menggunakan media berupa video animasi 2D.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami materi yang sifatnya sulit (Apriansyah 2020) Dapat dikatakan sebagai simpulan diatas yaitu video animasi adalah salah satu media yang menampilkan objek atau gambar bergerak dan juga menampilkan audio yang memiliki tujuan untuk menyampaikan suatu pesan kepada penontonnya. Menurut Munir ada beberapa jenis animasi, yaitu : animasi 2D, animasi 3D, stopmotion, animasi cel, animasi tanah liat, animasi frame dan animasi GIF (Sukanto 2019). Pada perancangan ini, penulis memaparkan materi menggunakan jenis video animasi 2D. Karena melalui video animasi 2D, penulis dapat menampilkan pesan tertentu dengan gambaran visual sehingga maksud yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas dan menarik secara visual untuk disajikan kepada audiens yang ditujukan pada kalangan muda.

Kalangan muda yaitu masa kanak – kanak ke masa dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO ialah 12 - 24 tahun. Masa ini diawali ketika individu mengalami pubertas atau kematangan seksual dengan ditandai oleh perubahan atau peralihan baik dalam aspek hormonal, aspek kognitif, aspek fisik, maupun aspek psikososial (Epivania and Soetjningsih 2023) Dalam kategori usia remaja dibagi menjadi dua pembagaaian kelompok umur atau kategori umur yang dikeluarkan oleh Departemen Kesehatan RI (2009) dalam situs resminya *depkes.go.id* yaitu tahapan masa remaja awal (12 – 16 tahun) dan tahapan remaja akhir (17 – 25 tahun) (Melangi 2020). Masa peralihan ini dapat menyebabkan ketidakstabilan emosi sehingga cenderung sulit untuk mengidentifikasi hal yang salah dan yang benar. Sehingga banyak dari kalangan muda atau remaja yang tidak menyadari bahwa tindakan mereka mampu menjadi pemicu faktor yang mendasari terjadinya hubungan yang *toxic*.

Dalam video animasi “*WISH*” diharapkan mampu untuk membantu memberi pemahaman bahwa adanya harapan kepada mereka yang terjebak dalam

*toxic relationship*. Mengulas seputar hubungan yang *toxic* seperti faktor – faktor yang jarang disadari dan juga cara – cara untuk lepas dari hal tersebut sehingga membantu para korban untuk tidak ragu melepaskan hubungan *toxic* yang sedang dijalani.

## METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan kuantitatif dan kualitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono merupakan metode penelitian dengan desain spesifikasi sistematis, terencana dan terstruktur dalam bentuk angka. Sedangkan metode penelitian kualitatif yang bertujuan memaparkan objek penelitian secara deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa bukan dalam bentuk angka (Suparyanto dan Rosad 2020)

### Data Primer

Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari informan mengenai topik penelitian sebagai data primer (Iii 2018)

### Kuesioner

Kuesioner menurut Sugiyono adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Ghozali 2016 2017). Dalam perancangan ini penulis membagikan kuesioner kepada kalangan muda atau remaja dengan usia 17 – 24 tahun melalui platform sosial media.

### Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono menyatakan bahwa “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam” (Paramita 2022). Dalam perancangan ini, pengumpulan data primer yang dilakukan penulis yaitu dengan melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait dengan judul perancangan terkait *toxic relationship* dan terkait dengan desain visual yang akan digunakan dalam perancangan animasi ini yaitu ahli animasi dan 2 korban *toxic relationship*.

### Data Sekunder

Data sekunder menurut Asep dalam (Mirnayati and Sumadewa 2020) merupakan struktur data historis mengenai variabel lain yang sudah dikumpulkan dan juga dihimpun sebelumnya oleh

pihak lain. Data sekunder diperoleh melalui sumber – sumber seperti jurnal, buku, internet, ataupun data peneliti terdahulu yang sudah ada sebelumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Visual

Visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indra penglihatan (Purwanto 2019). Maka dari itu, dapat diartikan konsep visual memiliki makna konsep yang dimulai dari verbal kemudian dikembangkan ke dalam bahasa visual. Konsep visual pada perancangan video animasi 2D ini dirancang dengan menyesuaikan target audiens yaitu pada kalangan muda atau remaja, seperti warna, tipografi dan ilustrasi. Pada perancangan ini penulis menggunakan ilustrasi dengan gaya gambar kartun. Gaya gambar yang digunakan adalah bentuk gambar yang simpel, sederhana dan mudah diingat. Pemilihan gaya gambar seperti ini menyesuaikan dari data kuesioner audiens yang ditargetkan yaitu kalangan muda atau remaja.

### Judul Animasi 2D

Pada perancangan video animasi 2D ini, penulis memberi judul “*Wish : from toxic relationship*”. Judul ini diambil dalam bahasa Inggris yang memiliki arti harapan. Dengan makna tersebut, perancangan video animasi ini ditujukan untuk memberikan keyakinan adanya harapan pada korban yang terjebak dalam hubungan yang *toxic*. Tipografi yang dipilih dalam judul animasi ini dipilih agar target audiens dapat membaca dan tertarik untuk melihat video animasi ini.



Gambar 1. Tipografi judul terpilih

### Konsep Visual Desain Karakter

Pada perancangan video animasi 2D ini terdapat 2 karakter yang akan diterapkan dalam alur cerita pada animasi. Dalam konsep karakter video animasi ini, dibutuhkan beberapa aspek yang perlu diperhatikan, seperti halnya dengan pemilihan warna. Warna terbagi menjadi dua golongan yaitu hangat dan dingin. Warna panas atau hangat seperti merah, orange, kuning. Warna dingin seperti biru, ungu, hijau. Warna juga mempunyai artinya yang berbeda dan peran masing-masing (Dwi Poetra 2019). Seperti pemilihan warna pada karakter video animasi ini yang menggambarkan gender masing – masing, karakter laki - laki yang cenderung menggunakan warna biru dan karakter perempuan yang cenderung menggunakan warna merah muda.

Selain itu, acuan visual juga dibutuhkan dalam proses perancangan desain karakter video animasi 2D 'wish' ini. Acuan visual karakter sebagai berikut :

**1) Karakter Putra**

Karakter laki – laki pada animasi ini mengacu pada visual dari salah satu target wawancara korban *toxic relationship*. Pada animasi ini, Putra adalah karakter yang tulus dan penyabar. Karakteristik tokoh Putra ialah rambut pendek, mata hitam, memakai kemeja dan celana jeans berwarna biru.



Gambar 2. Acuan karakter putra

**2) Karakter Karina**

Karakter perempuan pada animasi ini juga mengacu pada visual dari salah satu target wawancara korban *toxic relationship*. Pada animasi ini, Karina adalah karakter yang tulus dan penurut. Karakteristik tokoh Karina adalah rambut yang panjang, mata hitam, memakai *dress* panjang berwarna merah muda.



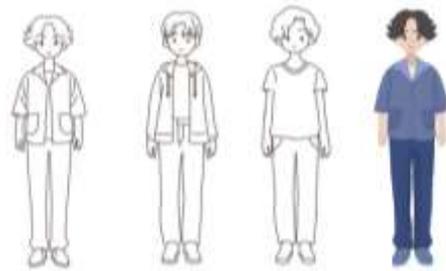
Gambar 3. Acuan karakter karina

**Desain Karakter**

Dari beberapa acuan karakter sebelumnya, berikut merupakan penggambaran visual karakter dalam bentuk ilustrasi yaitu sebagai berikut

**1) Desain Karakter Putra**

Desain Karakter Putra dengan menggunakan acuan visual, didapatkan 3 alternatif karakter dan juga 1 karakter terpilih. Putra yang memakai pakaian yang simpel dengan menggunakan pewarnaan satu tone warna sehingga menampilkan konsep yang sederhana, sebagai simbolis sudut pandang laki – laki dalam penyampaian di animasi.



Gambar 4. Desain alternatif dan terpilih karakter Putra



Gambar 5. Impelementasi desain karakter Putra pada cuplikan animasi

**2) Desain Karakter Karina**

Desain Karakter Karina dengan menggunakan acuan visual, didapatkan 3 alternatif karakter dan juga 1 karakter terpilih. Karina yang memakai pakaian dress yang feminim dengan menggunakan pewarnaan satu tone warna sehingga menampilkan konsep yang sederhana, sebagai simbolis sudut pandang perempuan dalam penyampaian di animasi.



Gambar 6. Desain alternatif dan terpilih karakter Karina



Gambar 7. Impelementasi desain karakter Karina pada cuplikan animasi

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dijelaskan, kesimpulan yang dapat ditarik dari rumusan masalah yaitu video animasi 2D yang berjudul "wish : from toxic relationship" ini dapat membantu kalangan muda dengan usia 17 – 24 tahun

agar tidak terjebak dalam *toxic relationship*. Berdasarkan penelitian yang penulis buat, kalangan muda pada usia tersebut cenderung mengalami hubungan yang *toxic*. Maka dari itu pada perancangan ini dibutuhkan riset yang baik dari segala aspek, salah satunya seperti konsep visual dalam pembuatan karakter agar karakter yang dirancang dapat menyampaikan pesan dalam animasi tersebut dengan baik.

Desain karakter ini digunakan untuk menyampaikan alur dari segi visual yang akan ditampilkan dalam animasi. Setelah melakukan riset dan mengumpulkan data, didapatkanlah 2 tokoh yang memiliki karakter dan peran masing – masing.

Karakter pertama yaitu karakter laki - laki bernama Putra, dengan menggunakan pewarnaan satu tone berwarna biru sehingga menampilkan konsep yang sederhana dan simpel. Karakter kedua yaitu karakter perempuan bernama Karina yang menggunakan warna merah muda sehingga menampilkan konsep yang feminim dan simpel.

Dengan adanya karakter yang dibuat, diharapkan dapat membantu menyampaikan alur dan juga pesan yang terdapat dalam animasi ini dan juga dapat menarik perhatian target audiens agar dapat memahami animasi ini dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta." *Jurnal PenSil* 9(1): 9–18.
- Dwi Poetra, Ramadhika. 2019. "BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64." *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. 1(69): 5–24.
- Epivania, Vindi, and C. H. Soetjningsih. 2023. "Kematangan Emosi Dan Perilaku Melukai Diri Pada Mahasiswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 3(8): 7337–44.
- Ghozali 2016. 2017. "Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif." : 32–42.
- Girsang, B. M., and N. Ningsih. 2015. "Skripsi Fenomena Toxic Relationship Dalam Pacaran Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya." : 1–41.
- Iffah, Fadhillah, and Yuni Fitri Yasni. 2022. "Manusia Sebagai MakhluK Sosial Pertemuan." *Lathaif: Literasi Tafsir, Hadis Dan Filologi* 1(1): 38–47.
- Iii, B A B. 2018. "Metope." *Oxford Art Online*: 31–38.
- Irma Yanti, Chintia. 2023. "TOXIC RELATIONSHIP PADA REMAJA YANG BERPACARAN (Studi Fenomenologi Pada Remaja Korban Toxic Relationship Di Kota Bandar Lampung) Oleh CHINTIA IRMA YANTI Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar SARJANA SOSIOLOGI."
- Melangi, Sudirman. 2020. "Klasifikasi Usia Berdasarkan Citra Wajah Menggunakan Algoritma Artificial Neural Network Dan Gabor Filter." *Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering* 2(2): 60–67.
- Mirnayati, Mirnayati, and I Nyoman Yoga Sumadewa. 2020. "Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok 'Monyeh.'" *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi* 2(2): 51–58.
- Paramita, Kurnia. 2022. "Analisis Pendapatan Pada Warung Tegal 2000 Di Kelurahan Kaliabang Tengah Bekasi Utara." *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1* 12(2004): 6–25.
- Priscilia, I Nengah Punia, and Ni Made Anggita Sastri Mahadewi. 2023. "Fenomena Perilaku Toxic Relationship Dalam Hubungan Berpacaran Kawula Muda Di Jakarta Selatan." *Jurnal Ilmiah Sosiologi* 3(2): 1–10.
- Purwanto, Dedi. 2019. "Perancangan Video Profil m.e.d Sebagai Media Promosi Politeknik Harapan Bersama."
- Sukamto, Pratama. 2019. "Jenis-Jenis Animasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Suparyanto dan Rosad. 2020. "Teknik Analisis Data." *Suparyanto dan Rosad (2015* 5(3): 248–53.