

Desain Karakter untuk Buku Panduan Digital sebagai Media Adaptasi bagi Mahasiswa Rantau di Surabaya

Sharah Shabina¹, Masnuna², Sri Wulandari³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Pembangunan Nasional
"Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21052010074@student.upnjatim.ac.id¹, masnuna.dkv@upnjatim.ac.id²,
sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 25 Maret 2025

Revised: 15 Mei 2025

Accepted: 22 Mei 2025

Keywords: Character Design,
Out-of-town Students,
Surabaya, Digital Guide.

Abstract: Surabaya as the second largest city is certainly one of the centers of education and attracts many students to come to Surabaya. Because of this, students who are new to Surabaya must face challenges in adapting to a new culture and environment. Digital books as a guide media are a solution for students from out of town to adapt to a new environment. One important element in designing this book is the character design that acts as a guide in conveying information in an interesting and easy-to-understand way. This study focuses on character design for a digital guidebook intended for out-of-town students in Surabaya. The method used is a combination of qualitative and quantitative, with an observation approach, Focus Group Discussion (FGD), interviews with illustrators, and questionnaire surveys of out-of-town students in Surabaya. The results of this study are characters designed for the digital guidebook, namely Agis and Lisa, each representing male and female students with an appearance and characteristics that are adjusted based on the results of observations and preferences of the target audience. The resulting character design has a modern, casual appearance, and is easily identified by students.

Article History:

Received: 25 Maret 2025

Revised: 15 Mei 2025

Accepted: 22 Mei 2025

Kata Kunci: Desain
Karakter, Mahasiswa Rantau,
Surabaya, Panduan Digital.

Abstrak: Surabaya sebagai kota terbesar kedua yang tentunya menjadi salah satu pusat pendidikan dan menarik banyak mahasiswa untuk datang ke Surabaya, Karena hal tersebut mahasiswa yang baru pertama kali datang di Surabaya harus menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan budaya dan lingkungan baru. Buku digital sebagai media panduan menjadi solusi bagi mahasiswa rantau untuk beradaptasi di lingkungan baru. Salah satu elemen penting dalam perancangan buku ini adalah desain karakter yang berperan sebagai pemandu dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah

dipahami. Studi ini berfokus pada desain karakter untuk buku panduan digital yang ditujukan bagi mahasiswa rantau di Surabaya. Metode yang digunakan adalah kombinasi kualitatif dan kuantitatif, dengan pendekatan observasi, *Focus Group Discussion* (FGD), wawancara dengan ilustrator, serta survei kuesioner terhadap mahasiswa rantau di Surabaya. Hasil penelitian ini berupa karakter yang dirancang untuk buku panduan digital yaitu bernama Agis dan Lisa, masing-masing mewakili mahasiswa laki-laki dan perempuan dengan tampilan serta karakteristik yang disesuaikan berdasarkan hasil observasi dan preferensi target audiens. Desain karakter yang dihasilkan memiliki tampilan yang modern, kasual, dan mudah diidentifikasi oleh mahasiswa.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki keberagaman budaya, bahasa, serta adat istiadat di setiap wilayahnya. Tingginya mobilitas sosial dan kesadaran pendidikan di Indonesia menyebabkan banyak mahasiswa memilih untuk menempuh pendidikan di luar daerah asal mereka. Surabaya, sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia, menjadi salah satu destinasi utama bagi mahasiswa dari berbagai daerah. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Timur tahun 2022 terdapat banyak mahasiswa yang berkuliah di 70 perguruan tinggi di Surabaya, sehingga menciptakan lingkungan multikultural di kota ini. Surabaya juga menawarkan berbagai fasilitas dan kehidupan yang dinamis, namun terkhusus bagi mahasiswa yang baru pertama kali datang di kota ini dan juga belum memiliki pengalaman merantau sebelumnya, beradaptasi dengan lingkungan baru seringkali menjadi tantangan tersendiri

Sayangnya untuk dapat adaptasi terhadap lingkungan baru bukanlah hal yang mudah bagi mahasiswa rantau. Perbedaan budaya, bahasa, sistem transportasi, serta gaya hidup sering kali menjadi tantangan utama yang memengaruhi kesejahteraan sosial, emosional, dan akademik mereka. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah dilakukan, sebanyak 97,6% mahasiswa pendatang mengalami *culture shock*, dengan faktor dominan berupa adaptasi budaya, bahasa, serta sistem transportasi. *Culture shock* atau gegar budaya, merupakan respons terhadap lingkungan, pengalaman, atau individu yang baru, yang ditandai dengan perasaan terkejut atau stres akibat tekanan untuk beradaptasi, di mana individu tidak siap menghadapi perbedaan yang terjadi di lingkungan barunya (Furnham, 2019)). *Culture shock* ini sering kali menyebabkan mahasiswa merasa cemas, kesepian, serta mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dan memahami lingkungan baru.

Untuk mengatasi tantangan ini, dibutuhkan media panduan yang dapat membantu mahasiswa dalam proses adaptasi mereka. Buku panduan digital menjadi solusi yang efektif karena mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Format digital ini juga lebih sesuai dengan kebiasaan mahasiswa yang terbiasa menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan laptop untuk mencari informasi. Selain itu, buku digital juga lebih fleksibel, ramah

lingkungan, serta dapat diperbarui dengan informasi terbaru secara berkala.

Dalam hasil dari penelitian (Amirtharaj et al., 2023) mengungkapkan bahwa 86,8% mahasiswa program sarjana, dengan 48,9% diantaranya berada pada tahun kedua. Sebanyak 95,6% mahasiswa berusia 17-26 tahun, menunjukkan 74,6% mahasiswa lebih memilih *e-book* karena mudah dibawa, dengan 80,6% menghabiskan lebih dari 1 jam untuk membaca *e-book*. Di sisi lain, hanya 66,7% mahasiswa lebih menyukai buku cetak karena dengan alasan lebih mudah dipahami, dan 67,9% merasa buku cetak memudahkan dalam membuat catatan. Dari pemaparan tersebut penggunaan *e-book* sudah menjadi sesuatu yang umum digunakan saat ini dan buku digital semakin memperlihatkan pengaruhnya dalam perkembangan kehidupan manusia dalam menciptakan efisiensi dan efektivitas.

Dalam perancangan buku panduan digital ini, salah satu elemen penting yang digunakan adalah desain karakter. Karakter dalam media panduan berfungsi sebagai pemandu yang memberikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Menurut (Manning, 1998), karakter dengan desain yang sederhana dan relatable lebih mudah diterima oleh audiens, meningkatkan keterlibatan ataupun keterikatan emosional dengan audiens. Karakter yang dirancang dengan ekspresi, warna, dan gaya yang tepat dapat membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik untuk diikuti serta pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan. Menurut Ariella, Rori dan Wahyudi membuat konsep desain karakter, karakteristik seperti pakaian, bentuk tubuh, dan palet warna adalah hal penting yang harus (Ariella et al., n.d.) Untuk itu dalam perancangan di setiap karakter pada buku ini memperhatikan eksplorasi atribut dan bentuk tubuh, baik dari segi pakaian hingga aksesoris yang digunakan.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan desain karakter yaitu bernama Agis dan Lisa sebagai pemandu utama dalam buku digital ini, yang mencerminkan kehidupan mahasiswa rantau di Surabaya. Melalui ilustrasi yang menarik, karakter dalam buku panduan ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas komunikasi dalam penyampaian informasi terutama kepada mahasiswa rantau yang ada di Surabaya. Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih cepat beradaptasi, mengurangi tingkat terjadinya *culture shock*, serta merasa lebih nyaman dalam menghadapi kehidupan perkuliahan di Surabaya.

LANDASAN TEORI

Desain Karakter

Desain karakter adalah proses menciptakan visual tokoh dengan ciri khas tertentu yang dapat mewakili emosi, ekspresi, dan cerita. Menurut (Masnuna, 2018) ilustrasi yang baik harus komunikatif, informatif, dan mampu menggugah emosi audiens. Karakter dalam buku ilustrasi digital harus mampu menarik perhatian, relevan dengan target audiens, dan dapat menyampaikan pesan dengan jelas.

Ilustrasi

Ilustrasi, yang berasal dari kata Latin "*illustratio*" atau *ilus'stro* memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan secara visual yang lebih efektif dibandingkan gambar biasa (I Made Marthana Yusa, 2024) . Menurut Masnuna (2018) , ilustrasi merupakan visual yang dapat menyampaikan atau mengomunikasikan teks atau suatu peristiwa. Agar efektif, menurut Wardana (2015) sebuah ilustrasi harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu: (1) komunikatif dan informatif; (2) mampu menggugah emosi dan imajinasi; (3) memiliki nilai estetika yang tinggi; (4) original dan unik; dan (5) secara teknis memiliki kualitas yang baik.

Buku Digital

Buku digital, atau *e-book*, adalah buku dalam format elektronik yang berisi teks, gambar, atau suara. Buku ini dapat diakses dan dibaca melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet (Makdis, 2020). Menurut Ruddamayanti (2019) buku digital umumnya merupakan versi elektronik dari buku cetak, namun ada juga buku yang hanya diterbitkan dalam format digital tanpa versi cetaknya. E-book adalah media aplikasi yang memuat teks, gambar, atau video, dan dipublikasikan dalam bentuk digital. Menurut Smaldino Deborah & Lowther dalam Ruddamayanti (2019), terdapat dua jenis sifat buku digital yaitu:

1. Buku digital bersifat interaktif, memungkinkan pembaca menjelajahi berbagai topik terkait melalui tautan (*hyperlink*) dan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk media seperti gambar, suara, dan video.
2. Buku digital bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, seperti menambahkan materi baru atau menghilangkan bagian yang tidak relevan.

Culture Shock

Menurut Maizan dalam (Enti Agestia et al., 2024)) gegar budaya merupakan respons alami yang sering dialami oleh individu ketika mereka pindah ke lingkungan yang berbeda secara budaya. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman ini dapat menyebabkan berbagai masalah psikologis, termasuk kesulitan dalam membangun hubungan sosial. Gegar budaya adalah fenomena yang umum terjadi pada individu yang melakukan transisi ke lingkungan baru, termasuk mahasiswa yang baru masuk perguruan tinggi. Dan berikut merupakan empat aspek yang menyebabkan terjadinya *culture shock* menurut teori Winkelmen (Enti Agestia et al., 2024)

1. *Stress Reaction*, Individu yang berada di lingkungan baru dapat mengalami stres yang dipicu oleh faktor fisiologis maupun psikologis. Kondisi psikologis ini memengaruhi tubuh dan reaksi fisik, yang dapat meningkatkan perasaan stres, kecemasan, depresi, dan kegelisahan.
2. *Cognitive Fatigue*, Individu di lingkungan budaya baru dituntut untuk berusaha memahami budaya tersebut. Proses ini sangat menguras tenaga, baik mental maupun emosional, sehingga menyebabkan kelelahan mental. Hal ini dapat menimbulkan ketegangan serta keinginan untuk menjauh dari interaksi sosial, terutama ketika mengalami kelebihan informasi.
3. *Role Shock*, Perubahan dalam peran sosial dan hubungan interpersonal dapat memengaruhi kesejahteraan dan konsep diri, sehingga individu mungkin mengalami syok terkait peran baru mereka.
4. *Personal Shock*, Harga diri, identitas, konsep diri, kepuasan hidup, dan kesejahteraan seseorang dipertahankan oleh sistem budaya individu tersebut.

Kota Surabaya

Surabaya, yang dikenal sebagai kota metropolitan, dipilih sebagai lokasi dalam perancangan ini. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Timur pada tahun 2022, Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta dan juga memiliki jumlah perguruan tinggi negeri dan swasta terbanyak di Jawa Timur. Dengan julukan "Kota Pahlawan," Surabaya telah berkembang menjadi sebuah kota besar yang modern dan dinamis, menawarkan berbagai aktivitas serta budaya yang kaya, menjadikannya pusat bisnis, pendidikan, dan pariwisata. Kota ini juga memperlihatkan perpaduan yang menarik antara bangunan modern dan situs bersejarah yang memikat untuk dikunjungi. Meskipun memiliki berbagai destinasi wisata dan keberagaman

lainnya, banyak informasi tentang wisata Surabaya yang masih tersebar dan belum terkelola secara terpusat, sehingga sulit untuk mengakses informasi yang lengkap dan akurat.

Panduan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "panduan" mengacu pada petunjuk atau penuntun. Secara umum, panduan adalah suatu sumber informasi yang menyediakan instruksi rinci untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan tertentu, dengan tujuan membantu individu memahami langkah-langkah yang harus diambil guna menghindari kesalahan di masa depan. Panduan yang disusun dalam perancangan ini akan disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat pemahaman para mahasiswa.

Mahasiswa Rantau

Perancangan desain karakter untuk buku panduan digital ini ditujukan untuk mahasiswa yang baru pertama kali datang ke Surabaya, dengan usia antara 18 hingga 25 tahun. Hurlock (Rahmadani & Mukti, 2020) menyatakan bahwa pada rentang usia tersebut, seseorang berada dalam fase peralihan dari masa remaja menuju dewasa awal. Pada periode ini, mahasiswa juga mengalami transisi dari pendidikan menengah atas ke perguruan tinggi, yang sering kali menjadi masa yang penuh tantangan dan kesulitan. Menurut Soledad dalam Rahmadani (2020), mahasiswa tahun pertama sering menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan baru karena harus mengimbangi tuntutan akademik, ekonomi, dan kehidupan sosial, yang dapat memicu stres dan masalah emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang terdiri dari dua tahapan utama, yaitu tahap persiapan dan tahap eksekusi desain. Mengacu pada (Putra Pradana, 2021) tahap persiapan mencakup proses pengumpulan, analisis, dan sintesis data. Sementara itu, tahap eksekusi desain mencakup proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1. Tahap Persiapan

a. Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui *Focus Group Discussion (FGD)* dengan mahasiswa rantau yang berkuliah di Surabaya, observasi melalui media sosial, serta penyebaran kuesioner kepada mahasiswa perantau. Selain itu, wawancara terstruktur juga dilakukan dengan ahli ilustrasi untuk memperoleh wawasan mengenai desain karakter yang sesuai dengan usia mahasiswa.

b. Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk menghasilkan konsep desain yang tepat. Menurut Rijali (2019), analisis data dilakukan dengan mereduksi dan mengolah data dalam bentuk sketsa, sinopsis, atau matriks guna memudahkan proses penyimpulan. Analisis ini menggunakan metode *5W+1H* sebagai pendekatan untuk menggali informasi lebih dalam. Berdasarkan pandangan (Latifatuz Zakiyah, 2020.) penerapan analisis berbasis pertanyaan dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan serta merumuskan ide yang relevan bagi perancangan.

c. Sintesis Data

Tahapan ini bertujuan untuk menyusun kesimpulan dari hasil analisis data yang telah diperoleh, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam perancangan desain.

2. Tahap Eksekusi Desain Karakter

a. Pra-Produksi

Pada tahap ini, konsep desain mulai dirancang dalam bentuk sketsa karakter. Proses kreatif dalam menemukan ide dilakukan berdasarkan hasil analisis dan sintesis data dari tahap persiapan.

b. Produksi

Pada tahap produksi, sketsa karakter yang telah dikembangkan kemudian divisualisasikan dengan proses pewarnaan serta penyempurnaan desain.

c. Pasca- Produksi

Desain akhir divalidasi oleh mahasiswa rantau di Surabaya melalui kuesioner untuk mengukur tingkat kesesuaian karakter yang dibuat. Selain itu, validasi juga dilakukan oleh ahli desain guna memperoleh saran dan masukan yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi serta penyempurnaan desain final. Hasil evaluasi ini juga menjadi acuan dalam pengembangan perancangan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

a. Pengumpulan Data

Untuk merancang desain karakter untuk sebuah buku panduan digital serta memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menerapkan pendekatan gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui penyebaran kuisisioner guna memperoleh informasi terukur mengenai preferensi mahasiswa terhadap desain karakter yang sesuai untuk buku panduan digital, pengalaman, preferensi mahasiswa terhadap media digital dan lain sebagainya. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui diskusi kelompok terfokus (FGD) dengan mahasiswa rantau yang berkuliah di Surabaya. Diskusi ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai kebutuhan, permasalahan umum, serta harapan mahasiswa dalam beradaptasi di kota baru. Hasil dari kedua metode ini menjadi dasar dalam perancangan buku panduan ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi target pembaca.

b. Analisis Data

Berdasarkan data yang dikumpulkan penulis melalui *FGD* dan penyebaran kuisisioner kepada mahasiswa rantau dari luar Surabaya. Data tersebut kemudian dianalisis dengan cara Analisis deskriptif yaitu dilakukan dengan cara menguraikan data yang sudah didapatkan dengan rinci dan detail sehingga mendapatkan data yang tepat, luas dan lengkap (Al Hadad Firmansyah & Romadhona, 2022)

a. Analisis Data FGD (*Focus Group Discussion*)

Berdasarkan hasil FGD yang dilakukan dengan mahasiswa rantau yang sedang berkuliah di Surabaya yang dilakukan dengan cara online via *Google Meet* yang berasal dari berbagai daerah dengan pengalaman merantau yang beragam, mulai dari lima bulan hingga tiga tahun. Dari diskusi ini, diperoleh beberapa temuan utama terkait bagaimana preferensi terkait desain karakter untuk buku yang akan dirancang, pengalaman merantau, kebutuhan informasi dan permasalahan yang sering dialami. Dari hasil FGD ini mayoritas informan lebih menyukai buku panduan yang mengombinasikan teks dan ilustrasi dibandingkan yang hanya berisi tulisan. Mereka menginginkan desain yang sederhana namun tetap menarik agar lebih nyaman untuk dibaca dan menyarankan penggunaan ilustrasi dengan gaya *flat design* atau pendekatan visual berbasis *storytelling* agar lebih menarik. Dan ilustrasi karakter yang digunakan untuk buku panduan

digital ini memiliki gaya yang menyerupai komik *Tahilalats*, karena dinilai lebih dekat dengan selera mahasiswa. Dari segi bahasa, mereka menginginkan gaya komunikasi yang santai agar terasa lebih dekat dan akrab dengan penggunaan bahasa yang tidak terlalu formal agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa rantau.

b. Analisis Data Kuisisioner

Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner dengan melibatkan 205 mahasiswa rantau yang sedang berkuliah di Surabaya dengan rentang usia 16–23 tahun dan durasi tinggal antara 6 bulan hingga 2 tahun yang dilakukan secara *online* untuk memahami tantangan adaptasi serta preferensi mereka terhadap desain karakter untuk buku panduan digital yang akan dirancang, pengalaman dan kebutuhan informasi. Berikut merupakan hasil dari data kuisisioner yang telah disebar :

1. Mayoritas responden (97,6%) mengalami *culture shock* setelah pindah ke Surabaya. Kesulitan utama meliputi perbedaan bahasa dan budaya, pencarian lokasi, masalah finansial, adaptasi cita rasa makanan, dan merasa kesulitan menemukan informasi mengenai transportasi umum.
2. Sebanyak 95,6% responden mengandalkan platform digital untuk mencari informasi, seperti Google Maps, TikTok sebagai pilihan utama mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih terbiasa menggunakan sumber digital untuk navigasi dan informasi sehari-hari.
3. Sebanyak 82,9% responden tidak memiliki panduan yang cukup saat pertama kali tiba di Surabaya, dan merasa sangat membutuhkan panduan adaptasi. Hampir seluruh responden (97,6%) lebih memilih panduan dalam format digital dibandingkan cetak, dan menyukai kombinasi teks dan ilustrasi.

Berdasarkan uraian hasil kuisisioner tersebut, Mahasiswa rantau di Surabaya lebih menyukai panduan dalam bentuk digital yang interaktif, ringan, dan mudah dipahami. Dengan mayoritas responden menginginkan kombinasi teks dan ilustrasi, desain karakter dalam buku panduan ini perlu dibuat menarik dan lebih akrab untuk mahasiswa. Penggunaan ilustrasi dengan gaya yang sederhana namun ekspresif dapat membantu penyampaian informasi dengan lebih efektif. Selain itu, referensi dari komik populer seperti *Tahilalats* bisa menjadi inspirasi untuk menciptakan karakter yang dekat dengan kehidupan mahasiswa, dengan ekspresi yang humoris dan gaya komunikasi santai. Dengan memahami preferensi ini, buku ilustrasi digital dapat dirancang dengan visual yang menarik, bahasa yang ringan, serta konten yang sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa rantau, sehingga membantu mereka beradaptasi lebih cepat di lingkungan baru.

c. Analisis Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan ilustrator Nizar Kariza, seorang profesional ilustrator dengan pengalaman lebih dari 10 tahun di industri ilustrasi mengenai perancangan desain karakter untuk buku panduan digital yaitu sebagai berikut :

1. Ilustrasi dalam buku panduan ini harus mengikuti tren visual anak muda dengan tampilan dinamis dan relevan bagi mahasiswa usia 17-23 tahun. Gaya ilustrasi tidak perlu realistis, tetapi harus mudah dipahami dan menarik secara visual agar mampu menarik perhatian target pembaca.
2. Penggunaan warna menjadi elemen penting dalam desain ilustrasi. Ilustrasi dengan tampilan *pop-look* dan palet warna cerah dapat menciptakan harmoni antara estetika dan informasi, sehingga menarik secara visual serta mudah dinikmati oleh mahasiswa.
3. Bahasa yang digunakan dalam buku panduan ini sebaiknya santai dan kasual, dengan memasukkan unsur slang, istilah populer dari internet, atau bahkan kata-kata khas Surabaya. Narasi yang mengandung humor atau cerita pendek relevan dengan kehidupan

mahasiswa rantau juga direkomendasikan agar buku terasa lebih dekat dan relatable bagi pembaca.

4. Buku panduan disarankan memiliki tata letak yang nyaman dibaca, seperti format komik atau novel grafis, untuk menghindari kesan monoton meskipun menyajikan banyak informasi. Penggunaan kombinasi font diperbolehkan, asalkan tetap konsisten dan mendukung estetika keseluruhan.

Tabel 1.Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan 5W+1H

5W+1 H	Hasil Analisis
<i>What</i> (Apa) Apa tantangan atau kesulitan utama mahasiswa rantau di Surabaya	Hasil kuisioner menunjukkan bahwa mahasiswa rantau di Surabaya pernah mengalami <i>culture shock</i> , dengan beberapa kesulitan utama yang dihadapi, seperti beradaptasi dengan bahasa dan budaya setempat, mencari informasi mengenai lokasi tertentu, mendapatkan akses terhadap makanan, menemukan tempat tinggal, serta memperoleh informasi terkait transportasi.
<i>When</i> (Kapan) Kapan fase <i>culture shock</i> itu dimulai?	Penelitian oleh (Enti Agestia et al., 2024) serta hasil dari <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) mengungkapkan bahwa fase awal transisi ke pendidikan tinggi merupakan periode penting bagi mahasiswa, yang ditandai dengan berbagai tantangan dalam beradaptasi dengan lingkungan akademik yang baru dan belum dikenal.
<i>Where</i> (Dimana) Dimana tempat mahasiswa rantau sering mengalami kesulitan?	Berdasarkan hasil kuisioner, sebagian besar kesulitan yang ditemukan berada di sekitar area kampus dan tempat tinggal, seperti indekos.
<i>Who</i> (Siapa) Siapa yang menjadi target audiens dari perancangan buku ilustrasi ini?	Mahasiswa tahun pertama atau calon mahasiswa berusia 16 hingga 23 tahun yang berasal dari luar Surabaya dan akan melanjutkan studi di kota ini.
<i>Why</i> (Mengapa) Mengapa mahasiswa perantau mengalami <i>culture shock</i> ?	Hasil kuisioner dan FGD menunjukkan bahwa mahasiswa yang merantau mengalami <i>culture shock</i> karena adanya perbedaan bahasa dan logat (Jawa) yang menghambat komunikasi. Selain itu, sistem transportasi di Surabaya yang belum sepenuhnya terintegrasi juga menyulitkan mahasiswa yang merantau di Surabaya ini, dan mereka cenderung kekurangan informasi atau panduan yang memadai.
<i>How</i> (Bagaimana) Bagaimana solusi yang diberikan?	Berdasarkan hasil kuisioner dan FGD, mahasiswa rantau di Surabaya mengaku kekurangan informasi atau panduan mengenai kehidupan di Surabaya. Salah satu solusi yang diusulkan adalah merancang buku panduan ilustrasi digital yang dapat membantu mengurangi <i>culture shock</i> dengan menyajikan informasi secara menarik melalui ilustrasi, singkat, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

c. Sintesis Data

Dari uraian tersebut menunjukkan hal ini sejalan dengan temuan kuisioner yang menunjukkan bahwa mahasiswa rantau yang berkuliah di Surabaya lebih menyukai panduan digital dengan kombinasi teks dan ilustrasi yang menarik. Gaya ilustrasi yang dinamis dan mengikuti tren anak muda diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan keterbacaan buku. Dan berikut terkait detail sintesis data berdasarkan dari pengumpulan data yang sudah dilakukan :

1. Sebagian besar responden (97,6%) mengalami *culture shock* akibat perbedaan bahasa, budaya, serta gaya hidup di Surabaya. Kendala dalam memahami bahasa Jawa, logat lokal, serta perasaan rindu rumah (*homesick*) menjadi faktor yang dapat meningkatkan stres mahasiswa rantau. Oleh karena itu, buku panduan ini dirancang untuk membantu mahasiswa beradaptasi dengan lingkungan baru, memberikan informasi seputar kehidupan di Surabaya, serta strategi mengatasi *culture shock*.
2. Mahasiswa rantau sering mengalami kesulitan dalam mengakses informasi terkait lokasi tempat penting, transportasi umum, tempat tinggal, makanan khas, serta cara bersosialisasi. Untuk mengatasi tantangan ini, buku panduan akan menyajikan informasi praktis, termasuk cara mencari kos yang strategis, panduan transportasi, rekomendasi kuliner, serta tips bersosialisasi dan mengelola keuangan selama merantau.
3. Sebanyak 82,9% responden tidak memiliki panduan yang cukup saat pertama kali tiba di Surabaya, dan mayoritas (97,6%) lebih memilih media digital dibandingkan cetak. Mereka menginginkan buku panduan dalam format digital yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja.
4. Mahasiswa lebih menyukai kombinasi ilustrasi dan teks dengan tampilan yang tidak monoton. Gaya visual yang dipilih akan bersifat modern dan dinamis, menggunakan warna cerah serta desain yang lebih menarik secara estetika.

Preferensi mahasiswa terhadap ilustrasi interaktif, warna cerah, dan gaya visual modern menunjukkan bahwa desain karakter dalam buku panduan ini harus mencerminkan karakteristik yang dinamis, menyesuaikan dengan visual mahasiswa dan menarik bagi target audiens. Karakter yang digunakan dalam ilustrasi memiliki ekspresi yang ekspresif dan gaya visual yang mengikuti tren anak muda. Selain itu, dengan mengadopsi gaya visual yang dekat dengan mahasiswa penggunaan bahasa informal, serta elemen khas lokal dapat membuat karakter lebih dekat dengan pembaca.

2. Tahap Eksekusi Desain Karakter

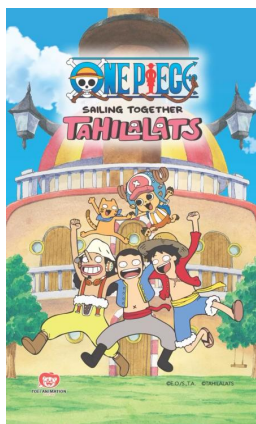
a. Pra-Produksi

Dalam konsep perancangan ini buku panduan digital bagi mahasiswa rantau yang ada di Surabaya, terdiri dari aspek ilustrasi dan warna yang menjadi elemen penting, hal ini juga didasarkan pada hasil diskusi (*FGD*), wawancara dengan ilustrator, serta kajian teori terkait psikologi warna.

- **Gaya Ilustrasi**

Berdasarkan hasil *FGD* mengutarakan bahwa para mahasiswa rantau dari luar Surabaya memberi pendapat terkait preferensi gaya ilustrasi untuk buku panduan digital ini yaitu dengan gaya ilustrasi yang sederhana namun tetap modern. Salah satu referensi yang disukai adalah gaya ilustrasi komik strip *Tahilalats* karya Nurfadli Mursyid, yang dikenal dengan karakter visualnya yang simpel dan tidak terlalu realistis. Teknik outline yang tidak proporsional yang justru membuat ilustrasi tampak unik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, desain karakter dalam

buku panduan ini akan mengadopsi pendekatan serupa, dengan gaya ilustrasi yang ringan dan komunikatif.



Gambar 1. Ilustrasi Acuan Perancangan

(Sumber: https://www.instagram.com/p/C26_yV7yLGv/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==, https://www.instagram.com/reel/C9UKtYgOLyQ/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

- **Penggunaan Warna untuk Desain Karakter Buku Panduan Digital**

Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki pengaruh psikologis terhadap emosi dan perilaku. Berdasarkan penelitian dan wawancara dengan ilustrator, warna yang digunakan dalam buku panduan ini akan memiliki tampilan *pop-look*—cerah, berani, namun tetap harmonis untuk meningkatkan daya tarik visual tanpa terkesan berlebihan.

	#5B8BF2 R: 97 C: 67% G: 131 M: 45% B: 194 Y: 0 K: 0		#2652A1 R: 38 C: 92% G: 82 M: 69% B: 161 Y: 0 K: 0
	#71BB73 R: 113 C: 67% G: 187 M: 0 B: 115 Y: 68% K: 0		#2652A1 R: 67 C: 69% G: 181 M: 0 B: 156 Y: 48% K: 0
	#F2C20A R: 242 C: 0% G: 194 M: 23% B: 10 Y: 84% K: 0		#2652A1 R: 239 C: 0 G: 123 M: 62 B: 69 Y: 75% K: 0

Gambar 2. Warna Palet sebagai acuan perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi 2024)

Preferensi dari mahasiswa terhadap warna yang cerah namun selaras juga menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan palet warna. Beberapa warna yang digunakan dalam perancangan ini didasarkan pada makna psikologisnya dilansir dari artikel mengenai “*Pengaruh Warna Terhadap Emosi dan Perilaku*” (Herlinda, 2024):

- Biru: Memberikan efek menenangkan dan menciptakan rasa damai, serta diasosiasikan dengan kepercayaan dan keandalan

- Hijau: Berkaitan dengan alam, memberikan efek menyegarkan dan membantu mengurangi stres. (Widara et al., 2024)
- Kuning: Mencerminkan keceriaan dan energi positif, meskipun penggunaannya harus seimbang agar tidak menimbulkan kecemasan. (Herlinda Lestari, 2024)
- Oranye: Membawa kesan hangat, kreatif, dan penuh semangat, cocok untuk menciptakan suasana yang ramah dan menarik hal ini berdasarkan dari *Alodokter* (Merry Dame Cristy Pane, 2023)

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian, wawancara ilustrator, serta preferensi mahasiswa, kombinasi warna-warna tersebut akan digunakan untuk menciptakan desain karakter dan ilustrasi dalam buku panduan digital. Beberapa alternatif palet warna juga dikembangkan untuk memastikan keselarasan antara estetika, informasi, dan pengalaman visual yang menarik bagi pengguna.

b. Produksi

Proses produksi pada perancangan desain karakter untuk buku panduan digital ini diawali dengan eksplorasi referensi melalui observasi melalui media sosial. Dari hasil pengumpulan data dan preferensi mahasiswa, ditetapkan dua karakter utama, yaitu mahasiswa laki-laki dan perempuan, yang merepresentasikan kehidupan mahasiswa rantau.

1. Karakter Agis

Agis digambarkan sebagai mahasiswa perantau yang memiliki sifat berani, mudah beradaptasi, bertanggung jawab, dan rendah hati. Penampilannya sederhana dengan mengutamakan kenyamanan dan fungsi dalam berpakaian. Inspirasi karakter ini diambil dari konten kreator TikTok *Kiagus Kaisar*, yang dikenal dengan konten seputar kehidupan perkuliahan mahasiswa rantau.



Gambar 3. Kiagus Kaisar sebagai Acuan Desain Karakter (Sumber: <https://www.tiktok.com/@bosenajadirumah? t=ZS-8uR8OIIfTyW& r=1>)

Dari segi visual, Agis memiliki warna kulit sawo matang, alis tebal, dan rambut lurus dengan potongan yang terbelah di bagian tengah. Gaya berpakaian yang diadaptasi untuk karakter ini meliputi kombinasi kemeja, kaus hitam, celana berbahan ringan atau jeans, serta penggunaan tas ransel sebagai elemen khas mahasiswa. Dan berikut merupakan hasil alternatif dari desain karakter yang diambil dari acuan di atas :



Gambar 4. Alternatif Desain Karakter Agis

(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Karakter Lisa

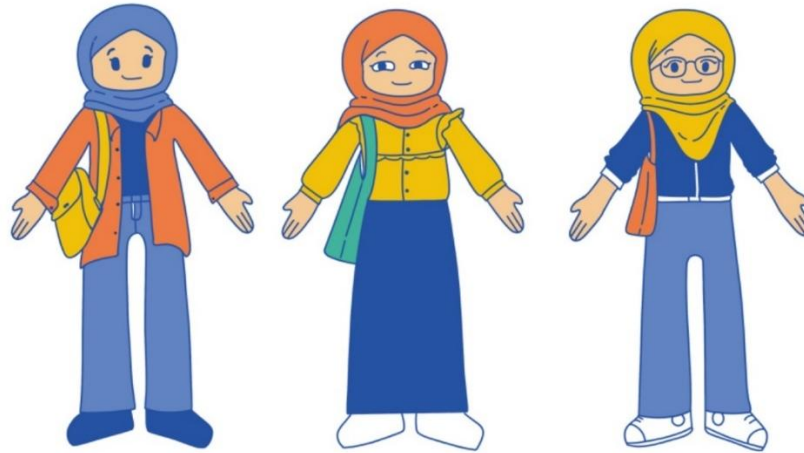
Lisa merepresentasikan mahasiswi perantau yang memiliki sifat ceria, mandiri, perhatian terhadap orang lain, serta cenderung berpenampilan lebih formal. Karakter ini terinspirasi dari *Allisya Azumar*, seorang konten kreator TikTok yang sering membahas tips perkuliahan dan kehidupan sebagai anak kos.



Gambar 5. Allisya Azumar sebagai Acuan Desain Karakter Lisa

(Sumber: <https://www.tiktok.com/@allisyaaffa? t=ZS-8uTMZDe4hzZ& r=1>)

Secara visual, Lisa digambarkan memiliki warna kulit sawo matang, alis tipis, dan mengenakan hijab segi empat. Pakaian yang menjadi referensi meliputi kemeja, rok panjang, celana berbahan jeans atau *loose pants* dengan potongan lebar, serta penggunaan tas *tote bag* sebagai aksesori utama. Dari hal tersebut menjadi acuan dalam menggambar alternatif desain karakter untuk buku panduan digital ini, sehingga desain yang dihasilkan cukup relevan dengan mahasiswa. Dan berikut merupakan hasil desain karakter alternatif berdasarkan acuan di atas :



Gambar 6. Alternatif Desain Karakter Lisa

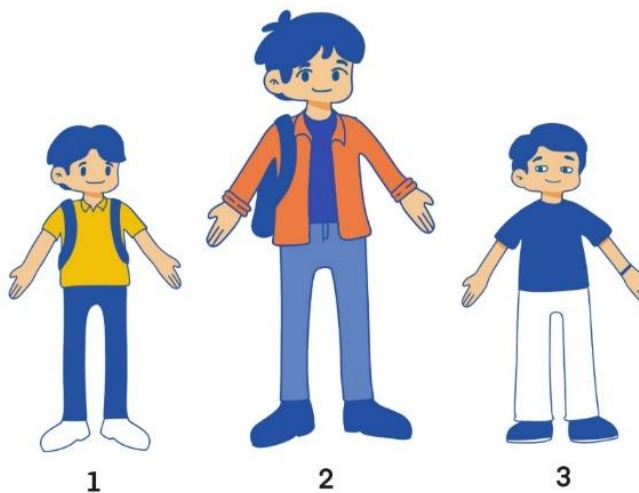
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c. Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi untuk mengetahui desain karakter yang disukai oleh mahasiswa dilakukan sebuah validasi desain melalui penyebaran kuisioner yang disebarakan melalui sosial media. Setelah melakukan eksplorasi beberapa alternatif desain karakter, pilihan desain karakter akhirnya diputuskan berdasarkan hasil kuisioner yang disebarakan kepada 115 mahasiswa rantau yang sedang menempuh pendidikan di Surabaya melalui *Google Form*. Desain karakter yang terpilih kemudian divalidasi dan mendapat masukan perbaikan dari ahli. Berikut adalah desain karakter yang terpilih:

1. Agis

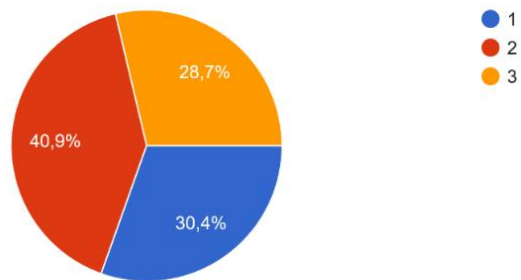
Hasil survei menunjukkan bahwa desain alternatif kedua untuk tokoh Agis memperoleh preferensi tertinggi dengan 40,9% responden memilihnya.



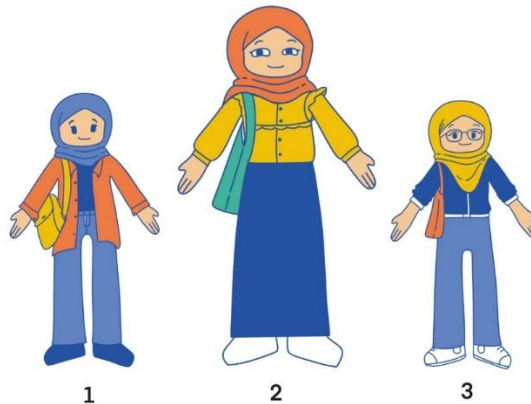
Gambar 7. Desain Karakter Agis yang terpilih

(Sumber : Dokumen Pribadi)

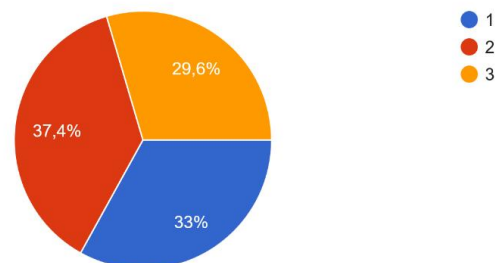
115 jawaban

**Diagram hasil validasi desain karakter Agis****(Sumber : Dokumen Pribadi)****2. Lisa**

Untuk karakter Lisa, desain alternatif kedua juga meraih preferensi terbanyak dengan 37,4% responden memilihnya. Desain pertama hanya mendapat 33%, sedangkan desain ketiga terpilih oleh 29,6% responden dari total 115 partisipan.

**Gambar 8. Desain Karakter Lisa yang terpilih****(Sumber : Dokumen Pribadi)**

115 jawaban

**Gambar 9. Diagram hasil validasi desain karakter Lisa****(Sumber: Dokumen Pribadi)**

KESIMPULAN

Perancangan desain karakter dalam buku panduan digital ini memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan Mahasiswa rantau dalam memahami informasi. Karakter Agis dan Lisa dirancang agar dapat merepresentasikan mahasiswa rantau yang sesuai atau *relateable*, dengan tampilan visual yang menarik dan sesuai sehingga lebih akrab sesuai dengan usia target pembaca yaitu mahasiswa. Desain karakter yang menarik dan mudah dikenali juga membantu pembaca untuk lebih nyaman dalam memahami isi buku. Dengan pendekatan visual dan naratif yang tepat, karakter ini berhasil menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Selain itu, penggunaan karakter juga memperkuat identitas buku sebagai panduan yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghibur. Kesimpulannya, desain karakter dalam buku ini bukan sekadar elemen visual, tetapi menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara informasi dan mahasiswa rantau. Dengan adanya karakter didalamnya, diharapkan mahasiswa dapat lebih cepat beradaptasi, mengurangi terjadinya *culture shock*, serta menikmati pengalaman hidup mandiri di Surabaya dengan lebih baik. Diharapkan konsep ini juga dapat diterapkan lebih luas dalam pembuatan media edukatif digital lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Al Hadad Firmansyah, M., & Romadhona, M. (2022). Arty: Jurnal Seni Rupa BOOK ILLUSTRATION OF THE BENEFITS OF DRINKING MILK AS AN EDUCATIONAL MEDIUM FOR CHILDREN AGED 7-12 YEARS BUKU ILUSTRASI MANFAAT MINUM SUSU SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. Info Artikel. *Arty*, 11(1), 2022. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Amirtharaj, A. D., Raghavan, D., & Arulappan, J. (2023). Preferences for printed books versus E-books among university students in a Middle Eastern country. *Heliyon*, 9(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16776>
- Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (n.d.). *PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI*. https://www.instagram.com/marina_sidneva/
- Enti Agestia, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2024). Adaptasi Mahasiswa Dalam Mengatasi Culture Shock Dalam Perkuliahan. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4), 253–264. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.180>
- Furnham, A. (2019). Culture Shock: A Review of the Literature for Practitioners. *Psychology*, 10(13), 1832–1855. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.1013119>
- Herlinda Lestari. (2024, September 19). PSIKOLOGI WARNA: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI DAN PERILAKU . *Rumah Sakit Jiwa Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung*.
- I Made Marthana Yusa. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan* (1st ed., Vol. 1). PT.SonpediaPublishing.
- Latifatuz Zakiyah, N. (n.d.). BUKU ILUSTRASI POLA ASUH YANG TEPAT UNTUK MENUMBUHKAN EMOSI POSITIF ANAK. In *Gunung Anyar*.
- Makdis, N. (n.d.). *PENGUNAAN E-BOOK PADA ERA DIGITAL* (Vol. 19).
- Manning, A. D. (1998). Scott McCloud. Understanding comics: The invisible art. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 41(1), 66–69. <https://doi.org/10.1109/TPC.1998.661632>
- Masnuna. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. IndomediaPustaka.

-
- Merry Dame Cristy Pane. (2023, October 13). Psikologi Warna: Efek Setiap Warna dan Manfaatnya. *Alodokter*. <https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna>
- Putra Pradana, A. (2021). *ILUSTRASI BUKU ENSIKLOPEDIA BURUNG RANGKONG DI INDONESIA* (Vol. 07). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Rahmadani, A., & Mukti, Y. R. (2020). Adaptasi akademik, sosial, personal, dan institusional : studi college adjustment terhadap mahasiswa tingkat pertama. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 8(3), 159. <https://doi.org/10.29210/145700>
- Studi, P., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., Program, M., & Rupa, S. S. (n.d.). *Menggambar Ilustrasi Secara Manual dan Digital HUBUNGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA MANUAL DENGAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SECARA DIGITAL* Pramudya Dwi Wardana Muhajir.
- Surabaya, K. (n.d.). *Badan Pusat Statistik Kota Surabaya. TEORI BUKU DIGITAL* _RUDDAMAYANTI 2019. (n.d.).
- Widara, R. H., Khatimah, H., Zikri, A., & Aulia, P. (2024). Pengaruh Terapi Warna terhadap Kecemasan pada Mahasiswa. *AHKAM*, 3(2), 551–556. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3197>