

Perancangan Karakter Animasi Edukasi Bahaya Judi Online untuk Usia 18-25 Tahun

Gilang Azarya Bagaskara¹, Widyasari², Sri Wulandari³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

E-mail: gilangazarya12@gmail.com¹, widyasari.dkv@upnjatim.ac.id², sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id³

Article History:

Received: 06 Juni 2025

Revised: 19 Juni 2025

Accepted: 21 Juni 2025

Keywords: Desain Karakter, Judi Online, Pixel Art

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter yang dapat memberikan edukasi bahaya judi online dengan cara yang menarik dan sesuai dengan hal yang disukai oleh anak muda. Perancangan desain karakter adalah langkah awal atau termasuk dalam proses pra-produksi dalam pembuatan animasi sebagai media penyampaian edukasi. Perancangan desain karakter akan dibuat dengan gaya gambar pixel art dengan metode perancangan konsep menurut pixar. Diharapkan dengan adanya perancangan desain karakter ini dapat membantu untuk menyampaikan informasi edukasi bahaya judi online dengan karakter yang menarik dan sesuai dengan anak muda.

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi saat ini, teknologi memainkan peran yang sangat besar terhadap berbagai bagian dalam kehidupan manusia. Teknologi informasi telah menjadi hal yang cukup umum di kalangan masyarakat karena kemudahan akses yang diberikan. Ada banyak alasan mengapa banyak individu merasa bahwa hidup mereka menjadi lebih sederhana berkat layanan internet. Internet memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam pendidikan, ekonomi, interaksi sosial, akses informasi, dan tentu saja, komunikasi (Tobing, 2019). Internet memang telah memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Namun, dengan perkembangan zaman, semakin banyak penggunaan internet yang berpotensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak tertentu demi mencari keuntungan pribadi (Zurohman, 2016). Diharapkan internet agar dapat lebih membantu kemudahan dalam melakukan aktifitas serta pekerjaan secara positif akan tetapi masih dapat ditemui yang disalahgunakan oleh penggunanya terutama kaum anak – anak remaja (Satriyono & Ula, 2023).

Akan tetapi, kemudahan yang dihadirkan oleh internet juga membawa hal-hal buruk lainnya seperti judi *online*. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini adalah terlihat dalam bentuk perjudian *online*, yang juga dikenal sebagai judi *online* (Guntari, 2022). Judi *online* telah menjadi fenomena yang sangat mengkhawatirkan di Indonesia. Menurut data yang diambil dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tercatat bahwa pemain judi *online* di Indonesia telah mencapai 4.000.000 orang dengan 23% diantaranya atau sejumlah kurang lebih 960.000 orang dengan usia 10 sampai 30 tahun, PPATK juga mencatat bahwa perputaran dana yang diakumulasikan sejak tahun 2017 hingga 2023 telah mencapai Rp 517 triliun. Maraknya judi *online* di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa akibat judi *online* berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat (Lova, 2020). Perjudian adalah tindakan bertaruh dengan sengaja, di mana seseorang

Gambar 1. Berita Jumlah Anak Bermain Judi Online

Maka dari itu, penulis memilih video animasi sebagai media edukasi tentang judi *online*. Anak muda yang tumbuh di era perkembangan teknologi saat ini lebih familiar dengan informasi yang berbentuk digital. Desain karakter adalah langkah awal dalam proses produksi video animasi. Pembuatan karakter menjadi salah satu aspek yang penting dalam penyampaian pesan melalui video animasi. Karakter yang sesuai juga akan mendukung pesan dari animasi yang akan dibuat. Diharapkan dengan adanya perancangan karakter ini akan membantu dalam penyampaian edukasi

bahaya judi online sehingga dapat membantu mengurangi adanya kemungkinan bertambahnya korban judi online akibat kurangnya pemahaman mereka.

LANDASAN TEORI

Teori Desain Tokoh Animasi Dikutip dari PIXAR (“Character Design”, 2016), bagian terpenting dari desain karakter adalah hubungan antara karakter dengan penonton, bagaimana memasukan nilai-nilai manusiawi dan berfokus pada kemanusiawannya itu yang menjadi nilai krusial. Awal pembuatan desain karkter adalah saat artist menerima lembaran script dari director mengenai bagaimana karakter itu dideskripsikan, tugas desainer karakter adalah memenuhi permintaan tersebut, karakter desainer juga perlu memberikan ‘suara’nya mengenai bagaimana wujud karakter itu sebaiknya dengan memperhitungkan juga personalitas karakter tersebut. PIXAR merumuskan (*“Pixar’s Tips for Designing a Successful Character,” n.d.*) beberapa tips untuk mendesain karakter adalah:

1. Research and Evaluate

Pentingnya untuk melakukan riset terhadap berbagai sifat dari karakter pada cerita tertentu dan mengevaluasi apa yang membuat karakter tersebut berhasil dengan nilai jualnya sendiri dan karakter lain yang tidak berhasil.

2. Who is It Aimed at?

Karakter yang akan dibuat memiliki tujuan untuk dinikmati oleh penonton. Setiap penonton dengan rentang usia dan latar belakang yang berbeda akan memiliki rasa ketertarikan yang berbeda kepada suatu karakter

3. Visual Impact

Karakter yang memiliki nilai visual yang berdampak kuat dan menarik akan membantu dalam mendapatkan perhatian orang lain.

4. Exaggerated Characteristics

Fitur yang dengan sengaja dibuat seolah berlebihan yang mendefinisikan suatu karakter dengan tujuan untuk membantu karakter tersebut memberikan dampak yang berkesan kepada orang lain. Dengan adanya fitur tertentu pada suatu karakter akan mempermudah karakter tersebut untuk dikenali.

5. Colour

Warna dapat membantu menceritakan personalitas seorang karakter. Biasanya, warna-warna gelap identik dengan kejahatan atau niat yang buruk, warna terang di sisi lain mendefinisikan sifat yang suci, tidak berdosa dan kebaikan.

6. Conveying Personality

Penampilan yang menarik saja tidak akan cukup untuk mendeskripsikan desain dari karakter. Maka dari itu, personalitas karakter juga penting untuk ditentukan sejak awal. Personalitas dari karakter dapat terlihat dari tingkah laku, reaksi akan suatu situasi, cara berbicara dan gestur tubuh. Personalitas dapat dibuat berbeda dengan penampilan karakter tersebut

7. Express Yourself

Ekspresi menunjukkan deretan emosi dan melukiskan naik turunnya suasana hati suatu karakter dapat membuatnya lebih hidup. Tergantung personalitasnya, suatu karakter dapat pendiam dan pemalu atau dapat meledak- ledak dan ekspresif.

8. Goals and Dreams

Karakter yang baik memiliki tujuan yang menjadi pendorong sifatnya. Terkadang, kekurangan atau ketidaksempurnaan suatu karakterlah yang menjadikannya menarik dan lebih manusiawi.

9. Building Back Stories

Dari mana suatu karakter berasal, bagaimana ia dapat terwujud dan kejadian-kejadian yang mempengaruhinya yang ia pernah alami dapat membantu memperkuat, juga membuat karakter lebih dapat diterima. Terkadang latar belakang karakter dapat lebih menarik daripada pengalamannya di masa sekarang.

10. Beyond The Character

Sama dengan latar belakang, karakter butuh lingkungan untuk menambah kepercayaan akan karakter tersebut. Dunia tempat karakter tersebut hidup dan berinteraksi haruslah masuk akal dengan siapa karakter itu sebenarnya.

11. Fine-tuning a Figure

Mempertanyakan setiap elemen dari ciptaan kita, terutama hal-hal seperti fitur wajah. Penyesuaian kecil dapat memberikan efek yang luar biasa pada bagaimana karakter tersebut dipersepsikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif. Tahap perancangan dalam metode penelitian meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, perancangan, dan desain akhir. Objek perancangan dalam penelitian ini adalah penyampaian edukasi bahaya judi online dengan desain karakter animasi.

Teknik pengumpulan data pada perancangan karakter animasi edukasi bahaya judi online adalah menggunakan metode kualitatif. Data kuantitatif diambil dari data kuesioner, sementara kualitatif diambil dari wawancara dan observasi. Analisis ini menggunakan proses sistematis untuk mengidentifikasi suatu pola, hubungan, dan tren dalam data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Verbal

Target Audiens

Usia	: 18-25 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Status Pekerjaan	: Pelajar, mahasiswa atau sudah bekerja
Pendidikan	: Minimal lulusan SMP atau sederajat
Kewarganegaraan	: Warga Negara Indonesia
Geografis	: Kota Surabaya dan sekitarnya

Latar Belakang Karakter

Karakter yang akan dibuat adalah seorang laki-laki berusia 21 tahun yang sedang menempuh pendidikan di salah satu perguruan tinggi yang ada di Surabaya. Laki-laki ini bernama Surya. Surya merupakan seseorang yang tampak biasa saja tanpa keistimewaan apapun. Surya hidup sederhana dikarenakan kondisi ekonomi keluarganya. Surya memiliki sifat sedikit pemalu namun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Surya yang hidup diantara anak muda yang berkecukupan akhirnya memiliki keinginan untuk menjadi serupa dengan teman-teman sebayanya. Surya ingin tampil modis mengikuti perkembangan zaman dengan gaya hidup yang sama seperti yang dilakukan hampir semua anak muda di sekitarnya. Namun, ekonomi menjadi penghalang bagi Surya untuk mencapai itu semua. Surya memutuskan untuk bekerja namun uang yang dihasilkan masih tidak dapat memenuhi semua keinginan Surya. Surya pun merasa kurang dan akhirnya diperkenalkan dengan judi online.

Konsep Visual Referensi

Perancangan karakter akan mengambil aspek visual dari seorang mahasiswa laki-laki berusia 20 tahun keatas dengan kondisi fisik yang sedikit kurus dengan rambut panjang dan pakaian sederhana dengan perubahan karakter setelah berjudi mengenakan pakaian dengan tampilan yang lebih keren.



Gambar 2. Referensi Desain Karakter

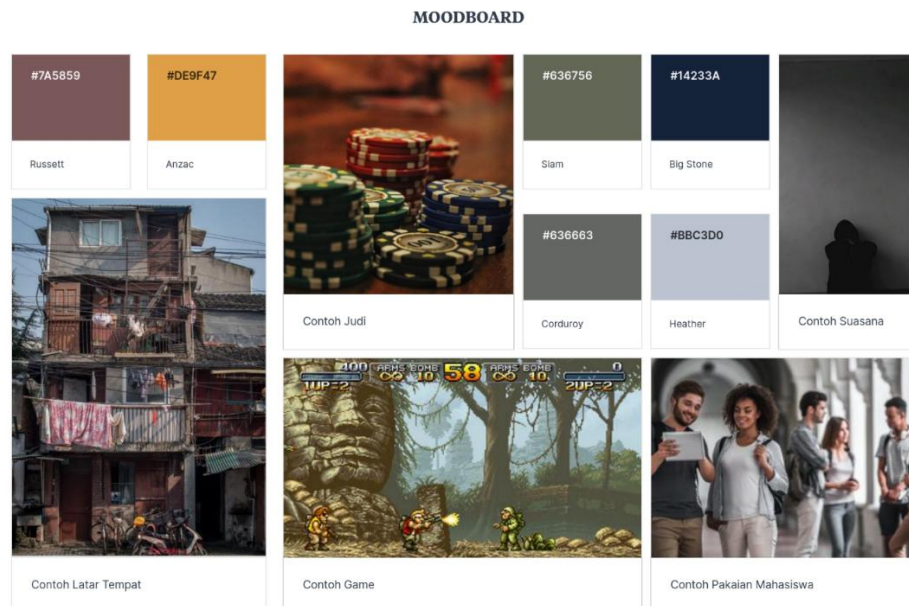
Desain karakter akan menggunakan gaya gambar pixel art karena gaya gambar tersebut memiliki kesesuaian dengan kegemaran hiburan anak muda yaitu video game.



Gambar 3. Referensi Gaya Gambar Desain Karakter

Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna dengan kesan yang kelam dan sedikit sedih sebagai warna utamanya. Namun, warna lain akan cenderung untuk mengikuti suasana dari cerita yang berjalan. Pemilihan warna ini diambil dari aspek yang berhubungan dengan perancangan karakter animasi edukasi seperti latar belakang dari karakter, aspek judi dari cerita, referensi tampilan karakter, gaya visual yang digemari dan suasana yang akan dibawa oleh karakter.



Gambar 4. Moodboard Warna

Proses Perancangan Rough Sketch

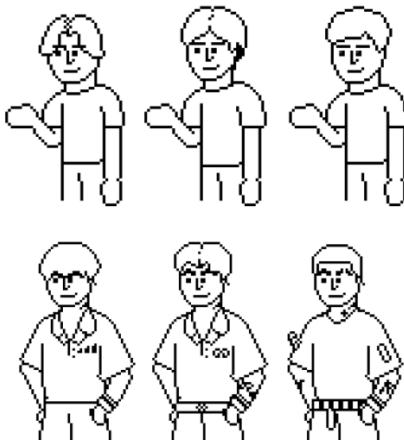
Berdasarkan referensi yang sudah dikumpulkan, maka dibuat sketsa dasar dari karakter yang akan dibuat. Terdapat 6 sketsa dasar dengan pembagian 3 sketsa untuk karakter Surya sebelum berjudi dan 3 lainnya untuk Surya setelah berjudi.



Gambar 5. Sketsa Kasar Desain Karakter

Line Art

Setelah sketsa dasar dibuat, selanjutnya sketsa akan dibuat lebih jelas sesuai dengan gaya gambar yang akan digunakan yaitu *pixel art*. Sketsa dibuat dengan memperjelas ekspresi dan detail fisik lainnya.



Gambar 6. Line Art Desain Karakter

Coloring

Selanjutnya, sketsa detail akan diberi pewarnaan dengan karakteristik yang berbeda tiap alternatifnya namun tetap memberikan kesan yang sama. Alternatif desain karakter yang sudah jadi selanjutnya akan diseleksi menurut kesesuaian dengan target audiens dan yang terpilih adalah alternatif nomor 1. Pemberian warna sesuai dengan moodboard yang sudah dibuat yaitu menonjolkan suasana yang kalem.



Gambar 7. Coloring Desain Karakter

Desain Final

Alternatif yang terpilih akan dibuat dengan sudut pandang video animasi dan tampilan penuh dari karakter. Desain karakter juga disesuaikan dengan bagaimana video animasi berjalan. Desain final yang digunakan adalah model desain full body untuk memberikan tampilan gestur atau gerakan secara lengkap, sedangkan model half body ditujukan untuk detail ekspresi dan detail gerakan yang akan ditunjukkan.



Gambar 8. Desain Karakter Final

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan karakter animasi bahaya judi online, dapat diambil kesimpulan bahwa desain karakter animasi diperlukan sebagai bentuk upaya penyampaian edukasi bahaya judi online kepada target audiens. Metode pembuatan desain karakter menggunakan teori desain karakter dari Pixar untuk merancang konsep dan latar belakang dari karakter. Selanjutnya pembuatan desain karakter akan menggunakan proses sketsa kasar, line art, coloring hingga sampai pada tahap desain final. Desain karakter ini dibuat sebagai upaya untuk penyampaian informasi edukasi bahaya judi online. Dengan dibuatnya karakter ini diharapkan target audiens dapat merasakan adanya kedekatan antara target audiens dengan karakter animasi sehingga edukasi dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

DAFTAR REFERENSI

- Aisah, S., Ismail, S., Margawati, A., Doktor, M., Kedokteran, I., Kesehatan, D., Undip, F. K., Emergensi, K., & Kritis, D. (2021). Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1).
- Bates, C. (2015). *Video methods: Social science research in motion*. Routledge.

- Bhagabat, K. (2018). *2D animation*.
- Nashrullah, R. (2019). *Teori dan riset khalayak media*.
- Rian Hari Ramadhan, Q. N. W. (2023). Perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online. *Zenodo*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10432955>
- Rokhayani, D., Dewi, R.,. (2019). Multimedia interaktif berbasis game kelas X sekolah menengah atas. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p102>
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak judi online dikalangan masyarakat Kabupaten Katingan daerah Tumbang Samba.
- Stevanus, D., & Kurnianto, A. (2017). Perancangan cerita dan karakter animasi dengan tema *Obsessive Compulsive Disorder*. *Jurnal Desain*, 4(3). <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i03.1269>
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan internet sebagai media informasi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64–73. <https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>
- Wahendarso, G. F. (2014). Analisa pengaruh iklan televisi untuk anak-anak terhadap keputusan pembelian orang tua.
- Zurohman, A. (2016). Dampak fenomena judi online terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang).