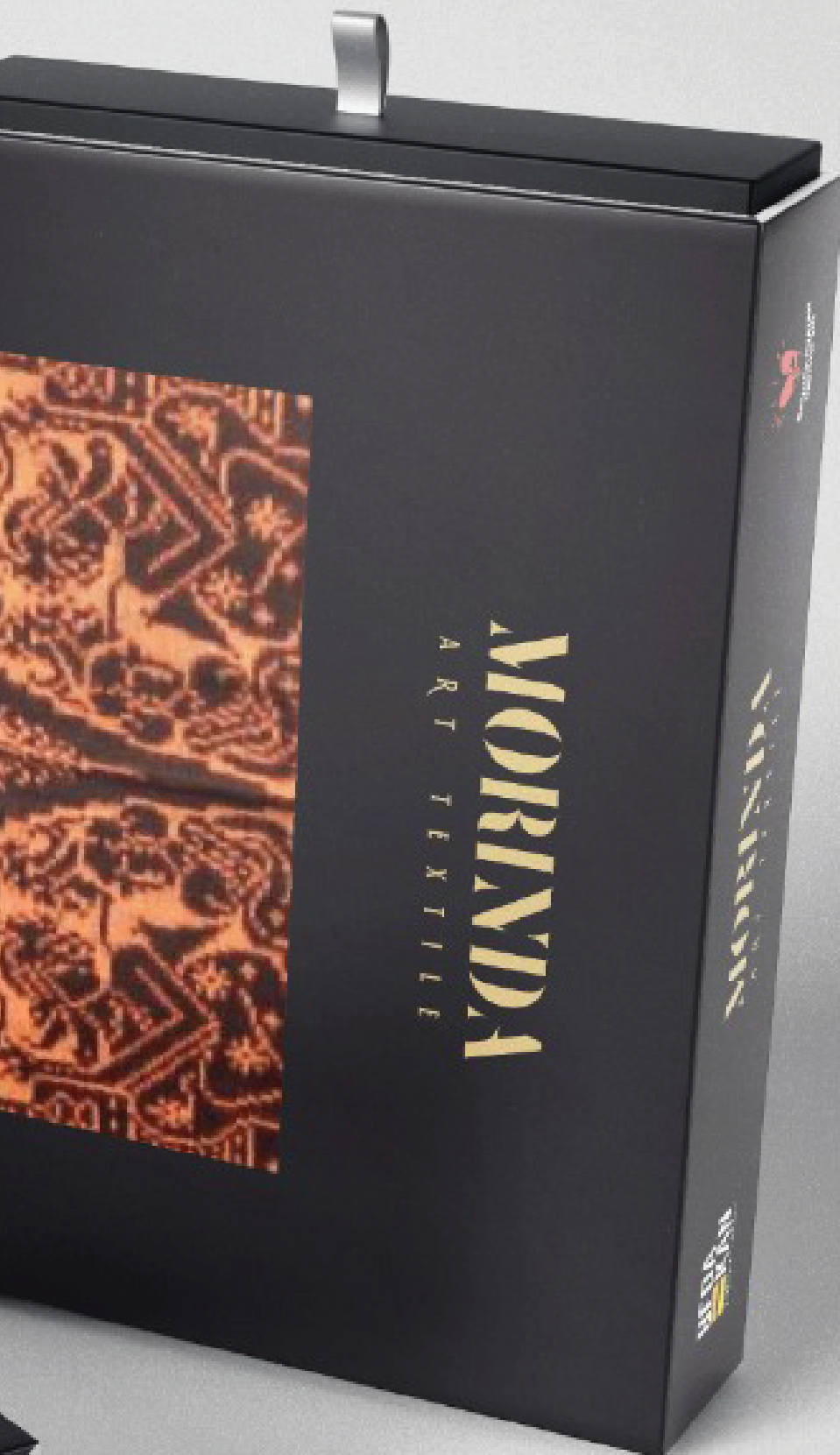




ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

December 2022 | Vol. 2 | No. 2
Page 58-130

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

December 2022 | Vol. 2 | No. 2

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

December 2022 | Vol. 2 | No. 2

de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Editor in Chief

Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
Universitas Pelita Harapan

Managing Editor

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Editor

Ellis Melini, S.Sn., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Juliana Suhindro Putra, S.Sn., M.Ed.
Universitas Pelita Harapan

Reviewer

Dr. Elda Franzia Jasjfi, S.Sn., M.Ds
Universitas Trisakti

Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T.
Universitas Pelita Harapan

Alfiansyah Zulkarnain. S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Hafiz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Des., Ph.D.
Institut Teknologi Bandung

Lisa Indriati, S.Des., M.M.
Universitas Ciputra

Design

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.
Universitas Pelita Harapan

Fredella Agatha
Universitas Pelita Harapan

Editorial

Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village – Tangerang
Banten 15811
Telp: +62-21-5460901
Fax: +62-21-5460910
sod.uph@uph.edu

Email

de.lite.journal@uph.edu

Website

<https://ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE>



de-lite:
*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*

ISSN 2798-3609 | E-ISSN 2798-3595

Cover Photo

December 2022 | Vol. 2 | No. 2

de-lite:

*Journal of Visual
Communication Design
Study & Practice*



Morinda Art Textile Packaging Design

by Medelyn Aurellia (Universitas Pelita Harapan)

Preface

Design and literature can contribute to the formation of basic knowledge. De-lite as an academic journal is one of the contributions of gathering recommendations for research and planning, communicating knowledge, a source of intellectual context, a forum for the sharing of information of ideas, scientific findings providing evidence of an effect, and generating fresh ideas and orientations in the discipline of visual communication design. In edition of Vol 2 No.2 December 2022, de-lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice has been officially recognized by the Indonesian Institute of Sciences (LIPI) with the issuance of E-ISSN: 2798-3595. De-lite regularly publish two times a year in every July and December.

There are interesting topics of visual analysis of Representation of Buddhism and India mythology on Game Onmyoji Chapter Celestial Realm as well as an article of Imaginary Prisons Piranesi on Squid Game the Series. There are other design processes for the Social Campaign on HIV-related health issues, the Redesign of Visual Identity and Packaging for Gringsing Textile Products from Bali, and the Redesign of the Surrealism-style book Men are from Mars, Women are from Venus. There are interesting articles on Design animation that elaborate Design Character for Children using the Sampah 4R method case study and Limited Animation on the Flintstones.

I would like to express my gratitude to the institutions that have worked together to print the 4th edition of de-lite. These universities include Institut Teknologi Bandung, Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Pradita, and Universitas Sebelas Maret. Thank you. We would like to extend our appreciation to all the contributors and authors who have provided insightful scientific considerations on a variety of issues pertaining to visual communication design.

Lala Palupi Santyaputri

Editor in Chief

Universitas Pelita Harapan

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022

Table of Contents

vii Preface

viii Table of Contents

Design Studies

**58 Pengaruh Imaginary Prisons Piranesi terhadap Bentuk Set
Tangga dalam Film Seri Squid Game**

Charissa Myandra Amirah, Ferdinand Indraajaya, Zhevanya Bintang
Kinanti, Yessa Fransiska, Manaka Yoshida
Universitas Pelita Harapan

**68 Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada
Desain Karakter Game Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter
Celestial Realm**

Angelina Chandra Putri, Dianing Ratri
Institut Teknologi Bandung

**81 Penggunaan Limited Animation pada
Animasi The Flintstones**

Danika Aurelia Ranti, Alfiansyah Zulkarnain
Universitas Pelita Harapan

87 Design Projects

**Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi
Anak Terkait Sampah 4R**

Desy Rohmandita, Jazuli Abdin Munib
Universitas Sebelas Maret

**93 Perancangan Ulang Buku Men Are From Mars Women Are
From Venus dengan Gaya Surealisme**

Eliana Ika Widadni, Andreana Lingga Sekarasri,
Ardi Makki Pantow Gunawan
Universitas Pradita

Social Design & Community Services

107 Perancangan Kampanye Pentingnya Deteksi HIV Sejak Dini

Thomas Gustinov Hadi Suryanto, Gideon KFH
Universitas Multimedia Nusantara

122 Visual Identity and Packaging Design for Gringsing Textile Products from Bali Morinda Art Textile SME at BEDA'KAN 8th Batch

Medelyn Aurellia, Brian Alvin Hananto
Universitas Pelita Harapan

Pengaruh *Imaginary Prisons* Piranesi terhadap Bentuk Set Tangga dalam Film Seri *Squid Game*

Charissa Myandra Amirah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
charissamirah@gmail.com

Ferdinand Indrajaya

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
ferdinand.indrajaya@uph.edu

Zhevanya Bintang Kinanti

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
zevanyakinaanti@gmail.com

Yessa Fransiska

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
yessa.fransiska8@gmail.com

Manaka Yoshida

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
mafeyoshida2@gmail.com

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Juli, 2022 | Dipublikasi: Desember, 2022

ABSTRAK

Serial drama *Squid Game* adalah salah satu film seri yang sempat populer dan meroket pesat melalui layanan *streaming* Netflix. *Squid Game* berhasil mencuri hati para penonton melalui keunikan konsep dan alur ceritanya. Keunikan konsep dan alur cerita tersebut turut terbangun oleh keputusan artistik dalam *mise en scène*-nya. *Mise en scène* menunjuk pada tata kelola set latar beserta properti dalam sebuah pertunjukan teater ataupun film. Salah satu bagian *mise en scène* dari film tersebut yang akan menjadi perhatian dalam tulisan ini adalah bentuk dari anak tangganya. Bentuknya yang berliku dan nampak tak berujung mengingatkan penulis pada rangkaian lukisan *Imaginary Prisons* dari Giovanni Battista Piranesi. Bagi penulis, perancangan bentuk anak tangga dalam *Squid Game* merupakan warisan Piranesi dalam bentuk film seri masa kini. Hwang Dong Hyuk sendiri, sang sutradara *Squid Game*, sesungguhnya tidak secara langsung terinspirasi oleh Piranesi. Ia pertama-tama dipengaruhi oleh karya-karya dari M.C. Escher yang berkiblat ke *Imagine Prison* dari Piranesi tersebut. Pemaparan lebih lanjut tentang warisan Piranesi dalam film seri *Squid Game* akan menjadi fokus dalam penulisan makalah ini. Secara sistematis, pemaparan akan disampaikan melalui beberapa tahapan. Elaborasi dan analisis tentang *Imaginary Prisons* dari Piranesi akan menjadi tahap awal pembahasan. Kedua, tulisan akan membahas beberapa karya dari M.C. Escher yang turut dipengaruhi Piranesi dan akhirnya turut menginspirasi perancangan bentuk set tangga dari *Squid Game*. Terakhir, pemaparan yang lebih konklusif untuk menunjukkan keeratatan hubungan antara *Imaginary Prisons* dengan *Squid Game* akan disampaikan.

Kata Kunci: Piranesi, *Squid Game*, *Imaginary Prisons*, *Infinite Stairs*, Escher.

PENDAHULUAN

Penyusunan isi tulisan dari makalah ini sesungguhnya berpijak pada kegiatan belajar mengajar dalam aktivitas perkuliahan Sejarah Seni Rupa dan Peradaban 2 (semester 2) di Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Isi tulisan, secara spesifik, merupakan pengembangan lebih jauh dari makalah Ujian Tengah Semester yang diselenggarakan dalam kerangka aktivitas perkuliahan tersebut. Salah satu hal pokok yang perlu diperhatikan dalam penyusunan makalah Ujian Tengah Semester tersebut berkenaan dengan gagasan sentral dari isi pembahasan. Gagasan sentral dari isi pembahasan yang dimaksudkan menunjuk ke upaya rekontekstualisasi historis. Upaya rekontekstualisasi tersebut akan dicapai dengan cara mendialogkan artefak tertentu dari masa lampau dengan artefak artistik atau situasi spesifik dalam lingkup kehidupan masa kini. Bagaimana bentuk (*form*), konten, dan konteks dari sebuah karya seni di masa lampau turut berkontribusi bagi kita memahami situasi atau karya seni yang berkembang di masa kini: ditempatkan sebagai tujuan dari penulisan makalah Ujian Tengah Semester tersebut.

Kemampuan untuk melakukan rekontekstualisasi historis ini adalah penting ditumbuhkan untuk dua hal. Pertama, untuk mengatasi pemahaman yang sempit tentang sejarah. Sejarah tidak seharusnya dipahami secara sempit sebagai urusan masa lampau semata. Kita dapat memahami masa kini secara lebih kaya dengan mengerti apa yang terjadi di masa lampau dan melaluinya bentangan kemungkinan akan masa depan turut terbuka. Apabila X telah terjadi di masa lampau, Y ataupun Z mungkin dapat terrealisasi di masa mendatang. Kedua, untuk mengkontestasi pemahaman eksisting atau populer tentang karya seni. Karya seni tidak cukup untuk dipahami hanya sekadar objek dekoratif, objek hobi, ataupun komoditas semata, akan tetapi turut berperan aktif mempengaruhi dinamika peradaban manusia. Hal ini turut ditunjukkan oleh dua bentuk karya seni yang dipilih untuk dibahas lebih lanjut dalam makalah ini, yakni film seri *Squid Game* (2021) dan karya etsa dari Piranesi yang berjudul *Imaginary Prisons* (1745). Film seri *Squid Game* bukanlah objek hiburan pengisi waktu luang semata. Situasi kehidupan kontemporer dengan kecenderungan kapitalistiknya adalah isi pesan yang hendak dikomunikasikan melalui film tersebut (Di Placido, 2021). *Imaginary Prisons* karya Piranesi, di sisi lain, adalah simbolisasi dari ketakutan, kebingungan, serta kecemasan yang merupakan dampak dari kehidupan yang opresif (Roncato, 2007). Keberadaannya tidak hanya berharga sebagai objek estetis semata atau sekadar barang pajangan yang artistik.

Imaginary Prisons merupakan sebuah karya etsa dari salah seorang seniman, arsitek, sekaligus arkeolog asal Italia bernama Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Karya tersebut merupakan karya seri etsa yang terdiri dari 16 hasil cetakan. Isi dari karya etsa tersebut menampilkan struktur bangunan-bangunan arsitektural peninggalan peradaban Romawi yang dikagumi oleh Piranesi (Davies et al, 2011). Keterterperangkapan dan rasa ketidaknyamanan dari kehidupan yang opresif hadir sebagai konten yang hendak dicerminkan. Perasaan-perasaan yang meresahkan tersebut muncul dipengaruhi oleh penggambaran penjara yang suram ditambah susunan tangga-tangga tidak berujung atau *infinite stairs*. Hal ini membuat para pelihat atau spektatornya terjangkiti perasaan takut dan bingung. Ketakutan yang dipicu oleh kebingungan karena ketidak-tahuan akan akhir atau ujung dari berbagai anak tangga yang divisualisasikan.

Keresahan dan kegelisahan yang dicerminkan oleh *Imaginary Prison* ini sesungguhnya memiliki kemiripan dengan apa yang hendak dikomunikasikan oleh rancangan set tangga dalam film seri *Squid Game*. Rancangan set tangga dalam film seri tersebut menjadi simbol bagi rasa takut, bingung, dan kecemasan yang dialami oleh para peserta *Squid Game*. Para peserta atau pemain dalam film tersebut ditunjukkan terperangkap dalam sebuah permainan antara hidup dan mati. Ketidak-tahuan dari para pemain akan hidup dan matinya menjadi bagian dari dinamika naratif dari film tersebut. Salah satu aspek yang membedakan kedua

konsep tangga ini terletak pada tampilan visualnya. Piranesi menampilkan reruntuhan bangunan Roma nan agung sekaligus suram sebagai inspirasi pembuatan *Imaginary Prisons*, sedangkan rancangan set tangga dalam film *Squid Game* memiliki kesan yang lebih “ceria” karena warna-warna cerahnya. (terinspirasi oleh *playground* taman kanak-kanak). Kendati demikian, di saat yang bersamaan turut menanamkan kecemasan karena tampilan ilusionistiknya yang tak berujung dan hal ini menyerupai tampilan tangga-tangga dalam *Imaginary Prisons*.

Karya Giovanni Piranesi ini banyak mempengaruhi karya-karya seniman generasi selanjutnya seperti M.C. Escher (Kersten, 2021). Hal ini dapat diamati melalui karya-karya litografi Escher yang berjudul *Relativity* (1953) dan *Ascending and Descending* (1960). Struktur bentuk dari kedua karya litografi Escher ini turut menampilkan jejak-jejak Piranesi di dalamnya. Warisan Piranesi tidak hanya berhenti pada Escher, namun turut mempengaruhi sutradara film seri *Squid Game*, Hwang Dong Hyuk. Ia sendiri terinspirasi oleh Escher dalam merancang bentuk serta cara menampilkan tangga untuk film *Squid Game*. Keputusan artistiknya, secara tidak langsung dapat dimengerti sebagai wujud upaya untuk melahirkan kembali kejenialan Piranesi.

KAJIAN TEORI

Beberapa pustaka pokok yang dilibatkan untuk dipelajari dalam penulisan makalah ini dapat dibagi menjadi tiga kategori utama. Pertama, pustaka yang masuk ke dalam kategori kajian sejarah. Kedua, pustaka yang merupakan kajian pemikiran tokoh-tokoh dan terakhir, studi pustaka yang bersumber dari internet. Pustaka-pustaka pokok yang termasuk ke dalam kategori kajian sejarah mencakup dua buku sejarah seni, yakni Janson's *History of Art: The Western Tradition* karya Davies dkk (2011) dan *Art and Civilization* oleh Lucie-Smith (1992). Pengkajian secara historis mengenai karya-karya etsa dari Piranesi bertolak dari kedua buku tersebut. Pustaka-pustaka yang dipelajari dalam kerangka pengkajian pemikiran tokoh banyak diambil dari beberapa artikel jurnal. Beberapa di antaranya berjudul *Sources of Ambiguity in the Prints of Maurits C. Escher* yang ditulis oleh Teuber (1974), *Piranesi and the Infinite Prisons* oleh Roncato (2007), *The Piranesi Effect: Alone and Well in Prison* dari States (1980), dan satu tulisan berjudul *Piranesi* oleh Mayor (1938) yang dimuat dalam kalawarta *Metropolitan Museum of Art*. Beberapa pustaka tersebut dipelajari untuk mengkaji pandangan sekaligus karya dari Piranesi dan juga Escher. Studi yang berkenaan dengan film seri *Squid Game* sendiri banyak bertolak dari sumber-sumber yang ditemukan dalam internet. Hal ini mencakup koran berita daring (cnnindonesia.com, bbc.com) dan termasuk juga serambi audio-visual Youtube.

METODOLOGI

Metode yang diterapkan dalam penulisan makalah ini adalah pengkajian pustaka. Pengkajian pustaka dilakukan dengan pendekatan analitis, deskriptif, dan turut disertai dengan model penalaran abduktif. Analisis diarahkan untuk mencermati aspek-aspek formal (yang berkenaan dengan tampilan visual), konten (isi atau arti dari sebuah karya), dan konteks (lingkup yang menyediakan latar). Rangkaian hal-hal yang telah dianalisis ditempatkan sebagai objek atau materi untuk dideskripsikan (digambarkan, dijabarkan) secara sistematis dengan mengacu pada pustaka-pustaka yang dipelajari. Analisis dan deskripsi pertama-tama akan diarahkan ke sumber-sumber pustaka dalam kategori kajian sejarah. Kedua, pustaka-pustaka dalam kategori kajian pemikiran tokoh-tokoh akan menjadi sumber pustaka yang akan dianalisis dan dideskripsikan selanjutnya. Hal ini dilakukan untuk menggambarkan persoalan secara lebih spesifik. Sumber-sumber daring juga akan turut dianalisis dan dideskripsikan untuk mendukung dan memperkaya kajian di tahap kedua. Model penalaran yang diterapkan untuk merangkai berbagai informasi sebagai bagian dari proses pengkajian pustaka adalah penalaran abduktif. Penalaran abduktif dijalankan dengan menempatkan hipotesis yang paling memungkinkan sebagai tujuannya. Model penalaran ini berbeda dengan model

penalaran deduktif dan induktif yang umumnya lebih dominan untuk penulisan makalah dari disiplin ilmu dalam lingkup IPTEK.

PEMBAHASAN

Imaginary Prisons dari Piranesi

Carceri d'Invanzione atau *Imaginary Prisons* adalah salah satu kumpulan rangkaian karya dari Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Ia adalah seorang seniman Italia yang terkenal pada abad ke-18 (Juxtapoz 2016). Sebagai seorang seniman, Piranesi melakukan hal-hal yang telah dilakukan oleh seniman-seniman sebelumnya. Namun, dia memiliki cara tersendiri yang membuat karyanya bernilai lebih. Ketika pendahulunya kerap menggambarkan sebuah bangunan yang terletak di bawah dari kejauhan dengan kedua sisi yang diapit oleh benda-benda gelap di sekitarnya lalu ditempatkan seperti sayap pada set teater tua, Piranesi membawakan pola lukisan pemandangan Venesia yang jauh lebih bervariasi. Dia menggambar gedung-gedung dengan mendekatinya sedekat mungkin lalu berjongkok, menghasilkan visual massa gedung dengan ketinggian yang spektakuler ke langit (Mayor, 1938). Berbeda dengan karya-karya Piranesi sebelumnya seperti *Veduta di Roma*, yang menampilkan lukisan-lukisan dari arsitektur monumen-monumen terkenal di kota Roma yang juga bertujuan untuk mengundang turis-turis asing untuk datang berkunjung ke Roma, *Imaginary Prisons* merupakan kumpulan lukisan lukisan arsitektur dari penjara imajiner dengan struktur yang sangat tidak biasa. Pembuatan rangkaian karya ini dimulai pada tahun 1745, dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1750. Piranesi kemudian merevisi serangkaian itu juga menambah 2 lukisan, menerbitkannya kembali pada tahun 1761 sebagai seri ke-2 dan mendapatkan tanggapan positif dari banyak orang (Juxtapoz 2016). Mengingat karya ini dibuat pada pertengahan ke-18, lukisan ini tergolong jauh dari gaya Rococo yang ringan dan dekoratif, yang terkenal pada masa tersebut.



Gambar 1 Giovanni Battista Piranesi, *The Gothic Arch*, pelat ke-14 dari *The Imaginary Prisons*. 1761. (Sumber: [Imaginary Prisons – Wikipedia](#))

Pada pembuatan karya ini, Piranesi terinspirasi dari desain arsitektur opera dan teater yang pernah ia kerjakan seperti pada bagian simetrisitas pilar dan lengkungan-lengkungan yang ada. Selain itu, Piranesi juga terinspirasi dari gaya arsitektur *Renaissance* Klasik yang disertai nuansa Gotik. Imajinasi tinggi dari seorang Piranesi sangat dapat ditunjukkan pada setiap lukisan tersebut.

Imaginary Prisons bukanlah gambar penjara biasa. Penjara divisualisasikan dalam desain era *baroque* dengan perspektif yang rumit, seperti sumbu diagonal dengan titik hilang kanan dan kiri, bentuk arsitektural yang terlihat saling “menyerang” atau “balas-membalas”, memperlihatkan gairah pada segi monumental (Mayor, 1938). Terdapat ruang kolosal yang memberi kesan tidak pernah berakhir dengan labirin dipenuhi dengan tangga-tangga, jembatan, gerbang, dan galeri yang tak terhitung jumlahnya, juga tidak mengarah ke mana pun dan tidak berujung. Ia menciptakan dunia tersembunyi yang mengancam yang penuh dengan gua-gua tidak menyenangkan dan katrol dan kabel yang menggantung. Terlihat jelas sekali kompleksitas yang ada pada karya tersebut, serta pencahayaan dengan kontras yang kuat yang membangunkan karakter ‘jahat’ pada lukisan itu, menghadirkan efek dramatis dan menambah kesan ketegangan. Piranesi mengeksplorasi kemungkinan perspektif dan ilusi spasial, membuat 14 lukisan ini mewakili struktur arsitektur tidak realistis, menjadikan *Imaginary Prisons* bagaikan karya eksperimental dari Piranesi (Wellesley n.d.).

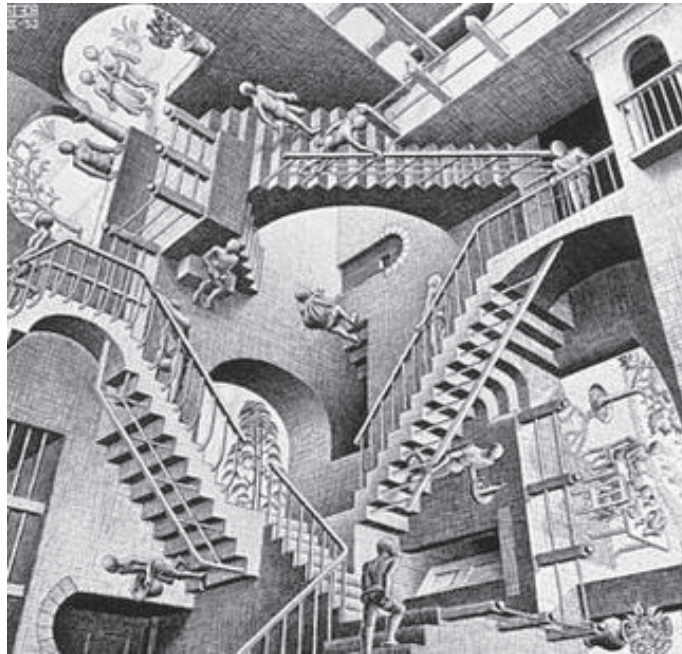
Secara keseluruhan, *Imaginary Prisons* menyalurkan impresi menarik namun mengancam, tertata rapih namun di saat yang bersamaan terasa kacau dan membingungkan. Piranesi juga menjadikan penjara menyerupai sangkar besi, atau sel yang dikelilingi oleh jeruji besar sebagai representasi dalam mengungkapkan kecemasan mendalam yang berasal dari cara melihat kehidupan sebagai kembalinya rasa sakit dan kejahatan yang tak terbendung dan abadi (Mckierman, 2017). Tidak sedikit orang yang tertarik pada konsep dari *Carcari d’Invanzione* ini padamasa itu, terutama bagi kalangan penulis dan arsitek. Penulis-penulis yang menjadikan konsep *Imaginary Prison* sebagai inspirasi dari pembuatan karya-karya mereka yaitu Walpole, Coleridge, Victor Hugo dan Edgar Allen Poe. Selain memberikan pengaruh padakesusastraan, *Imaginary Prisons* juga mengilhami pembuatan rancangan desain dari *Newgate Prison* di London, Inggris yang dibangun pada tahun 1782 oleh arsitek London George Dance (Mckierman, 2017).

Piranesi juga dengan sukses membangkitkan emosi melalui karya itu. Berdasarkan buku *The Romantic Prison* (1976) karya Victor Brambort, Brambort beranggapan terdapat paradoks pada kata “Prison” atau penjara itu sendiri. Untuk menyimpulkannya, argumen pada buku tersebut dapat dijabarkan dalam tiga fase : (1) Tempatkan seseorang dalam penjara maka dia tidak hanya akan memimpikan kebebasan, tapi dia akan mencapainya; (2) Singkirkan penjaranya maka dia akan menemukan penjara lain, yang sesuai dengan dirinya; (3) Keluarkan dia dari ikatan penderitaan yang ditanggung bersama tahanan lain, maka dia akan menjadi tahanan dari pemikirandan kesalahannya sendiri. Tiga fase ini dapat dijelaskan dengan definisi “penjara” yang memiliki 2 sisi pada temboknya yaitu pengurungan, juga kebebasan. Sebagai citra sastra, penjara pada dasarnya adalah tempat penemuan dan pengakuan dari batasan misterius antara eksistensi sosial dan kemungkinan dari bagian diri yang terpendam (States, 1980).

Pengaruh *Imaginary Prisons* Piranesi dalam Karya Litografi Escher

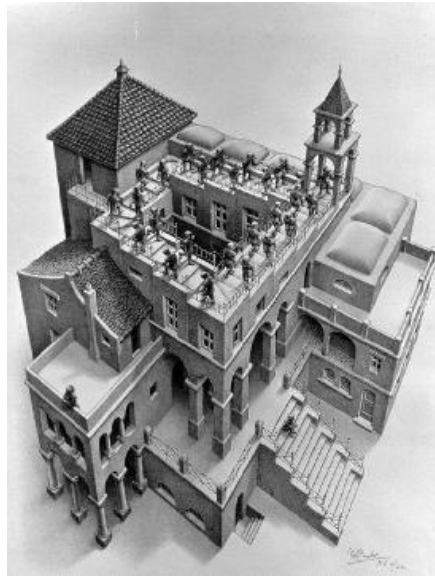
Karya Piranesi menginspirasi banyak seniman pada abad ke 18 dan 19, salah satu seniman yang terinspirasi adalah M.C. Escher (1898-1972). M.C. Escher dengan nama lengkap Maurits Cornelis Escher adalah salah seorang seniman grafis asal Belanda yang membuat karya melalui berbagai jenis metode. Metode-metode yang dimaksudkan adalah metode seni grafis seperti ukiran kayu, litografi, *mezzotint*. Karya-karya seni grafisnya kerap dipandang sebagai potret dari keunggulan teknis dalam merekayasa ruang arsitektural dan objek-objek secara metamorfis (Britannica, 2022). Salah satu objek yang kerap menyita perhatiannya adalah anak tangga. Ketertarikannya terhadap objek tangga tidak terlepas dari karya Piranesi, yakni *Imaginary Prisons*, yang turut mempengaruhi perkembangan dan eksplorasi artistiknya.

Relativity merupakan karya pertama Escher dengan objek tangga yang paling banyak disalin (Brooks, 2018). Karya ini tampak seperti serangkaian tangga yang bersilangan dari perspektif yang berbeda-beda di dalam bagian gedung sehingga menyerupai labirin. Tangga tersebut juga memberi ilusi optik yang terlihat membingungkan dan nampak tidak masuk akal. Ketidakmasuk-akal-an yang dimaksudkan berkenaan dengan posisi sosok-sosok individual yang berdiri, berpijak, di atas tangga dengan arah gravitasi yang berbeda-beda. Posisi sosok-sosok tersebut nampak bertentangan dengan hukum gravitasi bumi. Hal ini menunjukkan bahwa hukum gravitasi bumi merupakan sesuatu yang relatif terhadap posisi tubuh manusia. Pemahaman tentang arah atas – bawah, kanan – kiri, bergantung pada relasi antara posisi subjek dengan permukaan di mana ia berpijak.



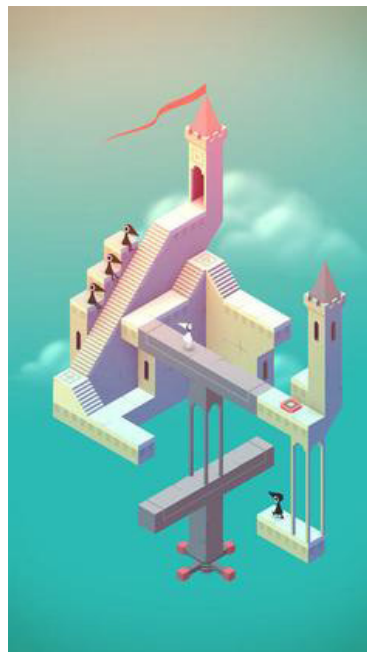
Gambar 2 M.C. Escher, *Relativity*. 1953.
(Sumber: *Relativity* (M. C. Escher) – Wikipedia)

Ascending and Descending adalah karya litografi lainnya dari Escher yang turut menampilkan struktur tangga yang tak berujung. Karya ini dikerjakan pada akhir tahun 1959 dan selesai pada Maret 1960. Tangga tak berujung pada karya ini divisualisasikan terletak pada bagian atas sebuah gedung dan ditampilkan secara monokromatis. Struktur tangga yang berbentuk kotak tersebut diisi oleh beberapa sosok individu dengan pakaian yang identik dan berjalan mengitari tangga tak berujung tersebut. Perbedaan ditemukan pada penggambaran dua sosok atau karakter yang divisualisasikan berada di lantai bawah dari gedung dan tidak terlibat dalam aktivitas ritualistik berjalan mengelilingi tangga tak berujung. Bagi Escher, kedua sosok tersebut merupakan cerminan dari manusia-manusia bebas yang menolak konformitas (Totallyhistory, 2020). Pada karya *Ascending and Descending* ini, Escher mendeskripsikan tangga tak berujung tersebut sebagai simbol dari kesedihan dan sikap pesimis yang mendalam. Kesedihan dan pesimisme terhadap kehidupan yang telah terbingkai oleh aktivitas rutin yang tidak berujung. Hal ini sesungguhnya cukup relevan untuk mengilustrasikan cara manusia modern menjalani kehidupannya yang serba mekanistik dan konformistik. Kehidupan yang kering pesona dan berujung pada kesia-siaan.



Gambar 3 M.C. Escher, *Ascending and Descending*. 1960.
(Sumber: Ascending and Descending - Ascending and Descending – Wikipedia)

Karya-karya M.C. Escher telah menginspirasi banyak seniman. Karya yang terinspirasi darinya tersebar di seluruh belahan dunia melalui beragam bentuk dan media. *Monument Valley* adalah salah satu bentuk permainan (video game pendek) yang tampilan visualnya turut terinspirasi oleh bentuk tangga tak berujung dari Escher (Statt, 2014). *Video game* ini dirancang untuk dimainkan di tablet maupun ponsel. Permainan ini telah memenangkan *Apple Design Award* pada tahun 2014. Bentuk karya seni lainnya yang turut terinspirasi oleh tangga tak berujung dari Escher, sekaligus secara tidak langsung dipengaruhi oleh Piranesi, adalah film. Film yang dimaksudkan adalah film seri *Squid Game* yang ditayangkan melalui serambi *streaming* Netflix dan akan dipaparkan dalam bagian selanjutnya.



Gambar 4 Salah satu tangkapan layer dari *Monument Valley*
(Sumber: Monument Valley (video game) – Wikipedia)

Imaginary Prisons dalam Squid Game

Squid Game merupakan serial drama asal Korea Selatan yang ditayangkan di Netflix. Film seri drama ini menceritakan tentang sekelompok individu yang hidupnya terjebak hutang. Keterjeratan itu pada akhirnya mendorong mereka untuk mengikuti sejenis permainan anak-anak namun sesungguhnya mematikan. Permainan ini diikuti untuk mendapatkan uang 45,6 miliar won atau sekitar 544 miliar rupiah (CNN Indonesia, 2021). Film seri ini tayang pada September 2021 dan mendapatkan ketenaran internasional karena relevansi isu-isu yang diangkatnya. Isu-isu tersebut berkenaan dengan permasalahan sosial yang bertalian dengan ketimpangan ekonomi dalam kehidupan bermasyarakat. Selain plotnya yang menarik, kesuksesan *Squid Game* juga dikarenakan desain-desain setnya yang unik, salah satunya adalah set anak tangganya yang seperti labirin. Sutradara *Squid Game*, Hwang Dong Hyuk mengatakan bahwa tangga ini memang dipengaruhi oleh karya M.C. Escher (Still Watching Netflix 2021). M.C. Escher yang sudah dijelaskan diatas, merupakan salah satu seniman yang terinspirasi oleh Piranesi.

Apabila dibandingkan, terlihat jelas perbedaan antara *Imaginary Prisons* dan desain set tangga serial Netflix ini berkenaan dengan tingkat kerumitan struktur dan penerapan aspek warna. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, ilustrasi Piranesi merupakan sebuah etsa yang tidak menggunakan banyak warna (monokromatik) dan hanya mengolah tingkat kontras. Ilustrasi Piranesi memiliki perspektif dan bentuk arsitektural yang rumit dan sangat detail (Mayor, 1938). Sedangkan, tangga pada *Squid Game* merupakan sebuah desain set konseptual untuk syuting yang diwujudkan secara 3 dimensional dan dapat secara praktis dilalui. Set tangga dalam *Squid Game* lebih berwarna warni dengan aksesoris modern yang mengarah kepada bentuk yang lebih simplistik. Simplistik menunjuk pada tampilan yang terbebas dari ornament-ornamen. Palet warna yang terbangun oleh warna-warna pastel (*tints of hue*) membuat tampilan tangga tersebut nampak layaknya "playground" di taman kanak-kanak.

Kendati perbedaan yang ditemukan, keserupaan juga ditemukan di antara keduanya. Keserupaan dari keduanya ditemukan dalam konten atau hal yang hendak dikomunikasikannya. Perasaan terkurung, bingung, dan cemas adalah perasaan-perasaan yang terbangkitkan, baik dalam *Imaginary Prisons* maupun dalam set tangga film *Squid Game*. Perasaan-perasaan tersebut terbangkitkan dalam *Squid Game* secara lebih ironis. Ironi muncul dari tegangan antara *visual form*, konten, dan konteks film seri tersebut. Secara visual, bentuk dan warna set tangga dalam film *Squid Game* mengaktifkan isi ingatan tentang lokasi permainan di taman kanak-kanak, akan tetapi dalam konteks ceritanya, permainan yang dijalankan sesungguhnya mempertaruhkan nyawa. Nyawa jelas tidak merupakan hal yang dipertaruhkan dalam permainan untuk anak-anak. Kemenangan atau jalan keluar dari permainan hanya dapat dicapai dengan aktivitas mendaki dan apabila tidak berhasil, pilihannya adalah kematian. Hal ini menyiratkan bahwa jika ingin "menang" harus menjadi yang paling "atas"; sesuai dengan tema *Squid Game*.

Berdasarkan ulasan States yang sudah disinggung di bagian IV.1, pandangan 'penjara' itu sendiri memiliki sebuah paradoks. Apabila dikaitkan dengan permainan mematikan dalam film *Squid Game*, permainan tersebut sesungguhnya adalah sebuah penjara. Penjara yang bertopeng permainan. Kebebasan, sebagaimana turut diandaikan dalam konsep tentang penjara, juga turut berlaku dalam *Squid Game*. Kemenangan yang hendak dicapai oleh para peserta dengan cara terus mendaki tangga-tangga adalah ilustrasi dari kebebasan dari kematian yang mengerikan. Kemenangan dalam permainan menjadi setara dengan kebebasan. Kebebasan, dalam konteks film *Squid Game*, juga tidak dipahami sebagai "kebebasan dari," namun juga "kebebasan untuk." Para peserta permainan dalam lingkup film *Squid Game* tidak hanya hendak bebas dari permainan (kematian), dari keterjeratan hutang, akan tetapi mereka juga bebas untuk memilih mengikuti *the game of death* yang diselenggarakan atau tidak. Unsur kebebasan juga terdapat dalam kelepaan sejenak dari penagihan hutang di dunia nyata saat mengikuti *Squid Game* ini. Paradoks

'penjara' dan 'kebebasan' dapat dihubungkan dengan isu sosial yang *Squid Game* ingin tampilkan, yaitu, kesenjangan ekonomi dalam masyarakat. Keterlilitan hutang adalah bentuk keterpenjaraan dari kehidupan modern dalam kebebasannya. Memilih mengikuti permainan atau tidak, para karakter yang terlibat dalam film tersebut, selalu hidup dalam tegangan terpenjara dan bebas. Seseorang tidak dapat sungguh-sungguh bebas. Pandangan ini juga bertalian dengan pandangan negative dari Piranesi tentang kehidupan. Dari perspektifnya, kehidupan sudah selalu berciri opresif (Roncato, 2007). Kehidupan yang opresif ini pada akhirnya turut berperan dalam menjaga keutuhan rantai siklus penjara-kebebasan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Piranesi merangkai *Imaginary Prisons* dari imajinasinya dan membawa gagasan "penjara" ke tingkat berikutnya. Ia berhasil membangkitkan ketegangan emosional serta kecemasan bagi para pengamat atau spektator di masanya. Keunikan dan kompleksitas dari *Imaginary Prisons* turut mempengaruhi seniman-seniman abad ke 18 dan 19. Banyak seniman pada era tersebut yang terinspirasi oleh karya dari Piranesi. Salah satu seniman tersebut adalah M.C. Escher asal Belanda. Karya litografi buatan Escher juga mengitari konsep tangga tak berujung yang terinspirasi oleh Piranesi. Tidak berhenti pada Escher, Hwang Dong Hyuk, sutradara film seri *Squid Game* juga turut terinspirasi. Perbedaan karya Piranesi dan susunan tangga *Squid Game* adalah gaya arsitektur yang kental dengan nuansa arsitektur Gotik. Gaya Gotik merupakan gaya arsitektur populer pada abad ke-18 dan gaya tersebut sekaligus menjadi basis Piranesi dalam menampilkan reruntuhan bangunan Romawi yang ada pada karya tersebut. Set anak tangga pada *Squid Game*, di masa yang berbeda, tampil bagaikan wujud modern dari bentuk tangga di *Imaginary Prisons*. Persinggungan di antara keduanya juga ditemukan dalam pandangannya tentang kehidupan yang berciri opresif. Kendati Hwang Dong Hyuk tidak mengatakan secara langsung mengatakan bahwa kehidupan sesungguhnya berciri opresif, namun pilihannya untuk menempatkan kehidupan kapitalistik (diwarnai oleh ketimpangan sosial-ekonomi) sebagai latar dari filmnya, menyiratkan betapa opresifnya kehidupan modern masa kini. Kehidupan masa kini yang semakin kapitalistik merupakan penjara yang tidak kalah mengerikan dari apa yang diimajinasikan Piranesi.

DAFTAR PUSTAKA

- Britannica. (2022, June 13). *M.C. Escher*. Britannica. <https://www.britannica.com/biography/M-C-Escher>
- Brooks, Kylie. (2018, April 12). *M.C. Escher's 'Relativity.'* BYU Museum of Art. <https://moa.byu.edu/m-c-eschers-relativity/>.
- CNN Indonesia. (2021, October 16). *Squid Game, Cermin Ketimpangan Ekonomi Di Korsel*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20211015171359-532-708400/squid-game-cermin-ketimpangan-ekonomi-di-korsel>
- Davies, Penelope J. E., Walter B. Denny, Frima Fox Hofrichter, Joseph Jacobs, Ann M. Roberts, and David L. Simon. (2011). *Janson's History of Art: The Western Tradition - Eighth Edition*. London: Prentice Hall.
- Di Placido, Dani. (2021, October 21). *The Meaning of Netflix's 'Squid Game' is being Misinterpreted*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2021/10/21/the-meaning-of-netflixs-squid-game-is-being-misinterpreted/?sh=577c5e7b2033>
- Juxtapoz. (2016, August 31). *Piranesi's "Imaginary Prisons."* Juxtapoz. <https://www.juxtapoz.com/news/illustration/piranesi-s-imaginary-prisons/>

Kersten, Erik. (2020, November 14). *Giovanni Battista Piranesi*. Escher in het Paleis. <https://www.escherinhetpaleis.nl/escher-today/giovanni-battista-piranesi/?lang=en>.

Lucie-Smith, Edward. (1992). *Art & Civilization*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Mayor, A. Hyatt. (1938). Piranesi. *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, 33(12), 279–84.

McKiernan, Mike. (2017). Giovanni Battista Piranesi Imaginary Prisons (Carceri d'Invenzione) Plate VII 'The Well' 1760. *Occupational Medicine*, 67 (1), 5–6.

Roncato, Sergio. (2007). Piranesi and the Infinite Prisons. *Spatial Vision*, 21(1-2), 3–18.

States, Bert O. (1980). The Piranesi Effect: Alone and Well in Prison. *The Hudson Review*, 32(4), 617-620.

Statt, Nick. (2014, April 4). *Monument Valley: An Interactive M.C. Escher Print that will Blow You Away*. CNET. <https://www.cnet.com/tech/gaming/monument-valley-an-interactive-mc-escher-print-that-will-blow-you-away/>

Still Watching Netflix. (2021, October 6). *The Squid Game Cast React to Their Own Show*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xc61U1aFkik>

Totally History. (2020). *Ascending and Descending*. <https://totallyhistory.com/ascending-and-descending/>

Wellesley. (n.d.). *I Carceri*. <http://omeka.wellesley.edu/piranesi-rome/exhibits/show/giovanni-battista-piranesi/i-carceri>

Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada Desain Karakter Game

Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter Celestial Realm

Angelina Chandra Putri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
angelinacp189@gmail.com

Dianing Ratri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
dianing.ratri@itb.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

Onmyoji adalah *online game* berjenis *turn-based RPG* yang mengadaptasi kisah mitologi Jepang pada periode Heian, mengenai onmyoji (ahli omyodo, sistem sihir kuno Jepang), yokai (makhluk mistis Jepang), dewa-dewa, dan sebagainya. Salah satu keunikan Onmyoji adalah memadukan beberapa legenda yang berbeda ke dalam satu kesatuan dunia cerita. Pada tahun 2021, Onmyoji merilis chapter baru berjudul Celestial Realm yang mengangkat cerita dari Buddhisme dan Hindu-India mengenai alam dewa dan neraka. Chapter ini menghadirkan karakter raja dewa, Indra/Taishakuten serta raja iblis, Mara/Asura. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan mitologi dan budaya dalam membuat desain karakter yang menarik, khususnya bagaimana konsep dan budaya visual dalam Hindu dan Buddhisme India direpresentasikan dalam sebuah karakter. Desain dikaji dengan menggunakan metode observasi gambar dan dianalisis dengan pendekatan Manga Matrix oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain karakter yang ada cukup berbeda dengan mitologi aslinya. Namun, banyak unsur dan filosofi dari mitologi yang tetap dimasukkan dalam desain mereka. Visual desain yang tidak mengikuti mitologi secara harafiah membuat desain karakter menjadi lebih menarik dan lebih luas untuk dieksplorasi.

Kata Kunci: Desain karakter, Mitologi, Buddhisme, Hindu, Onmyoji, Representasi

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, online game sudah menjadi hal yang tidak asing, melihat tingkat penggunaan gawai dan internet yang tinggi dalam masyarakat. Menurut data statista.com, terdapat kurang lebih satu milyar pemain online game dari seluruh dunia pada tahun 2021. Onmyoji adalah game turn based RPG berbasis online yang rilis pada tahun 2016 di server Cina serta rilis di server global pada 23 Februari 2017. Game ini mengadaptasi berbagai kisah mitologi Jepang pada periode Heian. Berdasarkan video interview dengan developer serta laman media sosial Onmyoji, Onmyoji sudah mendapatkan lebih dari 200 juta download sejak awal rilisnya serta beberapa award seperti "App Store 10 Best Games of The Year" dan "Google Play Best of 2017 Most Competitive Game". Onmyoji mendapatkan kepopulerannya karena gaya visual, cerita, desain karakter, serta konten-konten yang mendukung seperti animasi teaser untuk tiap cerita.

Salah satu keunikan Onmyoji adalah memadukan beberapa legenda yang berbeda ke dalam satu kesatuan dunia cerita. Pada tahun 2021, Onmyoji merilis chapter baru berjudul celestial realm. Celestial realm mengangkat cerita dari Buddhisme dan Hindu-India mengenai alam dewa dan neraka. Chapter ini menghadirkan karakter raja dewa, Indra/Taishakuten serta raja iblis, Mara/Asura. Terdapat banyak representasi elemen dan simbolisme buddhisme dan Hindu-India pada desain karakter dalam Onmyoji chapter celestial realm ini. Walaupun demikian, Onmyoji tetap memasukkan elemen Jepang dalam desain yang ada agar kesatuan dunia tetap terjaga.

Salah satu faktor yang sangat penting dalam RPG game yang memiliki banyak karakter adalah desain dari karakter itu sendiri. Menurut Shi-Lingxi dan Tack (2019), karakter game menanggung peran penting dalam mentransmisikan informasi mengenai game dan pemainnya. Karakter game juga dapat memberikan pengalaman imersi game pada pemain. Cara game Onmyoji mendesain karakter yang menarik dari legenda dan mitologi akan sangat penting bagi ketertarikan pemain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan mitologi dan budaya dalam membuat desain karakter yang menarik, khususnya bagaimana konsep dan budaya visual dalam Hindu dan Buddhisme India direpresentasikan dalam sebuah karakter.

KAJIAN TEORI

Manga Matrix

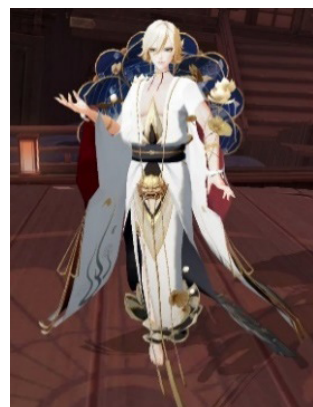
Teori *manga matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2012) adalah teori yang membahas mengenai unsur-unsur karakter serta faktor-faktor yang mempengaruhi pembuatannya. Metode pembuatan karakter ini menggunakan grid matriks untuk membuat karakter orisinal yang tidak terbatas. Matriks karakter yang dimaksud antara lain: *Form Matrix* (matriks bentuk), *Costume Matrix* (matriks kostum) dan *Personality Matrix* (matriks kepribadian).

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Fokus penelitian adalah unsur-unsur representasi buddhisme dan Hindu-India pada desain karakter Taishakuten dan Asura. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi karakter Taishakuten dan Asura melalui tangkapan layar dalam game, poster, animasi, serta konten lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi desain karakter untuk menemukan unsur-unsur representasi. Analisis dilakukan dengan pendekatan *manga matrix*, yaitu mengidentifikasi matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks kepribadian.

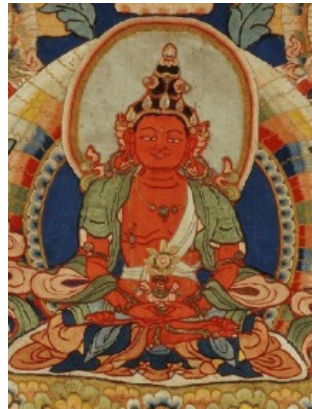
PEMBAHASAN

Karakter Taishakuten



Gambar 1, 2 Taishakuten dalam game Onmyoji.
(Sumber: dokumentasi game Onmyoji)

Taishakuten adalah nama Jepang dari Dewa Sakka, raja para dewa di surga Trayastimsa (surga 33 dewa) dalam Buddhisme. Dewa Sakka juga terdapat dalam agama Hindu sebagai Dewa Indra. Walaupun terdapat dalam beberapa mitologi, cerita mengenai Dewa Sakka tetap mengarah pada suatu kesamaan.



Gambar 3 Dewa Sakka dalam Buddhisme.

(Sumber: <http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Sakka>)

Gambar 4 Dewa Indra dalam Hindu.

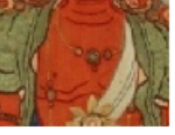
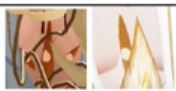
(Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Indra>)

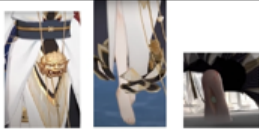
Dalam Onmyoji, Taishakuten adalah bangsawan kaum dewa (*celestial*) dan merupakan bagian dari tim militer kaum dewa, *wings* sebagai ahli strategi dan juga tim medis. Ia kemudian menjadi raja dewa setelah mengeksekusi raja sebelumnya dan bangsawan lain yang dia anggap telah mengorupsi alam dewa.

Analisis karakter berdasarkan matriks:

1. Matriks bentuk

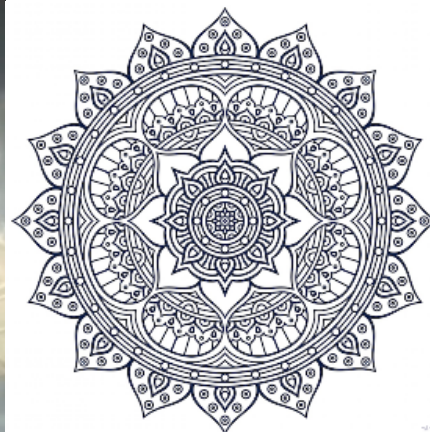
Tabel 1 Matriks bentuk Taishakuten

Form	Indra (Hindu)	Sakka (Buddhism)	Taishakuten (Onmyoji game)
Head			
Neck & trunk			
			
			

Arm			
Waist & leg			
Skin colour			

Taishakuten pada game Onmyoji memiliki matriks bentuk yang cukup berbeda dengan Dewa Indra dan Sakka. Beberapa kesamaan adalah bentuk dasar manusia berkelamin laki-laki serta mata pada beberapa bagian tubuh. Indra dan Sakka memiliki sebutan dewa seribu mata. Indra selalu diilustrasikan dengan banyak mata di tubuhnya, namun Sakka tidak diilustrasikan dengan banyak mata karena julukan seribu mata hanya perumpamaan dari Sakka yang dapat memikirkan ribuan hal dalam satu waktu. Walaupun mata pada tubuh karakter Taishakuten tidak sampai seribu, penambahan mata pada berbagai bagian tubuh sudah cukup merepresentasikan hal tersebut. Perbedaan Taishakuten dari mitologi aslinya adalah bentuk dan warna rambut serta warna kulit. Pada beberapa ilustrasi, Indra digambarkan memiliki banyak tangan sedangkan Taishakuten hanya memiliki dua tangan.

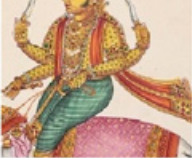
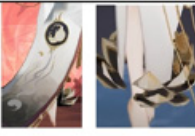
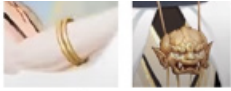
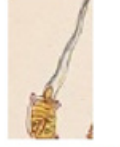
Salah satu elemen yang sangat banyak ditemukan pada Taishakuten adalah lotus. Terdapat banyak lotus yang tumbuh pada punggungnya serta lotus raksasa berbentuk mandala di belakangnya. Dalam Buddhisme, Lotus dipandang sebagai simbol pencerahan spiritual. Pada Hindu, lotus juga menggambarkan pusat energi tubuh yang berkaitan dengan pengetahuan, keabadian, dan spiritualitas. Mandala adalah simbol dunia dan penciptaan mandala menggambarkan transformasi dunia penuh penderitaan menuju dunia penuh kebahagiaan.



Gambar 5 mandala sebagai wujud kekuatan Taishakuten (kiri).
(Sumber: dokumentasi video animasi Onmyoji <https://www.youtube.com/watch?v=kGIBmuibum4&t=19s>)
Gambar 6 Mandala lotus (kanan).
(Sumber: <https://www.mandalasforthesoul.com/lotus-mandala/>)

2. Matriks kostum

Tabel 2 Matriks kostum Taishakuten

Costume	Sakka (Buddhism)	Indra (Hindu)	Taishakuten (Onmyoji game)
Make-up			
bodywear			
			
			
Ornament/ accessories			
			
			
			
			
Carry-on item		 	

Kostum yang digunakan Dewa Sakka cukup mirip dengan Dewa Indra walaupun penggambaran Sakka lebih sederhana. Indra juga membawa senjata pusaka bernama Vajiravudha dan Alambara sedangkan Sakka digambarkan membawa benda yang terlihat seperti bunga. Walaupun demikian, dalam Buddhisme juga disebutkan bahwa Sakka juga memiliki dua pusaka yang sama dengan Indra. Apabila dibandingkan, desain kostum Taishakuten dalam Onmyoji sangat berbeda dengan penggambarannya dalam Buddhisme maupun Hindu. Hal yang sesuai hanya pada penggunaan riasan di area mata serta perhiasan seperti gelang, anting atau kalung. Namun, dalam kostum Taishakuten di Onmyoji, terdapat beberapa simbolisme dan juga budaya dari Hindu-India dan Buddhisme. Beberapa hal tersebut adalah :

- Warna pada pakaian Taishakuten seperti putih, merah, dan hitam merupakan warna yang sakral dalam Buddhisme dan Hindu. Warna putih bermakna kemurnian, kesucian, dan juga pengetahuan. Warna merah memiliki makna cinta kasih dan kekuatan. Warna kuning bermakna pengetahuan serta kebijaksanaan.
- Motif pakaian memperlihatkan kontras antara hitam dan putih merepresentasikan cerita *celestial realm* mengenai alam samsara dan idealisme Taishakuten.
- Bagian bawah pakaian berbentuk bunga lotus. Dewa-Dewi dalam Buddhisme dan Hindu banyak digambarkan berdiri di atas lotus
- Agama Hindu memiliki prinsip *beauty of nature*, *beauty of concealing*, dan *beauty of chastity* dalam berpakaian. Pakaian yang tidak dijahit melambangkan *beauty of nature* dan juga menyimbolkan kemurnian. Menutupi tubuh dengan pakaian merupakan *beauty of concealing*, sedangkan kesederhanaan dekorasi pada pakaian melambangkan *beauty of chastity*. Kesederhanaan juga merupakan salah satu inti dalam ajaran Buddhisme.

3. Matriks Kepribadian

Tabel 3 Matriks kepribadian Taishakuten

Sakka	Indra	Taishakuten
Special Attributes		
Dalam satu waktu dapat memikirkan ribuan hal sekaligus dan mengabdikan keinginan umatnya.	Memiliki kekuatan atas cuaca, petir dan hujan.	Kekuatan merasakan isi hati, melihat masa lalu orang lain, membuat ilusi, dan memindahkan rasa sakit dari orang lain kepada dirinya. Setelah mendapatkan hati Asura, kekuatannya dapat digunakan untuk bertarung dan mengontrol orang lain.
Behavior		
Berkarakter tinggi, baik hati, dan adil. Namun, ia juga disebut tidak sempurna dan juga tidak sangat cerdas. Sakka sangat setia pada ajaran Buddha. Ia sering membantu umat Buddha untuk mencapai kesucian dan juga sering menguji umatnya. Selain itu, Sakka juga muncul sebagai penjaga aturan moral di dunia.	Rasa cinta Indra pada umatnya dapat dipuji namun sering menunjukkan kemarahan, keangkuhan, kecemburuan, dan ketakutan.	Memiliki standar moral tinggi dan ambisi untuk kebaikan dunia, namun tidak sempurna dan tidak bijaksana. Kekuatan Taishakuten yang lemah selalu membuat dia merasa gagal. Sifat Taishakuten secara umum mengambil konsep hitam dan putih yang bersebelahan. Taishakuten menggunakan metode yang kejam, namun inti dari keinginan Taishakuten tidak pernah berubah, yaitu mewujudkan perdamaian dunia.

Weakness		
Sifat duniawi seperti rasa malu, rasa takut, kecemasan, nafsu, niat buruk, dan sebagainya. Sakka juga ditulis mudah takluk pada pesona kecantikan.	Tidak terlalu bijaksana saat menghadapi masalah. Sifat duniawi seperti keangkuhan dan	Selalu mengambil keputusan sendiri tanpa memikirkan orang lain. Pada akhirnya, rencana yang dia buat tidak sempurna karena tidak semua orang bergerak sesuai dengan yang dia asumsikan.

	perzinaan membuat Indra pernah dikutuk.	
Desire		
Mendorong terjadinya kebaikan di dunia	Kekuasaan dan kekuatan	Memiliki ambisi yang sangat kuat untuk mengakhiri perang dan percaya bahwa orang terkuatlah yang bisa mengakhiri peperangan. Sangat terobsesi untuk mencari orang terkuat dan menjadikan orang itu sebagai pahlawan.
Status Profession Position		
Raja para dewa di surga Trayastrimsa	Raja para dewa di alam Svarga (surga)	Pada awalnya adalah bangsawan kaum dewa dan ikut sebagai tim medis dan strategis dalam peperangan. Taishakuten kemudian menjadi raja para dewa.
Biological Environment		
Sebelumnya adalah manusia bernama Magha yang merupakan seorang pangeran kerajaan Maghada. Karena perbuatan baiknya, ia kemudian terlahir menjadi raja dewa bernama Sakka yang memimpin surga Trayastrimsa	Tidak diceritakan secara jelas asal usul Indra, namun diceritakan bahwa ia memiliki ayah dan ibu. Indra memimpin alam dewa Svarga	Lahir sebagai bangsawan kaum dewa. Saat lahir, Taishakuten dianggap sebagai anak yang suci karena diberkati oleh dewa Trayastimsa. Oleh karena itu, keluarganya menaruh ekspektasi yang tinggi pada Taishakuten untuk berjasa demi kaum dewa. Namun, pada kenyataannya keluarganya hanya menggunakan status suci Taishakuten untuk memperoleh posisi tinggi di surga.

Sifat Taishakuten merepresentasikan konsep Hindu dan Buddhisme, yaitu duality dan konsep tumbuhnya lotus. Agama Hindu percaya bahwa segala hal memiliki pasangannya yang disebut sebagai konsep dualitas. Hitam akan muncul dengan putih sebagaimana kebaikan akan muncul bersama dengan kejahatan. Begitu pun dengan konsep tumbuhnya lotus. Lotus pada awalnya berada di dalam lumpur, namun dapat tumbuh ke permukaan sebagai bunga yang indah. Walaupun Taishakuten menggunakan metode yang kejam, yaitu dengan menjadi tiran, pada akhirnya dia sengaja menjadikan dirinya sebagai *villain* yang akan ditaklukkan oleh Asura sebagai pahlawan agar perang dapat berakhir. Inti dari keinginan Taishakuten tidak pernah berubah, yaitu mewujudkan perdamaian dunia.

Karakter Asura



Gambar 7 Asura dalam game Onmyoji.
(Sumber : dokumentasi game Onmyoji)

Asura dalam game Onmyoji merupakan setengah dewa dan setengah iblis (*demigod*). Pada awal cerita, dia bertarung dalam pasukan militer alam dewa bersama Taishakuten. Namun, dia memutuskan untuk menjadi mara (*prince of darkness*)/ raja iblis pada akhir cerita.



Gambar 8 Penggambaran asura menurut Buddhisme (kiri)

Sumber: <https://wikireligions.com/demon-mara/>

Gambar 9 Penggambaran asura menurut Hindu (kanan)

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vritra>

Dalam Buddhisme dan Hindu, konsep asura kurang lebih sama. Asura bukanlah nama satu makhluk, namun merupakan sebutan untuk satu kelompok makhluk. Mereka awalnya adalah makhluk dewata yang kemudian diusir dari surga Trayastrimsa ke alam asura. Kata asura berasal dari a(bukan) dan sura(dewa) yang berarti bukan dewa.

Pada akhir cerita, Asura kemudian menjadi Mara. Mara dalam Buddhisme dan Hindu memiliki konsep yang cukup berbeda. Menurut Hindu, Mara adalah dewi kematian. Menurut Buddhisme, Mara memiliki beberapa definisi yaitu (i) Seorang dewa berbentuk manusia yang menguasai sebuah surga dalam kenikmatan sensual (*kamavacaradevaloka*), yaitu Paranimmita-Vasavatti.; (ii) Perwujudan Kematian dapat juga disebut penguasa kematian (*Maccuraja*).

Analisis karakter berdasarkan matriks :

1. Matriks bentuk

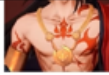
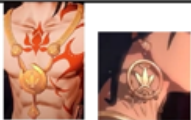
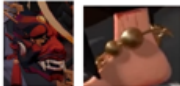
Tabel 4 Matriks bentuk Asura

Form	Asura (Hindu & Buddhisme)	Asura (Onmyoji game)
Head		 
Neck & trunk		
		 
Arm	 	 
Waist & leg		 
Skin colour	Terkadang merah, biru, hitam, atau kehijauan	

Kaum asura dalam Hindu dan Buddhisme secara umum memiliki wujud khas seperti tiga mata (satu di dahi), rambut hitam pekat, dan enam lengan. Pada beberapa penggambaran, asura memiliki tiga kepala yang menunjuk ke arah berlawanan. Selain rambut hitam pekat, wujud Asura dalam Onmyoji dan mitologi aslinya sangat berbeda. Akan tetapi, Onmyoji tetap memasukkan elemen desain mitologi asli dalam wujud yang berbeda. Asura tidak memiliki enam lengan, namun Asura dapat mengeluarkan enam tentakel tajam sebagai kekuatannya. Enam tentakel itu adalah perwujudan dari enam lengan kaum asura. Mata ketiga Asura digambarkan dengan motif di dahinya yang akan menyala dan menyerupai mata saat dia menggunakan kekuatannya.

2. Matriks kostum

Tabel 5 Matriks kostum Asura

Costume	Asura (Hindu & Buddhisme)	Asura (Onmyoji game)
Make-up		
		
bodywear	 	
		
Ornament/ accessories		
	 	  
	 	

Kaum asura menurut mitologi menyukai pakaian yang bagus dan mewah seperti rok sutra dengan ikat pinggang dan pinggir emas, gelang emas di lengan, kerah berhiasan permata dan hiasan kepala yang kompleks.

Hiasan kepala asura sering digambarkan terbuat dari tengkorak. Asura dalam game Onmyoji memiliki kostum yang cukup sesuai, seperti perhiasan emas yang banyak atau pakaian dengan aksen emas. Namun, pakaian Asura terlihat cukup sederhana apabila tanpa perhiasan. Beberapa bagian dari pakaiannya sobek yang kemungkinan merupakan hasil

dari pertarungan yang sangat banyak. Pakaian asura banyak menggunakan warna merah yang melambangkan keberanian dan kekuatan, sedangkan hitam melambangkan kegelapan atau energi jahat.

3. Matriks kepribadian

Tabel 6 Matriks Kepribadian Asura

Asura (Hindu dan Buddhisme)	Asura (game Onmyoji)
Special Attributes	
Memiliki beragam kekuatan seperti terbang, mengubah wujud, merapalkan mantra, dan sebagainya.	Memiliki kekuatan bertarung yang sangat kuat dan hampir tak terkalahkan. Kekuatannya mengeluarkan banyak tentakel tajam yang sangat destruktif.
Behavior	
Penuh rasa iri pada kaum dewa dan mudah tersinggung. Namun, tidak semua asura memiliki sifat buruk. Banyak asura yang taat pada agama dan juga turut melakukan ritual keagamaan.	Sifat dan hatinya sangat lembut, berani, sangat menghargai pertemanan, dan sangat menjunjung keadilan.
Weakness	
Emosi yang tidak stabil dan tidak bisa diprediksi. Walaupun lebih kuat dari manusia, memiliki kekuatan yang paling lemah diantara para dewa.	Emosi Asura seringkali terkorupsi oleh sisi iblisnya saat menggunakan kekuatan. Saat terkorupsi, dia tidak bisa mengenali siapapun dan hanya bisa menyerang semua hal disekitarnya, termasuk yang dia sayangi.
Desire	
Asura yang jahat memiliki keinginan untuk mengalahkan kaum dewa dan menikmati kesenangan duniawi. Asura yang baik hanya menjalani hidup dan menekuni agama.	Memiliki impian untuk mengakhiri peperangan antara kaum dewa dan iblis. Namun, dalam hatinya yang terdalam dia hanya ingin teman atau orang yang bisa menerimanya.
Status Profession Position	

Kaum asura terdiri atas asura biasa dan raja asura yang disebut Asurendra	Pada awalnya adalah prajurit kaum dewa melawan iblis. Pada akhir cerita, dia menjadi Mara (raja iblis).
Biological Environment	
Pada awalnya, kaum asura adalah kaum dewa yang diusir dari surga.	Lahir sebagai setengah iblis dan setengah dewa karena memiliki ibu dari kaum dewa serta ayah dari kaum iblis. Sejak kecil, Asura hidup di lingkungan kumuh dan dikucilkan karena merupakan kelahiran campuran dan tidak memiliki kekuatan. Namun, saat kekuatannya akhirnya muncul, dia tidak dapat mengontrolnya dan berakhir membunuh ibunya.

Pada akhir cerita, Asura memilih untuk menjadi Mara (penguasa kegelapan dan kematian). Menurut mitologi, Mara adalah perwujudan langsung dari kekuatan penggoda, kecenderungan berbuat jahat, sumber konflik moral, dan sumber dari faktor-faktor buruk

seperti kemalasan, kelalaian, dan kekikiran. Namun, Asura memilih menjadi Mara untuk menyelamatkan Taishakuten, bukan karena keinginan jahat. Dapat dilihat bahwa sifat Asura sangat bertentangan dengan Mara menurut mitologi. Asura juga menggunakan konsep dualitas hitam dan putih, dimana penampilan dan kekuatannya terlihat berbahaya namun hatinya sangat lembut dan baik.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Desain Taishakuten dan Asura pada game Onmyoji cukup berbeda dengan mitologi aslinya dalam Buddhisme dan Hindu. Dari ketiga matriks, matriks yang cukup dipertahankan sesuai dengan mitologi aslinya adalah matriks kepribadian. Peran Taishakuten dalam Onmyoji sama dengan mitologinya, yaitu raja para dewa yang memiliki moral tinggi serta bekerja untuk kebaikan dunia, walaupun tidak sempurna. Namun, karakter Taishakuten dalam Onmyoji mendapatkan penambahan sifat tiran walaupun memiliki tujuan yang baik. Dari beberapa bagian dari matriks kepribadian, karakter Asura dalam Onmyoji sudah cukup merepresentasikan asura dalam mitologi, terutama kaum asura yang baik. Sedangkan, matriks bentuk dan kostum Asura dan Taishakuten memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Walaupun demikian, banyak unsur dan filosofi dari Buddhisme dan Hindu yang tetap dimasukkan dalam desain mereka dengan wujud yang berbeda. Misalnya, konsep dualitas mengenai hitam dan putih dalam Hindu, konsep lotus pada Taishakuten, tentakel pada Asura yang melambangkan enam lengan kaum asura, dan sebagainya. Visual desain Karakter yang tidak mengikuti mitologi secara harafiah membuat desain karakter menjadi lebih menarik dan lebih luas untuk dieksplorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- ACG Network. (2018). Ken SHIMOMURA-Creator of "Onmyoji" World Record of 200 Million Downloads [video]. Youtube. Diakses dari: <https://www.youtube.com/watch?v=NKNcWMBj90w>
- Andelina, I. K. (2020). KAJIAN DESAIN KARAKTER PERSONA 4 BERDASARKAN PENDEKATAN ARCHETYPE DAN MANGA MATRIX. Narada : Jurnal Desain Dan Seni
- Anon. (2000). Color Symbolism in Buddhist Art. ExoticIndiaArt Newsletter Archive
- Anon. (2014). Sakka. Diakses dari: <http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Sakka>
- Bong-Ha, S. (2009). A Study on the Figurative Universality of Religious Costume : Centering on the Religious Costume of High Religions. Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles
- Clement, J. (2022). Online gaming - statistics & facts. Diakses dari: <https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/#dossierKeyfigures>
- Dawson, J. (1998). A Classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion: Geography, History, and Literature
- Geller. (2017). Asura. Diakses dari: <https://mythology.net/hindu/hindu-creatures/asura/>
- Guruge, A. W. P. (2014). Mara Si Penggoda, Perjumpaan Buddha dengan Māra Si Penggoda: Gambaran Dalam Literatur dan Seni
- Harshananda, S. (2002). Hindu Gods and Goddesses

Hnin, M. K. (2020). A Study of Hindu Concepts about Gods and Goddess. Dagon University Research Journal

Nandan, G. B. & Jangubhai, N. A. M. (2013). The Comparative study between Hinduism and Buddhism. International Journal of Humanities and Social Science Invention

Shi-Lingxi, T & Tack, W. (2019). Study on the Influence of Game Character Design on Users' Continuous Immersion. Journal of Digital Contents Society

Sujato, n.d. Sakka's Names. Diakses dari: <https://suttacentral.net/sn11.12/en/sujato?layout=plain&reference=none¬es=asterisk&highlight=false&script=latin>

Tyagi, D. K. & Murfianti, F. (2021). ANALISIS VISUAL KARAKTER SRI ASIH CELESTIALGODDESS DENGAN TEORI MANGA MATRIX. Sanggitarupa : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta

Verma, R. (2014). SOCIAL SIGNIFICANCE OF COLOR. INTERNATIONAL JOURNAL of RESEARCH–GRANTHAALAYAH: A Knowledge Repository

Penggunaan *Limited Animation* pada Animasi The Flintstones

Danika Aurelia Ranti

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023190043@student.uph.edu

Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
Alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

Diterima: Oktober, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

Jurnal ini akan membicarakan penggunaan *Limited Animation* Pada acara televisi The Flintstones karya Hanna-Barbera. Munculnya televisi menjadi tantangan baru bagi animator untuk menyesuaikan diri dengan media baru. Dengan waktu tayang yang terbatas diperlukan teknik animasi yang lebih efektif dan tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya seperti animasi layer lebar. Hal tersebut mendorong perkembangan dan popularitas *Limited Animation*. Teknik biasanya bertujuan untuk mengurangi jumlah gambar yang dibutuhkan untuk sebuah karya animasi. *Limited Animation* adalah proses dalam teknik keseluruhan animasi tradisional untuk membuat animasi tanpa perlu menggambar ulang seluruh bingkai tetapi menggunakan kembali bagian umum di antara bingkai secara bervariasi. Teknik animasi yang relatif murah dari *Limited Animation* telah memungkinkan animasi pendek dan serial televisi yang tak terhitung jumlahnya untuk diproduksi.

Kata Kunci: *Limited Animation*, Hanna-Barbera, The Flintstones

PENDAHULUAN

Isi dari Makalah

Animasi dapat dikategorikan menjadi *Full Animation* dan *Limited Animation* tergantung pada jumlah produksi *frame*. Animasi karya Disney adalah contoh utama dari *Full Animation*. Dalam *Full Animation*, objek bergerak memiliki lebih dari 14.000 *frame* selama 30 menit. Ini sebagian besar digunakan untuk animasi yang ditampilkan di layar bioskop (Kowalski, 2017). *Limited animation* adalah teknik atau proses dalam animasi di mana penggunaan kembali *frame* animasi, pencerminan gambar (karakter) dan menggambar *frame* baru hanya jika diperlukan. *Limited animation* berjalan pada 4-12 atau 8-12 *frame* per detik (Pulu, D'source, 2013). Dengan menggunakan teknik *Limited Animation* jadwal produksi jauh lebih cepat dengan anggaran yang lebih sedikit dibandingkan *Full Animation* yang bisa memakan waktu beberapa bulan dan menghabiskan biaya sangat banyak. *Limited Animation* bisa diproduksi lebih murah karena membutuhkan lebih sedikit *Cel*, atau lebih sedikit *frame* per detik. *Cel* kependekan dari *Celuloid* adalah lembaran transparan tempat objek digambar atau dilukis untuk *hand-drawn animation*. Oleh karena itu, semakin banyak animator dan studio mulai menggunakan *Limited Animation* (Lim, 2019). Salah satu contoh paling mudah dari animasi terbatas adalah menggunakan kembali siklus berjalan. Jika

karakter Anda berjalan menuju sesuatu dan Anda telah membuat siklus berjalan 8-frame standar, tidak perlu menggambar ulang siklus berjalan untuk setiap langkah (short-question, 2021). Secara umum, teknik *Limited Animation* menerapkan 2 frame sekaligus atau 12 frame per detik sehingga batang utama tubuh tidak akan bergerak tetapi hanya lengan dan wajah, atau hanya mulutnya. Contoh yang baik dari ini adalah The Flintstones (1960) karya Hanna Barbera (Lim, 2019). Tidak seperti *Full Animation*, animasi terbatas tidak memerlukan gambar yang sama sekali baru untuk setiap frame film. Hanya beberapa bagian dari karakter yang benar-benar harus bergerak seperti lengan atau kepala atau kaki yang benar-benar bergerak, sedangkan bagian lainnya seperti dada dan torso tetap diam. Ini dicapai dengan membagi karakter ke dalam "Cel" yang berbeda untuk gambar-gambar itu dilukis sebelum disatukan dan kemudian difoto. Cel bawah bisa berisi kaki, sedangkan Cel yang diletakkan di atasnya berisi lengan atau kepala, atau bagian apa pun yang diperlukan untuk bergerak (Mallory, 2021).

KAJIAN TEORI

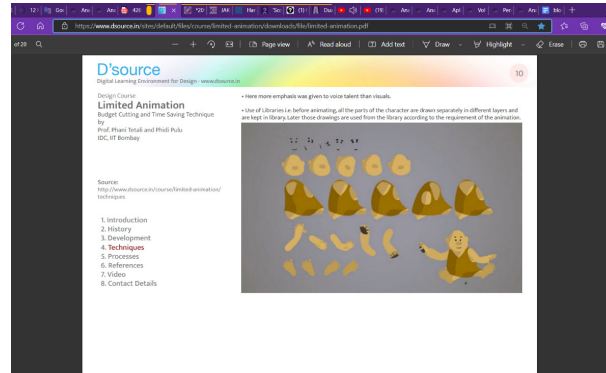
Isi dari Kajian Teori

Animator Prancis Emile Cohl (1857-1938). Dia mengadopsi film ini dari komik populer karya McManus di sebuah surat kabar Amerika. *Limited Animation* berjalan pada 4-12 atau 8-12 frame per detik. Ini dimulai sebagai eksperimen artistik, dan menjadi populer dengan anggaran yang sedikit sebuah studio bisa menciptakan animasi yang menarik dengan sebagian besar sosok karakter dan lingkungan statis. "The Drower Boys" 1942 sebuah film animasi oleh Chuck Jones yang menjadi percobaan pertama untuk *Limited Animation* namun Warner Bros membatasi penggunaan lebih lanjut teknik ini. Studio seperti United Productions of America (UPA), Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) dan Hanna-Barbera menghidupkan kembali teknik *Limited Animation*. Awalnya itu adalah cara untuk berdiri terpisah dari Disney, tetapi dalam waktu yang sangat singkat itu menjadi cara yang lebih populer untuk menghemat waktu dan uang.

Studio UPA adalah contoh utama dari Limited Animation. Studio UPA yang didirikan pada tahun 1943 oleh sekelompok mantan seniman Disney melakukan upaya serius pertama untuk meninggalkan *Full Animation* yang disempurnakan oleh Disney. Upaya pertama mereka di *Limited Animation* merupakan animasi Gerald McBoing-Boing yang memenangkan Academy Award pada tahun 1951 (short-question, 2021) (Pulu, D'source, 2013). Pakar animasi Maureen Furniss (2007: 135-138) memposisikan pentingnya penggunaan efek suara yang menarik pada *Limited Animation* untuk mempertahankan alur cerita sebagai perbedaan utama dari *Full Animation*. Dalam diskusi tentang suara dan animasi terbatas, dialog biasanya dipilih. Hanna dan Barbera terus memuji aktor suara mereka karena peran mereka mampu menghidupkan animasi mereka. Dialog karakter menjadi dasar dalam menghasilkan gerakan dalam animasi mereka. Dalam otobiografinya, Hanna menulis: Kami beralasan bahwa dengan menganimasikan hanya *key poses* dan gambar pilihan yang mendramatisir atau menekankan dialog kartun, kami dapat mengurangi jumlah keseluruhan gambar yang digunakan dalam kartun televisi dan tetap menghasilkan ilusi gerakan yang meyakinkan dalam film. Seperti nenek moyang animasi TV-nya, Hanna-Barbera Productions sangat bergantung pada teknik *Limited Animation*. Juga disebut '*Reduced*' atau '*Planned*' oleh Hanna dan Barbera, *Limited Animation* menggunakan sejumlah teknik hemat waktu dan tenaga, yang secara keseluruhan mengurangi kelancaran gerakan dalam gambar animasi. Karena teknik ini, animasi berdurasi pendek dapat memenuhi anggaran televisi yang ketat dan jadwal produksi yang menuntut. Namun teknik ini banyak di kritik pada masa populernya karena teknik ini mengorbankan gerakan visual yang halus seperti film-film Disney, sebagai gantinya *Limited Animation* menghasilkan gerakan visual yang tidak realistis dan kaku (Sullivan, 2021).

de-lite:

Journal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022



Gambar 1 *Limited Animation Libraries*. (Sumber: D'Source, 2013)

Tujuan dasar dari Limited Animation adalah untuk mengurangi anggaran dan dapat dilakukan dengan menggunakan teknik seperti :

- *Cel* dan urutan *Cel* digunakan berulang kali sehingga animator hanya perlu menggambar *Cel* karakter berjalan satu kali.
- Karakter dibagi dan digambar dalam lapisan terpisah seperti mulut, kaki, lengan dan atribut lainnya.
- Pemilihan teknik, sudut, dan pengeditan kamera yang cerdas.
- Penggunaan bayangan cermin *Cel* untuk mewakili sudut yang berlawanan juga dikenal sebagai pembalikan *Cel*. Sebagian besar karakter *cartoon* digambar secara simetris untuk mempercepat teknik ini.
- Di sini lebih banyak penekanan diberikan pada bakat suara daripada visual.
- Rekap ekstensif dari episode atau segmen sebelumnya, untuk mengurangi jumlah penggambaran materi baru.
- *Syncro Vox* adalah proses dalam *Limited Animation* yang melibatkan menempelkan film dari bibir yang bergerak dari orang yang hidup di atas *frame* diam dari karakter "animasi" untuk memberikan kesan bahwa karakter tersebut sedang berbicara.
- *Chuckimation* adalah proses hanya memindahkan berbagai figur "animasi" dengan tangan atau dengan melemparkannya melintasi sebuah ruang. Paling sering digunakan dengan animasi stop motion, biasanya tidak memungkinkan mulut karakter untuk bergerak (Pulu, D'source, 2013).

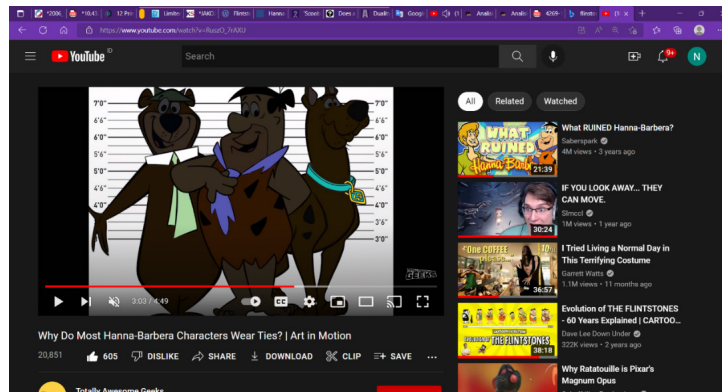
METODOLOGI

Karya tulis ini menggunakan metode studi pustaka untuk mengumpulkan data mengenai Limited Animation. Setelah mendapatkan data, penulis kemudian menggunakan data untuk menganalisis penggunaan Limited Animation di program televisi *The Flintstones*. Metode ini dipilih untuk mengenal Limited Animation lebih dalam dan bagaimana Limited Animation digunakan terhadap analisis pada konten yang diangkat.

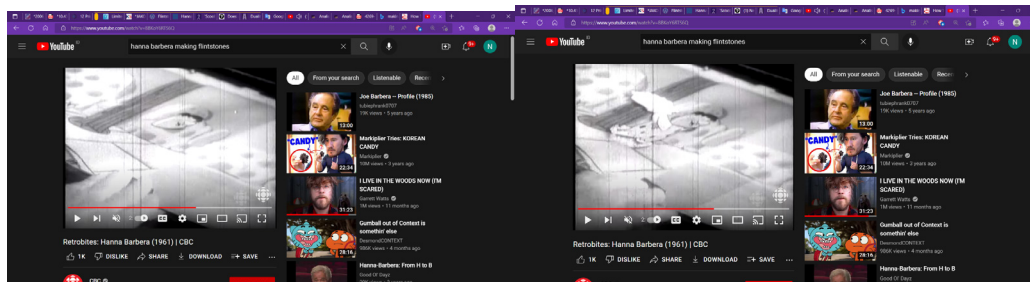
PEMBAHASAN

Bagian dari popularitas Animasi Terbatas juga dapat dikaitkan dengan kedatangan Televisi. TV telah menjadi komoditas yang sangat umum di setiap rumah tangga dan segera semua orang terhubung ke TV untuk hiburan dengan mengorbankan pergi ke Bioskop. Serial kartun mingguan di TV menjadi populer. Hal ini menjadi tantangan bagi studio untuk menghasilkan lebih banyak animasi dalam waktu yang singkat (Pulu, D'source, 2013). *The Flintstones* adalah program televisi ber-*genre* komedi dengan waktu tayang utama animasi yang disiarkan dari 30 September 1960 hingga 1 April 1966 di tayangan ABC. Acara ini diproduksi oleh Hanna-Barbera Productions. (artinsights, n.d.). Produksi *The Flintstones*

adalah usaha mereka yang paling ambisius. Pertunjukan tersebut membutuhkan 43.000 bingkai film yang diekspos secara individual per setengah jam, menghasilkan lebih banyak rekaman dalam dua minggu daripada yang dilakukan kebanyakan studio kartun dalam setahun. Seperti program-program sebelumnya, pencapaian terbaru mereka berhasil menggunakan teknik “animasi terencana” perintis mereka: close-up sederhana dan jalan pintas mengurangi semua ucapan menjadi sembilan gerakan dasar mulut sambil menghilangkan latar belakang yang rumit. Bill berdialog dengan waktu yang rumit untuk mencocokkan aksi dan jumlah pasti gambar yang dibutuhkan, dan Joe juga mengawasi penulisan setiap program (Lenburg, 2011).



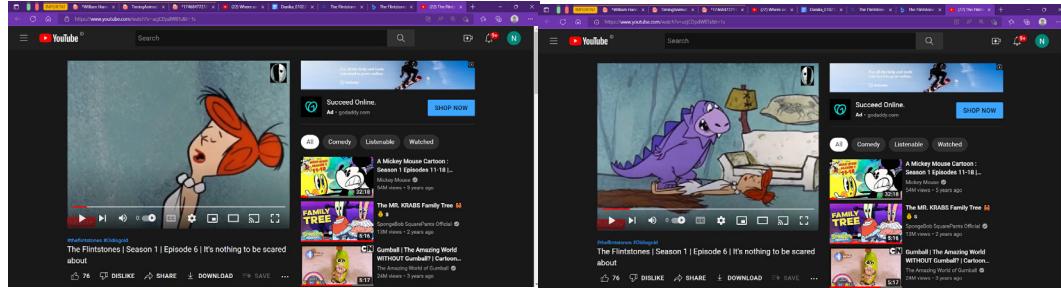
Gambar 2 Hanna-Barbera Character Wearing Ties. (Sumber: Totally Awesome Geeks, 2018)



Gambar 3 Fred Flintstones Cel/s. (Sumber: CBC, 2016)

Banyak karakter karya Hanna-Barbera selain dari The Flintstones mengenakan dasi atau kerah. Karakter secara sengaja didesain dengan aksesoris tersebut sehingga pemisahan antara Cel/ tubuh dan Cel/ kepala tidak terlihat. Memisahkan kepala dari bagian tubuh lainnya sehingga yang harus dilakukan animator adalah menganimasikan kepala secara terpisah bersamaan dengan menjaga tubuh karakter tetap statis. Menganimasikan bagian tubuh individu tanpa menggambar ulang seluruh tubuh. Untuk menghemat waktu menggambar ulang karakter, Hanna-Barbera juga memperkenalkan cara rekap ekstensif episode sebelumnya dan animasi daur ulang. Ini termasuk daur ulang latar belakang dan gerakan karakter untuk mengurangi menggambar materi baru (Geeks, 2018). Dari 12 prinsip animasi, prinsip yang seringkali digunakan pada The Flintstones adalah *Staging* dan *Appeal* diekspresikan secara strategis melalui kamera dan pencahayaan serta *Solid Drawing* diterapkan untuk menunjukkan proporsi karakter. Setiap kali melakukan pergerakan seperti karakter berjalan, tubuh bagian dada dan torso cenderung diam dengan gerakan fokus pada kaki dan tangan yang berulang. Selama enam tahun tayang terus menggunakan teknik *Limited Animation*, season pertama tentu saja merupakan visual yang

paling primitif yang menampilkan karakter yang sangat sederhana. Karakter di *season* kedua menjadi lebih halus dengan lebih detail pada wajah dan pakaian. Antara *season* ketiga dan enam perubahan yang sangat sedikit adalah buktinya. Dari *season* keempat dan seterusnya, animasi tampak lebih halus dengan garis dan detail pada karakter yang lebih halus dan bersih (Under, 2020) (Lim, 2019).



Gambar 4 Fred Flintstones Cels (Sumber: FaceUnknown,2019)

Pada karya tulis ini saya akan membahas sedikit adegan di salah satu episode *The Flintstone* berjudul 'The Monster From the Tar Pits' (awalnya ditayangkan 4 November 1960). Sementara awalnya sombong dan skeptis tentang Wilma, Betty, dan Barney yang terpukau dan kesal karena Hollyrock sedang syuting film di Bedrock, Fred akhirnya terpicak oleh bisnis pertunjukan ketika dia ditawarkan bagian dari Monster Titular. Fred mengenakan kostum itu dan pulang ke rumah untuk menyambut Wilma yang tidak curiga. Wilma berteriak dan, disusul teror dari monster di depan pintunya, pingsan. Tubuhnya tetap diam saat dia jatuh ke lantai. Postur tubuhnya tetap kaku dan ekspresinya hanya sedikit berubah. Sementara teriakan Wilma berisi beberapa sel animasi, keruntuhannya secara visual ditampilkan melalui rotasi lambat satu sel searah jarum jam, yang kemudian keluar dari bagian bawah bingkai. Dia akhirnya tergelincir dari bagian bawah bingkai, jatuhnya Wilma ke lantai didramatisir dengan goyangan kamera. Kekakuan karakter Wilma terlihat jelas saat ada pergerakan pada Fred. *Limited Animation* pada episode ini sangat terlihat jelas meskipun mengurangi pergerakan di antara karakter. (Sullivan, 2021).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Meskipun *Limited Animation* menggunakan sedikit dari 12 prinsip animasi, jumlah *frame* untuk bentuk mulut atau ekspresi wajah secara signifikan lebih sedikit dan banyak upaya untuk menyesuaikan bentuk mulut dengan dialog, tidak membuat animasi dengan *Limited Animation* lebih buruk dibandingkan *Full Animation*. Hanya karena biaya animasi yang direncanakan jauh lebih rendah daripada *Full Animation* tidak berarti kualitas kartunnya secara keseluruhan menurun. Diperlukan lebih banyak upaya di area lain seperti penulisan naskah harus lebih baik, lelucon harus lebih lucu, penggunaan kamera harus lebih kreatif, dan efek suara lebih ekspresif.

Rekomendasi

Dari karya tulis ini bisa dipelajari bahwa penggunaan *Limited Animation* meskipun sederhana tetap memerlukan banyak riset. Pada sebuah animasi perlu visual yang menarik dan mudah dimengerti, penulisan cerita yang menarik sangatlah penting dan efek suara yang mampu menarik perhatian audiens untuk mendukung kesederhanaan visual animasi. Ada banyak cara untuk mengurangi *frame* dan tetap menyampaikan cerita dengan jelas. *Angle* dan *cuts* kamera adalah trik lain untuk mengurangi *frame*. Selain itu, musik, suara, dan efek memainkan peran yang lebih besar dalam mengurangi animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Artinsights. (n.d.). Retrieved from FLINTSTONES, THE ORIGINAL AND LIMITED EDITION ART: <https://artinsights.com/production/flintstones-the-original-and-limited-edition-art-19601993/>

Geeks, T. A. (2018, April 26). *Youtube*. Retrieved from Why Do Most Hanna-Barbera Characters Wear Ties? | Art in Motion: https://www.youtube.com/watch?v=RuszO_7rAXU

ImperatorSage. (2019, June 24). *the artifice*. Retrieved from Duality of American and Japanese Animation: <https://the-artifice.com/american-japanese-animation/>

Kowalski, J. M. (2017, January 19). *illustrationhistory*. Retrieved from Hanna-Barbera: The Architects of Saturday Morning: <https://www.illustrationhistory.org/essays/hanna-barbera-the-architects-of-saturday-morning>

Lenburg, J. (2011). William Hanna and Joseph Barbera: The Sultans of Saturday Mornin. 97.

Lim, Y.-S. (2019). Comparative study of motion in limited animation. *Journal of Digital Convergence*.

Mallory, M. (2021, February 16). *lifestyle.howstuffworks*. Retrieved from Ultimate Guide to Scooby-Doo: <https://lifestyle.howstuffworks.com/family/activities/how-scooby-works3.htm>

Pulu, P. P. (2013). D'source. *Limited Animation*. Retrieved from <https://www.dsource.in/sites/default/files/course/limited-animation/downloads/file/limited-animation.pdf>

short-question. (2021, Janury 24). Retrieved from Does anime use limited animation?: <https://short-question.com/does-anime-use-limited-animation/>

Sullivan, P. (2021). Hanna-Barbera's Cacophony: Sound Effects and the Production of Movement. *animation : an interdisciplinary journal*.

Under, D. L. (2020, July 7). *Youtube*. Retrieved from Evolution of THE FLINTSTONES - 60 Years Explained | CARTOON EVOLUTION: <https://www.youtube.com/watch?v=U-mmLV-kFXA>

Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah 4R

Desy Rohmandita

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
desyrohmandita@student.uns.ac.id

Jazuli Abdin Munib

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
jazuliabdin@staff.uns.ac.id

Diterima: Juli, 2022 | **Disetujui:** Agustus, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan karakter sebagai pendukung animasi edukasi pengelolaan sampah 4R (*reduce, reuse, recycle, replace*). Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode deskriptif kualitatif, dengan subjek perancangan yaitu anak-anak berusia 7-10 tahun dengan objek media edukasi “pengelolaan sampah dengan metode 4R”. Lokasi penelitian dilakukan di Boyolali dan Surakarta dengan teknik pengumpulan data penelitiannya menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner, serta studi literatur yang kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media edukasi yang digunakan adalah perancangan desain karakter dalam animasi, karena memiliki sebuah unsur visual yang menarik, beserta unsur suara yang dapat memperkuat penyampaian pesan dan dapat disampaikan dengan cara yang sesuai dengan minat target audiens. Desain karakter dengan dua tokoh inti yang memiliki peran pemberi dan penerima edukasi tentang sampah 4R dengan visual fantasi. Diharapkan dengan adanya perancangan karakter dalam animasi edukasi tentang pengelolaan sampah 4R, anak-anak dapat lebih memahami metode 4R yaitu *reduce, reuse, recycle, replace* dan pengolahan sampah dengan lebih baik lagi, serta menumbuhkan sikap disiplin dalam membuang dan mengelola sampah.

Kata Kunci: Perancangan Karakter, Animasi Edukasi, Anak-anak, Sampah, Pengelolaan Sampah 4R

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penumpukan sampah yang belum memiliki pengelolaan yang baik akan menimbulkan berbagai permasalahan seperti menyebabkan penyakit, terganggunya ekosistem lingkungan, menyebabkan terjadinya bencana alam dan lain sebagainya (Ratnasari, 2014). Salah satu metode Pengolahan sampah yang efektif serta memiliki kemudahan penerapan dalam kehidupan sehari-hari adalah metode 4R, yaitu *reduce, reuse, recycle, replace*. Yaitu pengelolaan sampah dengan melakukan daur ulang, penggunaan kembali, pengurangan sampah dan mengganti penggunaan barang yang lebih ramah lingkungan (Annisa, 2018).

Anak-anak merupakan salah satu penyumbang sampah. Banyak anak yang tidak tahu tentang sampah dan dampak buruknya serta cara pengelolaannya. Media edukasi tentang pengelolaan sampah sejauh ini diberikan hanya melalui media literatur (buku), dan disampaikan secara langsung melalui guru. Lalu peran lingkungan yang tidak memberikan contoh pengelolaan sampah yang baik dapat mempengaruhi perilaku anak. Karena pada masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan anak dengan cara meniru segala sesuatu yang dilihatnya termasuk melalui karakter dalam animasi edukasi (Arsita, 2014).

Karakter dalam sebuah animasi membuat proses edukasi menjadi lebih efisien sekaligus membantu anak lebih mendalam dan utuh dalam menyerap informasi yang disampaikan (Dahlan, 2021). Pemilihan karakter yang lucu dan memiliki tingkah laku yang sesuai dengan target audiens dapat meningkatkan minat anak untuk belajar mengelola sampah dengan metode 4R dan tidak merasa jenuh karena perkembangan kepribadian karakter dari buruk menjadi baik juga dapat menjadi media edukasi yang efektif sekaligus menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka penulis bertujuan membuat Perancangan Karakter Sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah. Diharapkan dengan adanya karakter dalam animasi tentang pengelolaan sampah dengan metode 4R, anak-anak mampu memahami metode *reduce, reuse, recycle, replace* dengan tujuan pengolahan sampah dengan lebih baik dan efektif serta menumbuhkan sikap disiplin dalam membuang dan mengelola sampah.

KAJIAN TEORI

Desain Karakter

Karakter dalam animasi merupakan simbol representasi dari tokoh asli yang telah mengalami transformasi, baik dari sisi visual, komponen, struktur dan perilaku. Dengan melihat latar belakang cerita seorang perancang karakter dapat memvisualisasikan kedalam Bahasa gambar yang disesuaikan dengan tokoh asli atau cerita aslinya. Proses rancangan karakter harus seimbang dengan hasil riset dan observasi terkait objek tokohnya. Desain karakter merupakan proses perancangan seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game*. Perancangan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang memiliki kesesuaian dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur cerita, dan dapat membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama (Tillman, 2011).

Animasi

Animasi menurut pengertian umum adalah gambar-gambar berbeda yang ditampilkan secara bergantian, sehingga menimbulkan ilusi pergerakan dan perubahan. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak cepat dan bertahap pada setiap bagian objek gambar sehingga menimbulkan ilusi gerakan. Pada setiap bagian rangkaian gambar-gambar tersebut diberikan pergerakan dengan cepat, maka akan timbul ilusi mata yang menangkap gerakan secara keseluruhan gambar bukan satu persatu gambar (Sugihartono, 2010).

Edukasi

Dalam bahasa Inggris, pendidikan sama dengan *education* dan kata *education* berasal dari kata *educate* yang memiliki arti memberi peningkatan (*to elicit, to give rise*), dan mengembangkan (*to evolve, to develop*) (Islamuddin, 2013). Kata pendidikan memiliki asal kata didik atau mendidik yang berarti memelihara sekaligus membentuk suatu latihan (Sugihartono, 2007). Edukasi memiliki tujuan dalam peningkatan pengetahuan, mengubah sikap, dan mengadakan kegiatan yang dapat mengarahkan perilaku (Heri, 2009).

Sampah

Sampah merupakan barang yang dianggap sudah tidak terpakai, tidak bernilai serta telah dibuang oleh pemilik sebelumnya. Suatu sampah masih dapat terpakai jika dilakukan

pengelolaan dengan prosedur yang benar. Sampah merupakan masalah pelik dan sangat riskan dalam kehidupan manusia serta lingkungannya. Faktanya meningkatnya jumlah sampah tidak dimbangi dengan meningkatnya kesadaran masyarakat untuk melakukan upaya lingkungan hidup yang bersih dan sehat (Basriyanta, 2007).

Pengelolaan Sampah 4R

Penerapan metode 4R (*reduce, reuse, recycle, replace*) hingga saat ini merupakan cara terbaik dalam pengelolaan dan penanganan sampah dengan berbagai permasalahannya. Penerapan metode 4R memiliki dampak yang signifikan pada penanganan sampah yang menjadi sebuah permasalahan bagi lingkungan sekitar. 4R merupakan konsep sederhana yang dapat dilakukan oleh siapapun, lokasi manapun, dan dalam waktu kapanpun serta tidak memerlukan banyak biaya (Pratiwi, 2016).

METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, atau sebuah penelitian yang mengarahkan kepada sebuah deskripsi yang rinci dan mendalam pada kondisi serta proses, hubungan atau suatu keterkaitan mengenai hal pokok yang ada dalam sasaran penelitian. Alasan penggunaan metode ini, karena data yang dibutuhkan cukup kompleks sehingga dibutuhkan informasi yang mementingkan kualitas daripada kuantitas.

Subjek dalam penelitian ini merupakan anak-anak usia 7-10 tahun. Objek penelitiannya adalah “pengelolaan sampah dengan metode 4R” (*reduce, reuse, recycle, replace*). Adapun jenis data yang digunakan, yakni data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan Direktur Bank Sampah Sehati Madumulyo yang berada di Boyolali, Jawa tengah. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan penyebaran kuesioner di Boyolali dan Surakarta. Data sekunder berasal dari studi literatur seperti artikel internet, karya ilmiah, dan buku.

Metode analisis data yang digunakan berupa analisis SWOT.

Tabel 1. Analisis SWOT (Sumber: Rohmandita, 2022)

<i>Strength</i>	Karakter yang digunakan memiliki visual yang menarik dan memiliki perkembangan kepribadian dari buruk menjadi baik. Selain itu, karakter menyampaikan konten yang relevan dengan target audiens dan mudah dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Weakness</i>	Karakter belum banyak dikenal oleh anak-anak.
<i>Opportunities</i>	Belum adanya perancangan karakter dengan tema fantasi yang memberikan edukasi terkait pengelolaan sampah dengan metode 4R sekaligus solusi yang spesifik, sehingga karakter ini dapat menjadi inisiator edukasi tentang sampah selanjutnya.
<i>Threat</i>	Target audiens pada usia tersebut memiliki kepedulian yang masih rendah terkait kepedulian lingkungan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner, disimpulkan bahwa anak usia 7-10 tahun memiliki pengetahuan yang rendah terkait sampah dan pengelolaan metode 4R, serta sangat antusias dengan adanya edukasi terkait sampah dan pengelolaan metode 4R. Kemudian, pada tingkat ketertarikan anak pada perancangan karakter dalam

animasi sebagai media edukasi tentang sampah dan pengelolaan metode 4R, disimpulkan bahwa anak usia 7-10 tahun memiliki antusias yang tinggi dengan adanya perancangan karakter dalam animasi "Ayo Kelola Sampah!" dengan dua karakter utama yaitu Peri Daur dan Ara. Responden lebih tertarik dengan *style* ilustrasi tekstur dan warna *dengan tone wonderland* yang memberi kesan fantasi. Berdasarkan hasil analisis SWOT, perancangan karakter Peri Daur dan Ara memiliki kekuatan pada visual yang menarik serta dapat menjadi contoh perkembangan kepribadian dari buruk menjadi baik. Kekurangan dalam perancangan memiliki solusi memaksimalkan publikasi dan distribusi karya, maka karakter akan semakin dikenal. Kesempatan terdapat pada visual fantasi dan solusi yang spesifik dalam pengelolaan sampah 4R yang masih jarang ditemukan. Pada ancaman, karakter dapat meningkatkan kepedulian anak terhadap lingkungan.

Konsep Kreatif

Perancangan desain karakter sebagai pendukung animasi edukasi dipilih karena memiliki sebuah unsur visual yang menarik, beserta unsur suara yang dapat memperkuat penyampaian pesan dan dapat disampaikan dengan cara yang sesuai dengan minat target audiens. Media utama pada perancangan ini merupakan karakter dengan dua tokoh utama yang memiliki peran pemberi dan penerima edukasi tentang sampah 4R dalam visual fantasi. Selanjutnya, diperlukan sosialisasi dan publikasi guna mengaplikasikan desain karakter Peri Daur dan Ara. Oleh karena itu, animasi dipilih sebagai media pendukung dalam media edukasi ini.

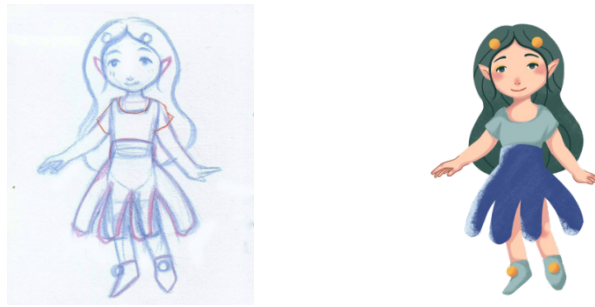
Ide Cerita

Pembuatan animasi edukasi pengelolaan sampah 4R untuk anak-anak dengan penyampaian cerita fantasi, karena anak-anak sangat menyukai cerita-cerita fantasi dan dongeng. Unsur-unsur ajaib dan hebat dalam dongeng sangat menarik minat anak sehingga lebih cepat memahami pesan dengan cerita fantasi yang menarik dan dapat meningkatkan imajinasi. Pada awal cerita dimulai dengan suasana Negeri Peri yang kacau karena kondisi sampah di Negeri Manusia tidak dikelola. Sampah dari Negeri Manusia merupakan sumber energi Negeri Peri. Lalu Peri Daur pergi ke Negeri Manusia untuk menemui salah satu penyebab sampah yaitu seorang anak bernama Ara. Kemudian Ara ikut ke Negeri Peri untuk belajar mengelola sampah dengan metode 4R sekaligus belajar membuat kerajinan vas dan bunga hias dari sampah botol plastik bekas. Setelah itu Ara diantarkan kembali ke Negeri Manusia.

Perancangan Tokoh Karakter

1. Peri Daur

Seorang Peri yang lembut dan pemberani. Peri daur memiliki rambut ikal panjang berwarna hijau dengan kostum perpaduan warna biru dan hijau. Lalu kostum terdiri oleh rok yang terbuat dari botol plastik, baju yang terbuat dari kantong plastik, lalu ia juga menggunakan jepit rambut dan hiasan sepatu yang terbuat dari tutup botol yang disihir menjadi kecil. Saat berada di Negeri Manusia, badannya mengecil dan terbang menggunakan cahaya kuning, namun saat di Negeri Peri ukuran badannya sama dengan karakter lainnya.



Gambar 1. Karakter Peri Daur
(Sumber: Rohmandita, 2022)

2. Ara

Seorang anak perempuan yang berusia 8 tahun yang ramah, ceria, dan kreatif. Ara sangat suka memakan cemilan namun tidak pernah membuang sampah pada tempatnya. Ara memiliki rambut pendek sebahu berwarna ungu tua yang diberikan aksesoris jepit berwarna kuning. Kemudian memiliki kostum yang memiliki perpaduan warna magenta dan kuning cerah yang menampilkan kesan feminim.



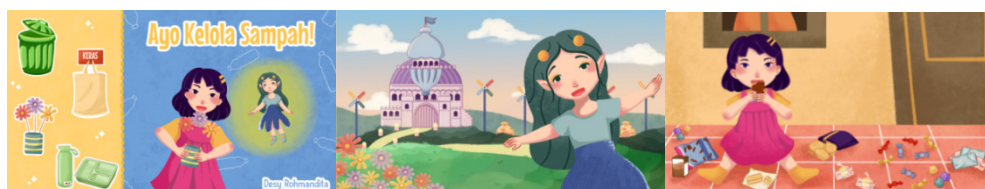
Gambar 2. Karakter Ara (Sumber: Rohmandita, 2022)

Design Concept

Berikut *design concept* dari visual karakter yang ingin dicapai oleh penulis. Warna yang digunakan berupa warna cerah yang memberi kesan dunia fantasi, sehingga mendapatkan nuansa cerita yang ceria dan berwarna-warni.

Pengaplikasian Desain Karakter pada Animasi

Dalam perancangan karakter Peri Daur dan Ara sebagai media edukasi pengelolaan sampah dengan metode 4R, media pendukung yang digunakan yaitu animasi edukasi “Ayo Kelola Sampah!” sebagai media pengaplikasian karakter.



Gambar 4. Scene Animasi “Ayo Kelola Sampah” (Sumber: Rohmandita, 2022)



Gambar 5. Scene 4R Animasi “Ayo Kelola Sampah” (Sumber: Rohmandita, 2022)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam perancangan karakter yang bertujuan menjadi media edukasi pengelolaan sampah 4R, dibutuhkan konsep sekaligus strategi yang tepat, dengan memperhatikan target audiens dan minatnya. Tahap utama yang sangat penting dalam perancangan konsep dan strategi perancangan karakter adalah riset dan analisis data yang membantu pengerjaan karya menjadi terarah dan hasilnya pun sesuai dengan minat target audiens.

Perancangan media edukasi dilakukan melalui media utama, yaitu perancangan karakter Peri Daur dan Ara. Selain itu, media pendukung yang digunakan yaitu animasi sebagai media pengaplikasian desain karakter. Perancangan karakter dengan visual fantasi yang menarik dan kepribadian yang berkembang dari buruk ke baik dapat menjadi contoh yang disukai target audiens dan penyampaian pesan dalam animasi edukasi menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2018). Pemberdayaan Mahasiswa dalam Penerapan Prinsip Pengelolaan Sampah Menggunakan Pola 4R. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 75-81.
- Arsita, M., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(7).
- Basriyanta. (2007). *Memanen Sampah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dahlan, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic sebagai Pendukung Media Pembelajaran Fisika Kelas X IPA di SMA Negeri 3 Baru. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Heri D. J. Maulana, S. M. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Islamuddin, H. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, D. (2016). Pengenalan Pengolahan Sampah Untuk Anak-anak Taman Kanak-kanak Melalui Media Banner. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 7(1).
- Ratnasari, S. F. (2014). Perancangan Media Sosialisasi Reduce, Reuse, dan Recycle Menggunakan Animasi 2D. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Setiaputri, K. A. (2021). *Memahami Tahap Demi Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 6-9 Tahun*. Dipetik Maret 24, 2022, dari Hello Sehat: <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/perkembangan-kognitif-anak/>
- Sugihartono R., Herry Prilosadoso., Panindias. (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Yogyakarta: Indeks.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Elsevier Focal Press.

Perancangan Ulang Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* dengan Gaya Suralisme

Eliana Ika Widadni

Desain Komunikasi Visual, Fakultas, Universitas Pradita
eliana.ika@student.pradita.ac.id

Andreana Lingga Sekarasri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas, Universitas Pradita
andreana.lingga@pradita.ac.id

Ardi Makki Pantow Gunawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas, Universitas Pradita
ardi.makki@pradita.ac.id

Diterima: Maret, 2022 | **Disetujui:** Juli, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

Permasalahan komunikasi lintas gender dapat menjadi hal yang serius salah satu dampaknya adalah perceraian, terlebih bila individu tersebut menikah di rentang usia 18-23 tahun. Pada usia tersebut seseorang sedang mengalami *trial and error* di dalam hidupnya. Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* dapat menjadi alternative solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Buku ini membahas petunjuk untuk memperbaiki komunikasi lintas gender dari sudut pandang psikologi dan telah mengalami beberapa perubahan pada visual covernya, namun tidak ada inovasi yang signifikan. Buku telah menjadi sumber ide visual sepanjang waktu, namun bagi beberapa individu membaca teks saja tidak cukup untuk mengerti konteks yang telah ditajamkan oleh sudut pandang penulis. Membaca dengan melihat visual akan lebih mudah dipahami, karena otak akan cepat merespon dan memproses visual daripada teks yang jauh lebih kompleks. Dari permasalahan tersebut, penulis membuat perancangan ulang buku menjadi lebih ilustratif dengan menghadirkan ilustrasi surealisme yang masih berhubungan dengan cabang ilmu psikologi yakni psikoanalisis. Visual surealisme dapat digunakan sebagai imajinasi dan ekspresi dalam metode terapis psikoanalisis untuk membantu mengungkapkan hal yang terpendam akibat permasalahan dan tekanan. Untuk melengkapi perancangan ini, penulis menggunakan data penunjang yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan studi pustaka melalui jurnal buku dan artikel yang kredibel. Dengan adanya perancangan ulang buku ini diharapkan dapat membantu individu yang membutuhkan informasi mendalam tentang perbedaan cara berkomunikasi lintas gender, terlebih bila cara membaca individu tersebut berorientasi pada visual daripada teks.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Psikologi komunikasi, *Men are from mars women are from venus*, Suralisme.

PENDAHULUAN

Bahasa dapat dikatakan sebagai suatu alat yang digunakan untuk berinteraksi yang berupa pikiran, gagasan, konsep atau perasaan (Chaer & Agustina, 2010). Laki-laki dan perempuan memiliki karakter bahasa yang berbeda, dalam sehari wanita dapat

menghabiskan sekitar 20.000 kata, sedangkan pria menghabiskan sekitar 7.000 kata (Baron, 2004). Topik pembicaraan antara wanita dan pria pun berbeda. Pria cenderung membahas tentang olahraga, politik, dan teknologi, sedangkan wanita lebih memilih untuk bercerita tentang kehidupannya bersama keluarga, makanan, dan gaya hidupnya (Brizendine, 2006). Perbedaan tempat, situasi, dan budaya juga dapat mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang dalam kehidupannya. Komunikasi cukup berkontribusi dalam wujud penyampaian pesan yang berasal dari pikiran, emosi, tindakan serta pengalaman antara individu. Banyak pengalaman dan pengamatan disekitar kita yang menggambarkan rumitnya komunikasi antara pria dan wanita, salah satunya adalah buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* karya John Gray.

Saat ini fenomena menikah muda di usia awal 20 tahun bukanlah hal tabu. Nyatanya di masa yang lebih maju dan modern ini banyak individu yang menikah muda di usia awal kepala dua. Kematangan psikologi memang berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Jika bicara usia ideal menikah dan mengacu pada pandangan para ahli, seseorang dikatakan siap menikah jika usianya telah melewati usia 23 tahun. Saat seseorang berada di usia 18-23 tahun, ini merupakan masa dewasa muda dimana individu tersebut sedang mengalami *trial and error* dalam hidupnya (Ilsanty, 2016). Selain dapat berdampak pada kesehatan fisik, namun gangguan mental dan psikis juga dapat berisiko tinggi pada perempuan yang menikah di usia muda seperti gangguan kecemasan, suasana hati bahkan depresi bahkan dapat berujung perceraian (Agustin, 2021). Menurut data BPS tahun 2021 tingkat perceraian pada rentang usia 10-24 tahun pada kategori cerai hidup didominasi oleh wanita 6,28, sedangkan laki-laki hanya 0,60 dan dari 100,00 pada wilayah perkotaan dan pedesaan.

Daerah Tempat Tinggal	Kelompok Umur Kepala Rumah Tangga	2021					2021				
		Belum kawin	Kawin	Cerai hidup	Cerai mati	Total	Belum kawin	Kawin	Cerai hidup	Cerai mati	Total
Perkotaan	10-24	47,18	52,40	0,37	0,05	100,00	91,05	4,64	4,23	0,08	100,00
	25-44	3,51	94,51	1,54	0,43	100,00	19,89	21,89	35,81	22,42	100,00
	45-59	1,23	93,38	2,26	3,12	100,00	3,69	8,95	21,06	66,29	100,00
	60+	0,83	85,29	1,55	12,52	100,00	1,86	2,69	6,05	89,40	100,00
	Total	3,17	91,44	1,77	3,62	100,00	10,78	8,23	16,13	64,85	100,00
Perdesaan	10-24	14,20	84,70	0,99	0,11	100,00	52,06	24,78	20,06	3,10	100,00
	25-44	1,66	96,69	1,18	0,48	100,00	4,45	32,23	35,60	27,73	100,00
	45-59	0,68	95,10	1,44	2,78	100,00	3,36	10,13	18,06	68,44	100,00
	60+	0,38	89,71	1,08	8,82	100,00	1,47	2,58	5,89	90,06	100,00
	Total	1,28	94,49	1,25	2,98	100,00	3,18	10,47	15,30	71,04	100,00
Perkotaan + Perdesaan	10-24	34,71	64,62	0,60	0,07	100,00	86,01	7,25	6,28	0,47	100,00
	25-44	2,73	95,43	1,39	0,45	100,00	13,16	26,39	35,72	24,73	100,00
	45-59	1,00	94,12	1,91	2,98	100,00	3,55	9,48	19,72	67,25	100,00
	60+	0,52	87,29	1,34	10,85	100,00	1,68	2,64	5,98	89,71	100,00
	Total	2,36	92,75	1,55	3,35	100,00	7,43	9,22	15,77	67,58	100,00

Gambar 1 Bagan Perceraian Data BPS (dari kiri ke kanan, jenis kelamin laki-laki dan perempuan. (Sumber: bps.go.id, 2021)

Remaja merupakan suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi diri dari kanak-kanak menuju dewasa, dan terjadinya peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi menuju keadaan yang relatif lebih mandiri (Muangman, 1980). Faktor dalam kesiapan finansial dan kemandirian seorang individu juga dapat mempengaruhi individu tersebut dalam memutuskan untuk menikah di usia muda. Masyarakat butuh adanya informasi mendalam tentang cara berkomunikasi antara pria dan wanita.

Saat ini eksistensi buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* masih banyak terjual dipasaran dan termasuk dalam kategori buku *best seller*. Buku ini juga seringkali

menjadi media untuk mengungkapkan kasih sayang kepada pasangan, terlebih pada peristiwa tertentu buku ini kerap kali dijadikan hadiah karena pembahasannya mengenai petunjuk komunikasi dalam hubungan. Namun saat ini buku tersebut hanya mengalami pembaharuan pada sampulnya saja, belum ada perubahan inovasi yang signifikan, karena isi buku tetap berorientasi pada tulisan dengan halaman yang tebal. Bagi beberapa individu membaca dengan metode melihat visual lebih mudah untuk dipahami daripada membaca isi buku dengan teks yang banyak. Sebagian besar orang akan lebih mudah memproses suatu gambar dibandingkan dengan tulisan, hal ini dikarenakan suatu gambar akan lebih cepat diproses oleh bagian otak yang berperan dalam proses visual, terutama apabila gambar telah tersimpan di memori otak. Sementara ketika kita melihat tulisan, otak secara tidak langsung akan memprosesnya lebih kompleks (Sabtiari, 2021). Ilustrasi juga telah mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Ilustrasi merupakan elemen yang penting dalam mendesain, karena dapat menyampaikan pesan secara sederhana. Ilustrasi terdiri dari hubungan tanda, gambar dan simbol, Ilustrasi juga telah mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Gaya ilustrasi biasanya disesuaikan dengan tema dan juga gaya khas dari desainer tersebut, seperti gaya ilustrasi surealisme yang banyak mengandung unsur simbol psikoanalisis di dalam objek gambarnya dengan menambahkan pesan-pesan moral yang tersirat di dalam gambar tersebut dan berhubungan dengan buku yang akan penulis rancang. Pembuatan visual pada buku dapat memberikan gagasan maupun gambaran yang dapat memberikan imajinasi visual untuk membantu mendeskripsikan teks tersebut. Ilustrasi dapat membawa teks ke dalam kemungkinan konseptual dan naratif yang baru atau berbeda (Arviana, 2021).

KAJIAN TEORI

Komunikasi Lintas Gender

Dalam sehari wanita dapat menghabiskan sekitar 20.000 kata, sedangkan pria menghabiskan sekitar 7.000 kata. Topik pembicaraan antara wanita dan pria juga berbeda. Pria cenderung membahas tentang olahraga, politik, dan teknologi, sedangkan wanita lebih memilih untuk bercerita tentang kehidupannya bersama keluarga, makanan, dan gaya hidup. Selain itu, perbedaan tempat, situasi, dan budaya juga dapat mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang dalam kehidupannya (Brizendine, 2006). Komunikasi cukup berkontribusi dalam wujud penyampaian pesan yang berasal dari pikiran, emosi, tindakan serta pengalaman antar individu. Salah satunya buku yang membahas tentang perbedaan komunikasi adalah buku *Men Are From Mars Women Are From Venus*, buku tersebut menjelaskan tentang pandangan komunikasi lintas gender yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, para pria cenderung menawarkan penyelesaian dan mengabaikan perasaan, sedangkan wanita menawarkan nasihat dan petunjuk yang tak diminta. Ketika terjadi masalah para pria cenderung menarik diri dan memikirkan persoalannya dalam diam, sedangkan kaum wanita secara naluriah perlu membicarakan persoalan yang dihadapi (Gray, 2008). Komunikasi dinilai turut berkontribusi dalam wujud penyampaian pesan dan pernyataan yang berasal dari pikiran, emosi, tindakan serta pengalaman antara individu.

Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan visualisasi dari suatu tulisan yang menghubungkan suatu subjek dengan tulisan. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan informasi teks pada sebuah buku, salah satunya adalah ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial adalah karya seni yang dibuat sebagai tanggapan terhadap teks tertulis. Ilustrasi editorial memiliki fungsi untuk membangun pesan pada suatu teks informasi dan memahami isu yang terkait didalam teks tersebut (Nishiyama, 2015).

Karya surealisme merupakan salah satu gaya ilustrasi yang menggunakan unsur-unsur simbol yang penuh dengan psikoanalisis disetiap gambarnya dengan menambahkan pesan-pesan moral yang tersirat didalam gambar tersebut. Secara psikologis paham

surrealis lahir karena tekanan mental, manusia berfikir kritis sehingga melahirkan paham diluar realitas, karena realita merupakan ancaman sehingga munculah suatu aliran yang menampilkan hal ganjil dan perubahan bentuk dari bentuk aslinya. Suralisme merupakan aliran yang menerapkan pemahamannya kedalam kehidupan manusia karena manusia adalah suatu objek utama dalam sastra (Baznani, 2018).

Suralisme erat kaitannya dengan kajian psikoanalisis, bahwa kesadaran manusia terdiri dari tiga tingkatan yaitu sadar, prasadar, dan tak sadar. Sebagian besar perilaku manusia dikendalikan oleh alam bawah sadar, maka surrealisme dapat digunakan sebagai imajinasi dan ekspresi dalam metode terapis psikoanalisis. Karena surrealisme dapat menjadi obat dalam mengungkapkan hal yang terpendam dan menjadi curahan hati akibat permasalahan dan tekanan (Freud, 1991).

Sama halnya dengan permasalahan dua orang dewasa yang dibahas dalam buku tersebut, terkadang rumit dan membutuhkan penyelesaian yang cukup kritis. Penulis memilih gaya surrealis dalam perancangan ini karena gaya tersebut dinilai dapat menjadi penghubung antara pemahaman para *audience* mengenai psikologi komunikasi melalui psikoanalisis visual, karena terkadang membaca teks saja tidak cukup untuk mengerti isi konteks yang telah ditajamkan oleh sudut pandang penulis. Peran visual sangatlah penting dalam mengantarkan imajinasi emosional saat membaca pembahasan buku tersebut.

Warna

Setiap warna memiliki kesan dan pengaruh tertentu, baik itu kesan negatif maupun positif dari diri seseorang (Goethe, 1840). Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis memilih menggunakan warna-warna yang secara psikologi memiliki filosofi dan disesuaikan dengan isi buku yang akan penulis rancang. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan suasana dan alur cerita dari sudut pandang pengarang melalui warna-warna yang diterapkan. Penulis juga memilih menggunakan perpaduan warna gradasi untuk menambah kesan berdimensi pada ilustrasi yang dibuat.

1. Merah, warna merah melambangkan panasnya energi, gairah dan cinta. Warna merah juga berkaitan dengan suatu pencitraan.
2. Kuning, Warna kuning melambangkan keceriaan dan penuh dengan harapan positif.
3. Oranye, warna oranye melambangkan kehangatan. Perpaduan antara warna kuning yang ceria dengan warna merah yang membara, warna oranye menghadirkan arti energik, semangat dan kesenangan.
4. Hijau, warna hijau memberikan kesan keseimbangan visual dan menenangkan.
5. Biru, warna biru melambangkan arti tenang dan menenangkan. Warna biru mewakili kecerdasan dan tanggung jawab. Warna biru muda melambangkan kedamaian, sedangkan biru tua melambangkan kedalaman dan ketakutan.
6. Hitam dan putih, warna putih menciptakan kesan estetika, sederhana dan bersih. Sedangkan warna hitam berfungsi untuk mempertegas suatu objek.

Tipografi Serif

Pemilihan tipografi harus memperhatikan karakteristik dan estetika berdasarkan unsur proporsi, keseimbangan, ketebalan dan hubungan antar huruf (Landa, 2011, h.50). Terdapat tiga *font* dalam perancangan ini, pertama tipografi tipe *serif* yaitu *Letter Magic*, *font* tersebut digunakan untuk menulis judul dan sub judul. Penggunaan *font* tersebut karena memiliki karakteristik yang besar, tebal dan spiral. Untuk penulisan kalimat pada cover di halaman pertama buku penulis menggunakan *font Shayfinton*, penggunaan *font* tersebut karena memiliki karakteristik spiral dan *font*nya lebih tipis dan ringan untuk dibaca untuk menyeimbangkan *font* pada judul buku yang dirancang. Untuk teks pembahasan penulis menggunakan *font Ahellya* karena memiliki tingkat keterbacaan tinggi. Tujuannya

de-lite:

*Journal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022*

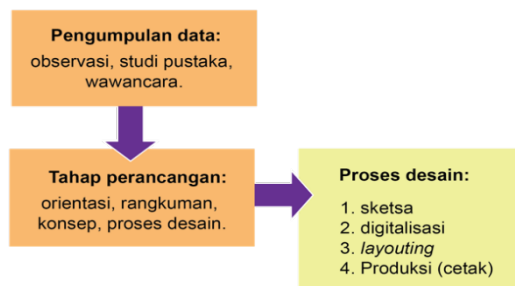
agar teks yang berisikan informasi dalam buku yang dirancang lebih mudah dibaca dan dipahami tanpa membuat para pembaca mengalami keterbatasan membaca. Selain itu font tersebut juga dinilai memiliki karakter klasik untuk memperkuat suasana dari tema visual yang digarap oleh penulis.

Layout Satu Kolom Ilustrasi

Grid adalah panduan struktur komposisional modular yang terdiri dari vertikal dan horizontal yang membagi menjadi kolom dan margin, komposisi tersebut harus menghasilkan keterkaitan visual (Landa, 2011, hal.158). Tata letak yang digunakan dalam perancangan adalah tata letak satu kolom ilustrasi. Pemilihan tata letak tersebut untuk menyeimbangkan antara sisi ilustrasi dengan teksnya. Pada setiap halaman, tata letak akan menjadi komposisi menarik dan memudahkan para pembaca untuk memahami penjelasan-penjelasan yang terdapat pada buku tersebut.

METODOLOGI

Metode yang dilakukan pada kegiatan ini bersumber pada data data primer yang penulis peroleh dari hasil observasi dan wawancara. Untuk data sekunder penulis memperolehnya melalui studi pustaka melalui jurnal, buku dan artikel yang kredibel jika penulis tidak mendapatkan data atau informasi yang menunjang. Berikut adalah bagan proses perancangan.



Gambar 2 Bagan Proses Perancangan. (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Perancangan desain dimulai dengan tahapan orientasi, rangkuman, konsep dimana penulis berinisiatif untuk memahami isi buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* dan mencari referensi desain sebagai acuan dalam perancangan. Setelah itu penulis mulai merangkum isi buku pada bab-bab di buku tersebut, penulis memilih kalimat-kalimat dan paragraf tertentu yang akan diilustrasikan. Pada tahapan konsep dari rangkuman yang diperoleh penulis, selanjutnya penulis mulai menganalisa konsep, makna, dan simbol untuk menjadi objek ilustrasi. Selanjutnya penulis mulai melakukan proses desain dengan tahapan sketsa, digitalisasi gambar, layouting, produksi. Dalam kegiatan produksi desain akhir, hal yang harus diperhatikan adalah pengaplikasian komposisi warna pada ilustrasi yang dibuat agar meminimalisir kegagalan saat proses cetak desain akhir.

PEMBAHASAN

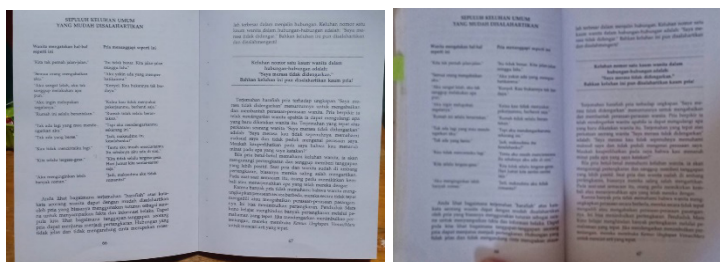
Orientasi Dan Observasi Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus*

Penulis melakukan observasi terhadap buku *Men Are From Mars Women Are From Venus*. Penulis menemukan tiga buku dengan cover berbeda dan ketiganya diterbitkan oleh PT. Gramedia Pustaka Utama. Pada buku pertama dengan tampilan cover berwarna ungu yang diterbitkan pada tahun 1995, terlihat pada penggunaan tipografinya dan tata letaknya

yang terlihat klasik. Pada cover kedua terlihat buku tersebut mengalami pembaharuan pada sampul buku. Tampilan sampul buku terlihat lebih menarik dengan adanya ilustrasi sederhana. Penggunaan warnanya pun sudah mulai kompleks dengan memilih beberapa warna pada ilustrasi sampul menjadikan sampul buku tersebut terlihat mengalami perubahan menjadi lebih berwarna dan modern. Pada sampul buku ketiga, perbedaan terlihat jelas pada gaya ilustrasinya. Tampilan sampul terlihat lebih minimalis dengan perpaduan dua warna putih dan biru, untuk gaya ilustrasi terlihat lebih minimalis dengan menggunakan teknik gambar *line-art*. Namun terlihat pada halaman yang sama, halaman 66 dan 67 pada buku terbitan tahun 1995 dan 2008 di kedua buku tersebut terlihat tidak ada perubahan layout maupun teksnya.



Gambar 3 Sampul Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* tahun 1995, 2008, 2020.
 (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)



Gambar 4 Sampel Halaman 66 dan 67 Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus*.
 (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Selanjutnya adalah tahapan orientasi, pada tahap ini penulis berinisiatif untuk memahami isi buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* dan mencari referensi desain sebagai acuan dalam perancangan. Penulis mengumpulkan semua data dan informasi yang dibutuhkan, termasuk data dari buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* sebagai studi observasi yang dilakukan penulis. Selanjutnya, penulis mulai melakukan menganalisa pada dua sampel buku ilustrasi yang menjadi kompetitor dalam buku yang akan penulis rancang. Pada buku pertama buku Nanti Kita Cerita Tentang Hari ini, karya Marcella Febritisia Putri, ilustrasi yang disajikan sangat sederhana dengan menghadirkan gaya visual *hand-drawing*. Pemilihan tipografi *script* pada teks dalam buku tersebut juga cukup menyeimbangkan ilustrasi yang dibuat. Namun, ilustrasi yang dibuat sangat sederhana tidak banyak detail, hal ini membuat para pembaca saat melihat buku tersebut hanya melihat sekejap saja karena visual yang dihadirkan cukup sedikit dan teks yang dihadirkan cukup singkat. Buku selanjutnya adalah buku karya Lala Bohang yang berjudul *The Book Of Forbidden Feelings*. Buku ini memiliki ciri khas warna hitam putih dengan isi teks yang menggunakan *tipografi* serif. Buku ini cukup menarik dengan gaya ilustrasi yang dikombinasikan dengan teknik tetesan tinta, hanya saja buku ini cukup monoton dengan warna hitam putih.

Hasil Wawancara

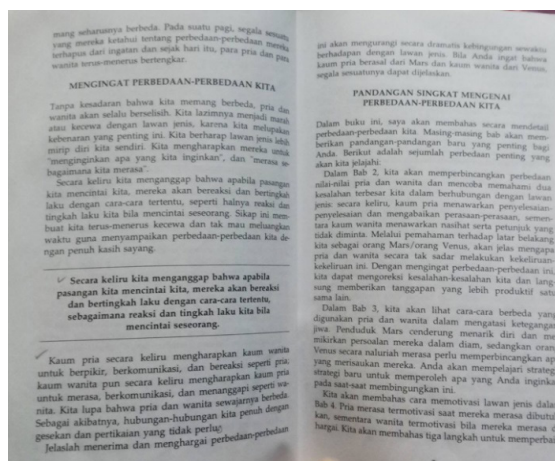
Wawancara dilakukan bersama bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom., mengenai hubungan antara visual dengan target market yang dituju. Menurut bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom., seorang desainer harus membedakan terlebih dahulu antara *art-style* dengan *drawing-style*. *Art-style* berada di masa tertentu, memiliki tahun dan penggunaanya serentak atau sebuah *movement*, sedangkan *drawing-style* itu hanya teknik goresan dan tidak mengharuskan desainer untuk mengaitkannya dengan suatu era tertentu. Penulis memilih menggunakan gaya ilustrasi surealisme. Gaya ilustrasi surealis berkaitan dengan psikoanalisis makna simbol pada suatu objek dan memiliki makna tersirat yang berkaitan dengan komunikasi seperti sumber buku yang akan penulis rancang.



Gambar 5 Wawancara dengan Bapak Donny Ibrahim, S.Sn., M.Ikom.
(Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Hasil Perancangan Rangkuman

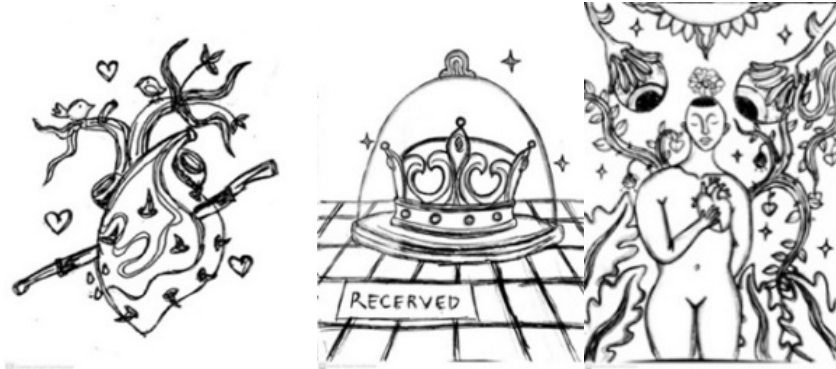
Penulis merangkum isi buku pada bab-bab tertentu. Salah satunya adalah pada bab satu, penulis merangkum kalimat-kalimat pada paragraf yang akan dijadikan objek ilustrasi menjadi kalimat, "Secara keliru kita menganggap apabila pasangan kita mencintai kita, mereka akan bereaksi dan bertingkah laku dengan cara-cara tertentu. Sebagaimana reaksi dan tingkah laku kita saat mencintai seseorang."



Gambar 6 Teks Bab 1. (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Sketsa

Dari rangkuman yang diperoleh, selanjutnya penulis mulai menganalisis konsep, makna dan simbol untuk dijadikan objek ilustrasi dan dilanjutkan ke dalam proses sketsa objek yang sudah terkonsep.



Gambar 7 Digitalisasi Sketsa. (Sumber: Eliaana Ika Widadani, 2021)

Proses Digitalisasi

Pada proses ini, penulis mulai merealisasikan sketsa menjadi objek vektor menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan dilanjutkan ke dalam aplikasi *Adobe Photoshop* untuk proses pewarnaan yang lebih spesifik seperti pemberian tekstur dan bayangan agar objek menjadi bervolume. Pada proses terakhir penulis beralih menggunakan *Adobe InDesign* untuk penataan layout dan mengisi konten yang sudah dirangkum.



Gambar 8 Digitalisasi Sketsa. (Sumber: Eliaana Ika Widadni, 2021)

Hasil Desain Akhir

Pada proses ini penerapan warna pada proses digitalisasi disesuaikan dengan warna-warna yang secara psikologi memiliki filosofi dan disesuaikan dengan isi buku yang akan penulis rancang. Penulis juga memilih menggunakan perpaduan warna gradasi untuk menambah kesan berdimensi pada ilustrasi.

Cover Buku

Pada desain sampul buku, penulis membuat rancangan dengan tata letak tengah (*centering*) dengan penataan objek ilustrasi yang mengelilingi judul buku dan untuk penggunaan tipografi pada judul utama buku "*Men Are From Mars Women Are From Venus*" menggunakan font sans serif *Letter Magic* 53 pt yang dimodifikasi dengan menambahkan sedikit liukan, tekstur, dan kontur menggunakan *Adobe Photoshop* agar judul buku tersebut terlihat lebih dinamis dan juga ketika para *audience* melihat buku tersebut *point of view* mereka akan langsung tertuju pada judul buku. Sedangkan pada ilustrasi dibuat mengelilingi tepian sampul buku bertujuan untuk membangun suasana dan fantasi para *audience* ketika melihat buku "*Men Are From Mars Women Are From Venus*" adalah buku tersebut seperti suatu dunia di mana para *audience* dapat mengenali pasangan mereka lebih mendalam. Untuk penggunaan

warna dipilih perpaduan warna yang kontras seperti oranye, kuning, merah dan hijau mencolok dan diimbangi dengan gradasi latar belakang dengan kontras warna lebih gelap dan juga untuk menggambarkan isi buku “*Men Are From Mars Women Are From Venus*” yang dinamis sesuai alur pembahasan. Oranye menggambarkan suasana kehangatan, semangat, menggebu-gebu. Hijau memberikan keseimbangan visual yang menenangkan, merah melambangkan panasnya energi, gairah, cinta. Kuning melambangkan keceriaan dan harapan positif.



Gambar 9 Digitalisasi Sketsa. (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Isi Buku

Secara keseluruhan isi buku, pengaplikasian warna yang digunakan telah disesuaikan dengan materi pembahasan disetiap halaman buku. Hal ini dilakukan untuk mengantarkan emosional yang terdapat didalam pembahasan kepada para pembaca agar dapat memahami lebih baik maksud dari isi disetiap pembahasan buku *Men Are From Mars Women Are From Venus*.



Gambar 10 Sampel Halaman yang terdapat pada Buku Perancangan.
(Sumber: Ilustrasi karya Eliana Ika Widadni, 2021)

Pada proses ini penulis memilih tata letak teks dengan grid utama dua tata letak teks yang terlihat seperti dua kolom dan grid yang kedua adalah satu kolom sebagai alternatif jika teks pada pembahasan buku tersebut tidak terlalu panjang. Untuk tata letak ilustrasi, penulis merancang satu ukuran penuh dengan menambahkan beberapa metafora bentuk objek yang terlihat merambat ke halaman disampingnya. Hal tersebut bertujuan untuk membangun fantasi dan suasana saat membaca buku tersebut. Salah satu contohnya adalah halaman pembahasan tentang keadaan wanita yang sering kali tenggelam oleh perasaannya. Konsep yang diilustrasikan sesuai judul halaman tersebut yang menjadikan objek sumur itu seperti kiasaan suasana hati dan ilustrasi yang dibuat dibuat seolah perempuan yang terjatuh itu mengenai teks pembahasan dan membentuk suatu ilusi optik bahwa teks menjadi berantakan karena wanita yang terjatuh. Pada halaman tersebut pun dipilih warna merah tua untuk menggambarkan emosional keadaan ketika sedang mengalami suasana patah hati.



Gambar 11 Sampel Ilustrasi. (Sumber: Ilustrasi karya Eliaana Ika Widadni, 2021)

Pada halaman selanjutnya dimana pembahasannya masih berkaitan dengan halaman sebelumnya, warna yang di aplikasikan adalah warna transisi dimana latar belakang ilustrasi memakai warna putih agar terkesan natural dan dibeberapa objek ilustrasi lainnya sudah mulai menggunakan warna terang. Namun dibeberapa sisi objek ilustrasi masih menggunakan turunan dan kontras warna pada halaman sebelumnya yang cenderung kontrasnya lebih gelap. Hal ini untuk menunjukkan pembahasan selanjutnya yaitu pembahasan mengenai penyelesaian sebuah masalah, dimana ketika seseorang sedang berproses menyelesaikan masalah pasti selalu ada sebab dan akibat untuk menuju sebuah titik terang, sama halnya dengan penggambaran yang terdapat dihalaman tersebut.



Gambar 12 Sampel Ilustrasi. (Sumber: Ilustrasi karya Eliaana Ika Widadni, 2021)

Ilustrasi Buku

Pada tahapan ini ilustrasi dirancang dengan keterkaitan pembahasan satu halaman dengan halaman yang lainnya, sebagai contoh ilustrasi pada halaman 17 dan 18. Ilustrasi yang dirancang bersumber pada kalimat yang telah dirangkum pada tahapan sebelumnya. Ilustrasi dirancang dengan mengaplikasikan metafora bentuk sehingga membentuk suatu simbol yang berisikan pesan tersirat pada teks pembahasan disamping ilustrasi tersebut. Ini salah satu contohnya objek ilustrasi yang bersumber pada halaman pembahasan “Niat baik saja tidak cukup” karena pada halaman ini pembahasannya mengenai patah hati dan kepercayaan maka, ilustrasi yang dirancang menggambarkan suasana yang tidak menyenangkan (patah hati) dengan menggambar bentuk hati yang seperti ditusuk pisau dan dipenuhi duri, bersamaan dengan itu terdapat objek burung *Love Bird* untuk menggambarkan suatu kesetiaan. Pemilihan warnapun dipilih menggunakan kontras warna yang lebih gelap untuk membangun suasana duka pada pembahasan teks di halaman tersebut.



Gambar 13 Halaman 16-17 Buku Perancangan
(Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Pada halaman selanjutnya pembahasannya masih berkaitan dengan halaman sebelumnya. Jika halaman sebelumnya menjelaskan mengapa sering kali sepasang kekasih mudah merasa patah hati, pada halaman ini (halaman 18-19) membahas tentang tumbuhnya perasaan saling mencintai jika mampu saling mengerti dan teks yang diilustrasikan adalah “Jatuh cinta selalu terasa ajaib, rasanya abadi. Seolah-olah cinta akan berlangsung seterusnya”, maka penggambaran ilustrasi banyak memakai bentuk liukan atau ulir untuk membangun suasana pesan “jatuh cinta” yang dinamis dan menggebu-gebu.

Selanjutnya pada halaman tersebut terdapat penggambaran tubuh yang dimaksudkan adalah manusia namun tidak spesifik atau dapat dikatakan *gender* tidak teridentifikasi, hal ini untuk menunjukkan bahwa objek manusia tersebut sebagai penggambaran perempuan ataupun laki-laki. Warna yang dipilih adalah warna oranye yang melambangkan kehangatan dan warna kuning melambangkan keceriaan untuk merepresentasikan energi positif pada kalimat tersebut, warna merah untuk membangun suasana gairah cinta, serta warna hijau yang memberikan kesan keseimbangan visual dan menenangkan. Agar lebih membangun suasana energi positif pada visualisasi teks tersebut, penulis memilih menggunakan latar belakang gambar dengan warna putih karena mampu menciptakan kesan estetika dan sederhana, sehingga objek kontras yang lainnya terlihat lebih bergairah dan mengesankan.



Gambar 14 Sampel Ilustrasi. (Sumber: Elia Ika Widadni, 2021)

Tata Letak Buku

Pada tahapan *layouting*, desain yang telah dibuat di pindahkan ke dalam *software Adobe InDesign*, penulis memilih menggunakan tipografi *serif*. Terdapat dua *font* dalam penulisan yang penulis gunakan, pertama adalah tampilan *display* yang menggunakan tipografi tipe *serif* yaitu *Letter Magic*, penggunaan *font* tersebut karena memiliki karakteristik yang besar, tebal dan spiral. *Font* tersebut digunakan subjudul. Untuk teks pembahasan penulis menggunakan *font Ahellya* karena memiliki tingkat keterbacaan tinggi. Tujuannya agar teks yang berisikan informasi dalam buku yang dirancang lebih mudah dibaca dan dipahami tanpa membuat para pembaca mengalami keterbatasan membaca. Selain itu font tersebut juga dinilai memiliki karakter klasik untuk memperkuat suasana dari tema visual yang digarap oleh penulis. Proses selanjutnya adalah penyusunan tata letak tulisan, berdasarkan jenis buku yang akan penulis rancang.



Gambar 15 Layout Buku Perancangan. (Sumber: Elia Ika Widadni, 2021)

Tata letak yang digunakan adalah tata letak satu kolom ilustrasi. Pemilihan tata letak tersebut untuk menyeimbangkan antara sisi ilustrasi dengan teksnya. Pada setiap halaman buku, tata letak akan menjadi komposisi menarik dan memudahkan para pembaca untuk memahami penjelasan-penjelasan yang terdapat pada buku tersebut. Sehingga penataan ilustrasi dan tipografi harus mencapai komposisi yang seimbang dan menarik saat dibaca.

Tahapan produksi

Pada tahapan produksi sebaiknya dalam penerapan warna, perancang harus mempertimbangkan kondisi final produk. Seperti penggunaan warna gradasi, perancang harus memperhatikan komposisi warna yang digunakan untuk menghindari kegagalan produk saat proses *printing*.

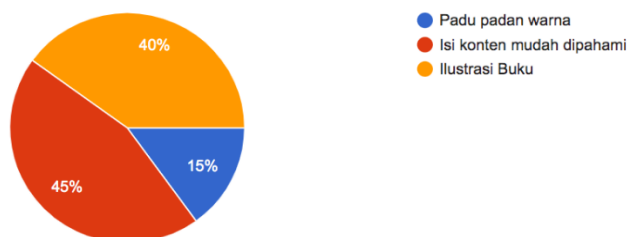


Gambar 16 Mock Up Buku Perancangan. (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Permasalahan komunikasi lintas gender dapat menjadi hal yang serius, salah satu dampaknya adalah perceraian. Terlebih lagi bila individu tersebut menikah di usia 18-23 tahun, karena di rentang usia tersebut seseorang seringkali mengalami *trial and error* dalam hidupnya. Buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* dapat menjadi alternatif solusi penyelesaian masalah komunikasi dalam hubungan melalui keilmuan. Namun bagi beberapa individu membaca teks saja tidak cukup untuk mengutarakan konteks yang telah ditajamkan oleh sudut pandang penulis. Membaca dengan metode melihat visual lebih mudah dipahami, karena suatu gambar akan lebih cepat diproses oleh otak, terutama apabila gambar telah tersimpan di otak. Oleh sebab itu perancangan ulang buku ilustrasi ini untuk menciptakan buku *Men Are From Mars Women Are From Venus* yang lebih ilustratif yang bertujuan untuk membantu individu yang cara membacanya sangat berorientasi pada visual. Terlebih lagi pada perancangan ini menghadirkan ilustrasi surealisme yang erat kaitannya dengan kajian psikoanalisis dan dapat digunakan sebagai imajinasi dan ekspresi dalam metode terapis psikoanalisis. Karena surealisme dapat menjadi obat dalam mengungkapkan hal yang terpendam dan menjadi curahan hati akibat permasalahan dan tekanan.

20 responses



Gambar 17 Survei *Feedback* terhadap Buku Perancangan. (Sumber: Eliana Ika Widadni, 2021)

Berdasarkan hasil umpan balik mengenai buku ilustrasi ini dari 20 responden yang menikah muda, dapat dilihat hasilnya pada Gambar 17, sebanyak 15% responden berpendapat bahwa padu padan warna yang dipakai cukup menarik perhatian mereka, 40% responden

berpendapat bahwa penyajian ilustrasi menarik perhatian mereka, dan 45% responden lainnya berpendapat bahwa secara keseluruhan isi konten dapat mereka pahami dengan mudah. Dari hasil umpan balik tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa penyajian ilustrasi surrealisme dan *font serif* menghasilkan keterkaitan visual sehingga menarik perhatian para pembaca. Untuk palet warna, saran yang di peroleh adalah sebaiknya intensitas penggunaan warna hijau gelap dapat dikurangi agar tidak melelahkan mata saat memahami dan mengidentifikasi ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arviana, N. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Puisi Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Baznani, A. (2018). *History Of Surrealism. France: Edilivre.*
- Brizendine, L. (2006). Perbedaan Gaya Bahasa Laki-laki Dan Perempuan Pada Penuturan Bahasa Indonesia Dan Aceh. Aceh: Zulkarnain & Fitriani.
- Chaer & Agustina. (2010). Perbedaan Gaya Bahasa Laki-laki Dan Perempuan Pada Penuturan Bahasa Indonesia Dan Aceh. Aceh: Zulkarnain & Fitriani.
- Freud, S. (1991). Memperkenalkan Psikoanalisa. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Goethe. (1840). *Goethe's Theory Of Colors Between An Acient Philosophy, Middle Ages Occultism And Modern Science. Romania: Barsan & Merticariu.*
- Gray, J. (2008). Men Are From Mars Women Are From Venus. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ilsanty, D. (2016). Fenomena Menikah Muda dan Tantangan Psikologis. Retrived September, 2, 2021, from Sains Kompas Website: <https://sains.kompas.com/read/2016/09/09/090500723/fenomena.menikah.muda.dan.tantangan.psi-kologi?page=all>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions. Boston: Clark Baster.*
- Muangman. (1980). Analisis Faktor Penyebab Pernikahan Dini Dan Dampaknya Bagi Pelakunya. Kudus: Mubasyaroh.
- Nishiyama, C. (2015). *Editorial Illustration Tutorial: From Drawing To Photoshop. Retrived September 9, 2021, from Udemy Website: https://www.udemy.com/course/editorial-illustration-illuminating-the-written-word/*
- Sabtiari, T. N. (2021). Mengapa Otak Lebih Memproses Gambar dari Tulisan. Retrived August 30, 2021, from Alodokter website: <https://www.alodokter.com/komunitas/topic/otak94a81c>
- (2020). Arti Warna dan Seni Menggunakan Simbolisme. Retrived September 9, 2021, from Graphie website: <https://www.graphie.co.id/blog/90/arti-warna-dan-seni-menggunakan-simbolisme-warna>
- (2020). Presentase Rumah Tangga Menurut Daerah Tempat Tinggal, Kelompok Umur, Jenis Kelamin Kepala Rumah Tangga, dan Status Perkawinan 2009-2019. Retrived October 26, 2021, from Badan Pusat Statistika website: <https://www.bps.go.id/statictable/2012/04/19/1605/persentase-rumah-tangga-menurut-daerah-tempat-tinggal-kelompok-umur-jenis-kelamin-kepala-rumah-tangga-dan-status-perkawinan-2009-2019.htm>

Perancangan Kampanye Pentingnya Deteksi HIV Sejak Dini

Thomas Gustinov Hadi Suryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
thomas.gustinov@student.umn.ac.id

Gideon KFH

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Multimedia Nusantara
gideon.frederick@umn.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRAK

HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah virus yang merusak sistem kekebalan tubuh, dengan cara menginfeksi dan menghancurkan sel CD4. Namun, kurangnya edukasi mengenai virus HIV membuat tes HIV di Indonesia sendiri tergolong sedikit. Secara nasional hanya 0,70% penduduk umur 15-24 tahun yang memiliki pengetahuan yang benar dan komprehensif tentang HIV dan AIDS. Jika deteksi dan pengetahuan mengenai virus HIV tidak dilakukan sejak dini akan berimbas mengembangkan AIDS dan berujung dengan kematian. Oleh karena itu, dibutuhkan kampanye mengenai tes HIV untuk menghindarkan dari penyakit AIDS. Metode penelitian dilakukan dalam perancangan kampanye ini adalah metode kualitatif berupa wawancara, observasi eksisting, dan observasi referensi. Melalui perancangan kampanye ini, diharapkan masyarakat DKI Jakarta, khususnya remaja berusia 15-24 tahun serta masyarakat Indonesia secara umum dapat semakin mengetahui informasi mengenai HIV dan tesnya.

Kata Kunci: Virus HIV, Tes HIV, Kampanye

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut WHO, HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah virus yang merusak sistem kekebalan tubuh, dengan cara menginfeksi dan menghancurkan sel CD4. Jika sel CD4 yang dihancurkan semakin banyak, maka kekebalan tubuh juga akan semakin lemah sehingga rentan diserang berbagai penyakit (WHO, n.d.). Menurut data dari Profil Kesehatan Indonesia tahun 2019 kasus HIV di Indonesia mengalami lonjakan dari 21 ribu orang pada tahun 2010 menjadi 50 ribu kasus pada tahun 2019 (Maharrani, 2021).

Namun, kurangnya edukasi mengenai virus HIV membuat tes HIV di Indonesia sendiri tergolong sedikit. Tes virus HIV di Indonesia bersifat sukarela. Berbagai penyuluhan tentang bahaya virus HIV tidak berjalan sesuai dan sejalan dengan banyaknya masyarakat Indonesia yang melakukan tes HIV. Berdasarkan Kementerian Kesehatan RI Badan Penelitian dan Pengembangan (2018) menyatakan, secara nasional hanya 0,70% penduduk umur 15-24 tahun yang memiliki pengetahuan yang benar dan komprehensif tentang HIV dan AIDS (Kementerian Kesehatan RI Badan Penelitian dan Pengembangan, 2018).

Jika deteksi dan pengetahuan mengenai virus HIV tidak dilakukan sejak dini akan berimbas mengembangkan AIDS dan berujung dengan kematian. AIDS sendiri merupakan tahap terparah dari kontaminasi virus HIV. Di tahap ini kekebalan tubuh sudah tidak bisa menjaga tubuh dari berbagai penyakit, sehingga membuat penderita cepat terserang penyakit lain. Infeksi akibat HIV yang sudah parah membuat sangat mudahnya berbagai penyakit menyerang tubuh seperti TBC, *Toksoplasmosis*, *Cytomegalovirus*, *Candidiasis*, *Meningitis kriptokokus*, *Wasting syndrome*, *HIV-associated nephropathy* (HIVAN), dan Gangguan neurologis (Mayo Clinic, n.d.).

Oleh karena itu, penulis mengajukan solusi untuk merancang kampanye pentingnya deteksi HIV sejak dini. Perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi dan menyadari masyarakat mengenai pentingnya deteksi HIV sejak dini.

KAJIAN TEORI

HIV

Menurut World Health Organization (n.d.) HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) adalah sebuah infeksi yang menyerang sel pada sistem kekebalan tubuh manusia. Sel yang diserang terutama adalah sel darah putih. Sel darah putih mempunyai peran untuk membuat imun tubuh tetap terjaga dari virus atau infeksi lain. Jika seseorang terinfeksi virus HIV maka akan menyebabkan AIDS (*Acquired Immunodeficiency Syndrome*) yaitu kondisi kesehatan yang menunjukkan lemahnya sistem kekebalan tubuh secara drastis dan tidak dapat disembuhkan. Gejala awal seseorang terjangkit virus HIV mirip dengan flu biasa seperti demam, sakit kepala, dan sakit tenggorokan. Pada tahap awal ini banyak orang menganggap remeh dan merasa akan baik-baik saja. Nyatanya, pada tahap ini adalah tahap dimana virus sedang cepat menyebar dan menular.

Menurut World Health Organization (n.d.) HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) hidup dalam cairan di tubuh termasuk darah, air mani, cairan vagina, cairan rektal, dan air susu ibu. Sampai saat ini HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) tidak dapat disembuhkan, tidak ada obat, vaksin, atau terapi yang dapat menyembuhkan seseorang dari virus HIV. Pada umumnya HIV ditularkan melalui hubungan seksual. Sangat penting bagi siapapun baik laki-laki maupun perempuan untuk menggunakan kondom dalam melakukan hubungan seksual untuk mencegah penularan virus HIV. Penggunaan kondom yang benar dan konsisten adalah cara paling efektif untuk mencegah penularan HIV. Sunat pria juga dapat mengurangi penularan HIV serta penyakit seksual lainnya (WHO, n.d.).

Menghindari obat-obatan terlarang dan narkoba suntikan dapat menghentikan penularan HIV. Penggunaan jarum suntik atau benda tajam lainnya yang sudah disterilkan juga dapat mencegah penularan virus HIV. Jika seorang ODHA (Orang Dengan HIV/AIDS) harus hidup bersama seseorang yang belum terinfeksi virus HIV, maka ODHA harus menerima Terapi ART (Antiretroviral) untuk mengurangi penularan HIV secara drastis (WHO, n.d.). Satu-satunya cara untuk menjaga tubuh dari HIV adalah dengan mencegahnya. WHO selaku organisasi kesehatan dunia memberikan beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mencegah penularan HIV (WHO, n.d.).

Tes Diagnosis HIV

Tes HIV biasanya dilakukan dengan tujuan memberikan pengawasan, diagnosis virus HIV di dalam tubuh, atau untuk skrining darah seseorang. Dalam negara dengan pendapatan rendah atau menengah tes HIV ditujukan untuk mengetahui jumlah orang yang reaktif virus HIV diantara kelompok yang berisiko seperti ibu hamil, orang dengan penyakit seks menular, pekerja seks wanita, dan penasun (pengguna napza suntik). Melakukan tes HIV baik untuk mendiagnosis, ataupun untuk tujuan skrining darah harus dilakukan secara rahasia dan berdasar pada persetujuan semua pihak. Pendekatan tes HIV terbagi ke dalam 2 tipe yaitu *unlinked testing* dan *linked testing* (WHO, 2009).

de-lite:

*Journal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022*

Unlinked testing dilakukan untuk mengetahui penyakit atau virus lain selain HIV, biasanya dilakukan untuk mengetahui tes sifilis. Dalam melakukan unlinked testing membutuhkan dua tenaga kesehatan yang berbeda. Satu orang untuk mengambil sampel dan satu lagi untuk melakukan tes berdasarkan sampel yang diambil. Ini bertujuan supaya anonim pasien tetap terjaga. Unlinked testing biasanya dilakukan untuk mengambil sampel bertingkat nasional (WHO, 2009).

Linked testing dilakukan untuk mendeteksi virus HIV dalam tubuh dan memungkinkan seseorang untuk mendapatkan dan mengetahui status HIVnya. Metode ini mewajibkan setiap orang mendapatkan persetujuan dari semua pihak dan mendapatkan konseling sebelum dan sesudah melakukan tes HIV. Linked testing dibagi menjadi dua yaitu linked confidential dan linked anonymous. Baik confidential maupun anonymous, sampel dari setiap pasien harus menggunakan kode sehingga kerahasiaan pasien tetap terjaga (WHO, 2009).

Situasi Umum HIV di Indonesia

Menurut laporan SIHA (Sistem Informasi HIV/AIDS dan IMS) tahun 2019 jumlah kasus HIV di Indonesia cenderung meningkat dalam lima tahun terakhir. Kasus HIV paling banyak terjadi pada tahun 2019, sebanyak 50.282 orang yang terinfeksi. Kasus HIV di Indonesia pada tahun 2019 didominasi oleh laki-laki. Sebanyak 32.432 laki-laki terinfeksi HIV diikuti perempuan sebanyak 17.850. Pada tahun 2019 sebanyak 35.399 orang berumur 25 – 49 terinfeksi HIV diikuti umur 20 – 24 tahun sebanyak 7.693 orang, umur 50 tahun ke atas sebanyak 4.375 orang, umur 15 – 19 tahun sebanyak 1.508 orang, umur dibawah 4 tahun sebanyak 905 orang, dan yang paling sedikit umur 5 – 14 tahun sebanyak 453 orang (Khairani, 2020).

Pengetahuan terhadap HIV berperan penting dalam pemberantasan HIV sendiri. Semakin banyak masyarakat yang mengetahui mengenai virus HIV semakin baik pula stigma terhadap ODHA. Berdasarkan hasil riset mengenai pengetahuan akan HIV/AIDS hanya sebesar 0,70% masyarakat berumur 15 – 24 tahun yang paham secara mendalam mengenai HIV/AIDS. Hal ini juga selaras dengan pendidikan seseorang untuk pendidikan tamat D1 sampai PT hanya sebesar 0,61% masyarakat yang paham secara mendalam mengenai HIV/AIDS. Lebih banyak masyarakat yang lebih paham mengenai HIV/AIDS pada tingkat pendidikan SLTP dibandingkan tingkat D1/D2/D3/PT (Kementerian Kesehatan RI Badan Penelitian dan Pengembangan, 2018).

Stigma dan diskriminatif negatif dari masyarakat juga menjadi faktor sedikitnya orang yang melakukan tes HIV. Sebanyak seperlima (18%) responden ODHA pernah mengalami perlakuan tidak menyenangkan, stigma, dan diskriminasi karena status HIV. ODHA berkelamin perempuan mengalami diskriminasi dua kali lebih besar dari ODHA yang berkelamin laki-laki. Sebanyak 10% ODHA mendapat diskriminasi dari tenaga kesehatan. (Suharni, Praptoraharjo, Safika, dkk., 2016, dikutip Rahadi & Wellesley, 2017, hlm. 34).

Kampanye

Menurut Rogers dan Storey dalam Venus (2018) kampanye merupakan sebuah metode komunikasi yang mempunyai tujuan untuk menjelaskan suatu informasi sekaligus memberikan dampak yang besar kepada audience yang dituju. Kampanye harus mempunyai gagasan utama dan batasan waktu yang jelas sehingga pesan dan tujuan dapat terealisasi dengan baik. Kampanye mempunyai prinsip untuk mengajak dan mendorong aksi yang selaras dengan keberlangsungan orang banyak.

Model yang digunakan dalam kampanye ini adalah Model Kampanye Komunikasi Kesehatan Strategis (MK3S). Model kampanye ini dikemukakan pertama kali oleh Maibach, Kreps, dan Bonaguro pada tahun 1993. Maibach, Kreps, dan Bonaguro dalam Venus (2018) mengatakan bahwa model kampanye ini memiliki tujuan utama yaitu memberikan dorongan kepada target untuk melakukan pola hidup sehat.

Strategi Komunikasi

Dietrich (2021) mengemukakan teori baru yang dinamakan PESO Campaign Model (Paid, Earned, Shared, dan Owned). Model ini dibuat selaras dengan mulai berkembangnya teknologi di era sekarang. Model ini pada dasarnya berpegang pada dunia digital yang sudah berkembang pesat. Paid media adalah media yang dimana kita membayar untuk mengiklankan suatu produk kita. Contoh dari paid media dalam konteks model kampanye ini adalah social media advertising, sponsored content, dan email marketing. Earned media adalah media yang biasa dikenal dengan public or media relations. Contoh dari earned media adalah mulut ke mulut, testimoni dari produk yang ditawarkan, atau penempatan media kepada target yang tepat sasaran. Shared media adalah media yang biasa dikenal dengan social media. Shared media sangat bergantung dengan aktivitas seseorang di social media. Owned media adalah media yang dimiliki oleh kita sendiri. Contoh dari owned media adalah website atau blog. Dalam owned media kita mempunyai kontrol penuh atas produk yang kita pajang.

METODOLOGI

Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan dua narasumber, yaitu Alan Vahlevi seorang dokter sekaligus LINKAGES FHI360 (Linkages across the Continuum of HIV Services for Key Populations Affected by HIV) dan Michael Christian seorang pelajar SMA. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam proses perancangan kampanye, mengetahui pengetahuan seorang remaja, dan mengetahui preferensi media informasi yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua narasumber, dapat disimpulkan bahwa masih perlu adanya penyuluhan atau kampanye mengenai virus HIV dan tesnya. Terlihat dari wawancara dengan target perancangan masih belum memahami mengenai virus HIV bahkan tidak pernah mendengar mengenai tes HIV. Hal ini juga disetujui oleh seorang ahli bahwa masih perlu adanya kampanye mengenai virus HIV dan ajakan untuk melakukan tes HIV. Untuk melawan stigma mengenai ODHIV juga masih perlu ditingkatkan. Perlu adanya kerjasama baik dari pemerintah maupun masyarakat untuk melawan stigma buruk tersebut.

Observasi Referensi

Observasi referensi dilakukan terhadap dua perancangan identitas visual. Observasi referensi dilakukan untuk memperoleh referensi penulis dalam merancang kampanye, baik dalam bentuk digital atau cetak dalam hal tipografi, warna, ilustrasi, dan penyampaian informasi. Identitas visual yang dipilih adalah The Public Theater 2020-2021 Season oleh Pentagram dan Baku Design City Branding Identity oleh Mehman Mammedov.

Berdasarkan hasil observasi referensi dapat disimpulkan setiap desain pada sebuah identitas atau kampanye memiliki visual yang diperhitungkan dengan baik. Setiap visual memiliki makna sendiri yang bertujuan untuk menambah nilai yang ingin di informasikan. Warna, ilustrasi, fotografi dan tipografi memiliki makna tersendiri. Hal ini menjadi referensi penulis untuk membuat sebuah perancangan yang memiliki makna didalamnya. Perancangan yang akan dibuat juga dengan memperhatikan kerapian dan kelengkapan sehingga audience akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang diberikan dan mau melakukan sesuatu untuk menunjang tujuan kampanye.

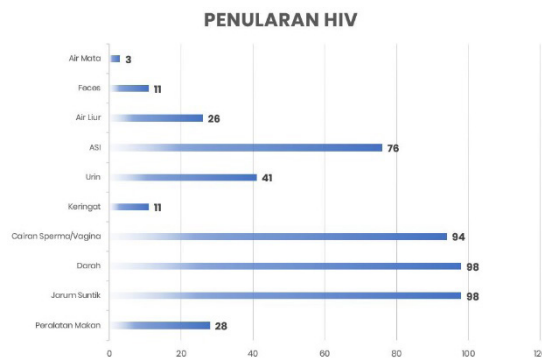
Observasi Eksisting

Observasi eksisting dilakukan terhadap dua kampanye mengenai virus HIV/AIDS. Kampanye yang dipilih adalah Aku Bangga Aku Tahu yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, TestJKT, GueBisa, dan Get Yourself Tested oleh CDC. Fokus utama dari studi eksisting ini adalah untuk mengetahui visual, konten, beserta dampak kampanye yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi eksisting dapat disimpulkan informasi dalam kampanye wajib secara runut, lengkap dan jelas sehingga memudahkan audience untuk

membaca dan mengikuti. Kampanye sebaiknya juga dilakukan melalui media cetak dan media internet (social media) sehingga audience dengan mudah mendapatkan informasi yang diberikan. Kampanye sebaiknya memiliki target yang jelas sehingga desain yang akan dibuat dapat mengikuti preferensi target kampanye.

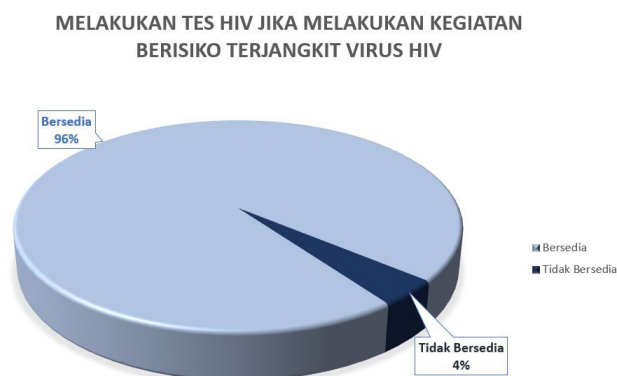
Kuesioner

Penulis melakukan penyebaran kuesioner melalui platform Google Forms untuk memperoleh informasi dari responden. Kuesioner disebar kepada responden yang berusia 15 – 24 tahun berdomisili di DKI Jakarta atau di Indonesia. Kuesioner bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan remaja mengenai virus HIV, pencegahan, penularan, dan tes HIV serta untuk mendapatkan informasi mengenai media yang sering digunakan dan preferensi visual yang diminati.



Gambar 1 Cara Penularan HIV.

Penulis mendapatkan 103 responden yang sesuai dengan target perancangan. 103 responden terbagi kedalam 37 (35,9%) wanita dan 66 (64,1%) pria. Dari 103 responden tidak ada satupun responden yang tidak pernah mendengar istilah HIV. Umumnya responden mengetahui kepanjangan dari HIV dan hanya 3 (2,9%) orang yang menjawab salah. Pertanyaan selanjutnya adalah seputar cara penularan dan cara pencegahan HIV. Penulis menyiapkan beberapa jawaban yang dapat dipilih lebih dari satu oleh responden. Untuk cara penularan sebanyak masih banyak responden yang menganggap bahwa HIV dapat ditularkan oleh peralatan makan (27,2%), keringat (10,7%), urine (39,8%), air liur (25,2%), feces (10,7%), dan air mata (2,9%).



Gambar 2 Jawaban Responden dalam Melakukan Tes.

Pada bagian selanjutnya, penulis memberitahu informasi dasar apa itu tes HIV dan menanyakan responden apakah pernah melakukan tes HIV. Sebanyak 100 (97,1%) responden menjawab tidak dan sisanya 3 (2,9%) menjawab pernah. Penulis kemudian

membagi menjadi dua sesi untuk menanyakan pertanyaan yang berbeda berdasarkan jawaban dari responden. Pada bagian selanjutnya, penulis memberitahu informasi dasar apa itu tes HIV dan menanyakan responden apakah pernah melakukan tes HIV. Sebanyak 100 (97,1%) responden menjawab tidak dan sisanya 3 (2,9%) menjawab pernah. Penulis kemudian membagi menjadi dua sesi untuk menanyakan pertanyaan yang berbeda berdasarkan jawaban dari responden.

PEMBAHASAN

Dalam merancang kampanye mengenai pentingnya deteksi HIV sejak dini penulis menggunakan strategi PESO Campaign Model oleh Dietrich (2021) dengan tahapan paid media, earned media, shared media, dan owned media. Sementara untuk perancangan visual penulis menggunakan teori dari Landa (2010) dengan tahapan overview, strategy, ideas, design, production, dan implementation. Kedua metode ini digunakan oleh penulis sebagai strategi perancangan hingga pada tahap akhir.

Overview

Tahap *overview* adalah tahap dimana penulis mencari dan mengumpulkan segala informasi atau data yang dapat digunakan untuk kepentingan perancangan. Mulai dari latar belakang, mencari solusi dari sebuah masalah, segmentasi dari target perancangan, informasi mengenai HIV dan tesnya, hingga situasi HIV di Indonesia. Data mengenai HIV dan tesnya seperti cara penularan, pencegahan, metode tes, dan sampel dikumpulkan dan dianalisis kembali untuk dijadikan konten dalam perancangan kampanye.

Strategi

Penulis membuat strategi yang berdasar pada tujuan dan target perancangan. Metode strategy yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan metode PESO yang terdiri dari paid media, earned media, shared media, dan owned media. Metode ini penulis gunakan karena PESO merupakan metode paling modern dengan fleksibilitas yang paling sesuai dan mudah diterapkan. Dalam melakukan tes HIV masih banyak stigma negatif yang muncul hingga membuat target kampanye takut dan merasa malu untuk melakukan tes HIV. Hal pertama yang penulis lakukan adalah memberikan pemahaman berupa informasi secara mendalam dan lengkap mengenai HIV dan tesnya melalui *website* dan media sosial. Penulis juga melakukan *offline activation* atau seminar, nantinya di dalam seminar ini akan disajikan informasi secara mengenai HIV dan tempat untuk melakukan tes HIV secara langsung. Pemberian merchandise secara gratis kepada target kampanye untuk berani melakukan tes HIV juga dilakukan untuk mengajak target kampanye lebih berani melakukan tes HIV. Penggunaan strategi komunikasi pada kampanye ini juga sangat diperhatikan supaya ODHIV atau seseorang yang ingin tes HIV tidak merasa malu dan tertutup.



Gambar 3 Logo Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Idea

Big idea dari kampanye ini yaitu “tujuan mulia yang berawal dari sebuah keberanian”. *Big idea* ini memiliki makna yang luas dan dalam bahwa melakukan tes HIV yang berdasar pada keberanian dan keinginan diri sendiri merupakan salah satu tujuan mulia karena

de-lite:

Journal of Visual Communication

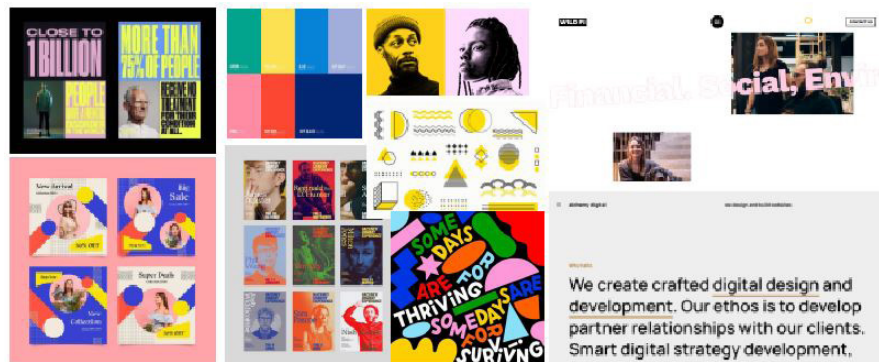
Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022

dapat melindungi orang tersayang. Dalam melakukan konsep visual dari kampanye, penulis mengembangkan kata berani menjadi *bold* sehingga didapatkan visual yang kontras, *bright*, dan *vibrant* serta menunjukan wajah dan gerakan yang merepresentasikan keberanian, kebahagiaan, dan optimisme. Untuk konsep komunikasi penulis merujuk pada kata mulia yang dikembangkan menjadi terbuka dan apa adanya sehingga cara mengkomunikasikan kampanye ini adalah dengan kata-kata yang *simple, to the point*, sederhana dan menggunakan bahasa sehari-hari.

Desain

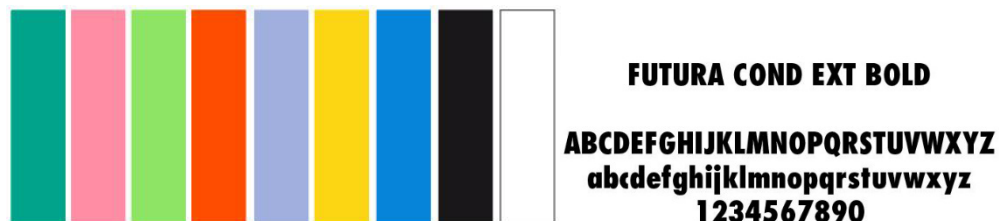
Tahap desain dimulai dengan mencari dan mengumpulkan referensi visual yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pengumpulan *moodboard* ini berdasar pada konsep awal yang telah dirumuskan sebelumnya. *Moodboard* ini kemudian akan dijadikan patokan dalam mengkomunikasikan konsep yang telah dirancang.



Gambar 4 *Moodboard*.

Warna terang seperti kuning, hijau, orange, merah muda, dan biru dipilih untuk menunjukan keberanian dan harapan dalam melakukan tes HIV. Penulis juga menggunakan fotografi yang memberikan kesan semangat, keberanian, dan optimisme serta dibalut dengan warna terang. Latar dominan putih juga dipilih untuk memberikan kesan mulia dan bersih. Penggunaan tipografi yang besar dan tebal juga digunakan untuk memberikan kesan berani dan tegas.

Penulis juga mengumpulkan referensi desain UI *desktop website* yang memiliki komposisi terbuka dan layout yang sederhana. Selain itu, beberapa ilustrasi *decorative graphic* yang berjenis *line art* juga digunakan oleh penulis. Penggunaan ilustrasi *line art* ini muncul berdasar pada *big idea* berani dan mulia.



de-lite:

Jurnal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022



This work is licensed under a CC-BY-NC

POPPINS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 5 Penentuan Warna dan Tipografi.

Pemilihan *typeface* menggunakan konsep tegas dengan keterbacaan yang tinggi. Penulis memilih Futura khususnya Futura Condensed Extra Bold dan Poppins sebagai *typeface* perancangan kampanye ini. Futura Condensed Extra Bold dipilih untuk penggunaan *headline*, sedangkan untuk penggunaan *sub-headline* penulis menggunakan Poppins. Bentuk *font* ini terkesan modular dan juga minimalis.

Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV
Yuk, Berani Tes HIV

Gambar 6 Identitas Kampanye.

Yuk, Berani Tes HIV dipilih berdasarkan acuan dari big idea yang menggunakan bahasa sehari-hari, sederhana, dan informal untuk perumusan nama kampanye. Nama ini didapatkan dengan tujuan target kampanye secara langsung dapat memahami tujuan dari kampanye. Font Poppins Regular digunakan untuk memberikan readability yang tinggi. Warna merah muda, kuning, orange, biru, dan hijau digunakan untuk merepresentasikan keberanian, kebahagiaan, optimisme, pengetahuan sekaligus kesehatan.

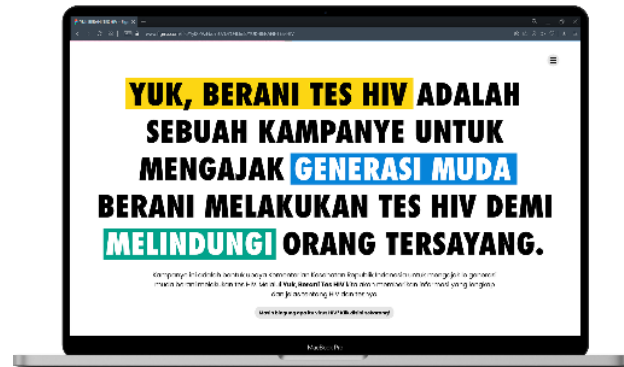


Gambar 7 Ilustrasi.

Garis yang bergelombang halus mempunyai makna dinamis dan dimaksudkan bahwa tes HIV dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja. Garis yang bergelombang kaku mempunyai makna ketegasan yang dimaksudkan dalam melakukan tes HIV

seseorang tegas menurut keinginan diri sendiri tanpa adanya paksaan. Penggunaan garis pada bagian ini biasanya dilakukan penulis untuk memberikan kesan pada objek yang terkesan kaku sehingga terasa lebih hidup. ilustrasi yang menggambarkan mengenai semangat optimisme, cinta kasih, obat-obatan ARV, ketegasan, dan perubahan ke arah yang lebih baik. Ini dilakukan penulis untuk memberikan interpretasi yang jelas kepada audience.

Production



Gambar 8 Website

Dalam merancang menu *website*, penulis menggunakan *layout multicollum grid* untuk mengatur konten yang akan disajikan. Ukuran format layar yang penulis gunakan adalah 1080 x 720 px, dengan jumlah kolom 4 dengan *gutter* sebesar 20 dp. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 50 dp.



Gambar 9 Instagram.

Penulis mendesain 3 baris Instagram *feeds* dengan total 9 *post*. Proses perancangan *feed* Instagram menggunakan ukuran 1080 x 1080 px. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran yang lebih besar, tapi tetap dengan perbandingan yang sama. Penulis menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm. Perancangan ini menggunakan layout *multicollum grid* dengan banyaknya kolom ada 6 dengan *gutter* sebesar 3 mm. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 10 mm.



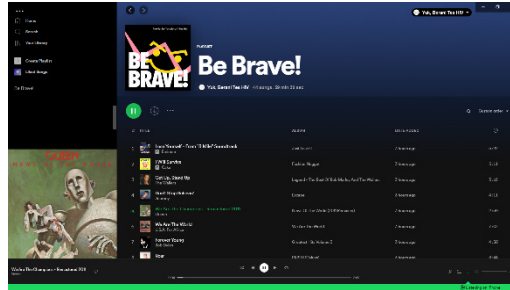
Gambar 10 Facebook.

Proses perancangan Facebook *post* menggunakan ukuran 1080 x 1080 px. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran yang lebih besar, tapi tetap dengan perbandingan yang sama. Penulis menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm. Perancangan ini menggunakan layout *multicollum grid* dengan banyaknya kolom ada 6. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 10 mm dengan *gutter* sebesar 3 mm.



Gambar 11 Twitter.

Proses perancangan Twitter menggunakan ukuran 1200 x 628 px. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran yang lebih besar, tapi tetap dengan perbandingan yang sama. Penulis menggunakan ukuran 80 cm x 56 cm. Perancangan ini menggunakan layout *multicollum grid* dengan banyaknya kolom ada 6. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 10 mm dengan *gutter* sebesar 5 mm.



Gambar 12 Spotify.

Proses perancangan Spotify menggunakan ukuran 1080 x 1080 px. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran yang lebih besar, tapi tetap dengan perbandingan yang sama. Penulis menggunakan ukuran 20 cm x 20 cm. Perancangan ini menggunakan *layout multicollum grid* dengan banyaknya kolom ada 6. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 10 mm dengan *gutter* sebesar 3 mm.



Gambar 13 Poster.

Penulis merancang media poster dengan menggunakan *multicollum grid* 8 kolom dengan ukuran A2. *Multicollum grid* digunakan untuk mendapatkan fleksibilitas elemen visual. Untuk marginnya sendiri menggunakan ukuran 10 mm dengan *gutter* sebesar 4 mm. Font Futura Condensed Extra Bold digunakan penulisan heading dengan ukuran 112 pt. Sedangkan untuk bodycopy menggunakan font Poppins Regular dengan ukuran 14 pt.



Gambar 14 Billboard.

Ukuran billboard adalah 20 m x 12 m. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran yang lebih kecil, tapi tetap dengan perbandingan yang sama. Penulis menggunakan ukuran 30 cm x 18 cm. Penulis merancang media billboard dengan menggunakan *multicollum grid* 8 kolom. *Multicollum grid* digunakan untuk mendapatkan fleksibilitas elemen visual. Margin yang digunakan oleh penulis adalah 10 mm dengan *gutter* sebesar 3 mm.



Gambar 15 X-Banner.

Ukuran x-banner adalah 160 cm x 60 cm. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran 22 cm x 9 cm. Penulis merancang media x-banner dengan menggunakan *multicollum grid* 6 kolom. *Multicollum grid* digunakan untuk mendapatkan fleksibilitas elemen visual. Margin yang digunakan oleh penulis adalah 20 mm dengan *gutter* sebesar 4 mm.



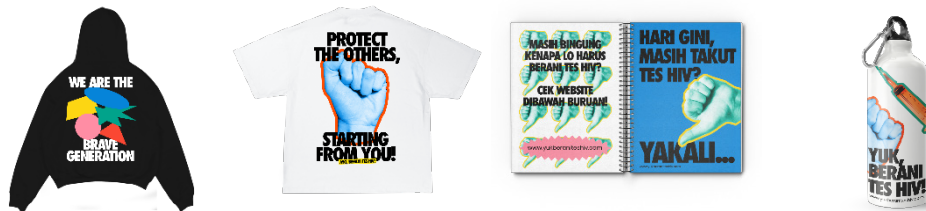
Gambar 16 Transit Ads.

Ukuran transit ads adalah 12 m x 3 m. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran 32 cm x 12 cm. Penulis merancang media x-banner dengan menggunakan *multicollum grid* 8 kolom. *Multicollum grid* digunakan untuk mendapatkan fleksibilitas elemen visual. Margin yang digunakan oleh penulis adalah 7 mm dengan *gutter* sebesar 3 mm.



Gambar 17 Booth.

Ukuran dari *booth* sendiri adalah sebesar 3 m x 1 m. Dalam proses merancang, penulis menggunakan ukuran 17 cm x 7 cm. Penulis merancang media booth dengan menggunakan *multicollum grid* 2 kolom. *Multicollum grid* digunakan untuk mendapatkan fleksibilitas elemen visual. Margin yang digunakan oleh penulis adalah 7 mm dengan *gutter* sebesar 3 mm.



Gambar 18 Merchandise.

Kampanye juga dilengkapi dengan *gimmick* yaitu t-shirt, hoodie, totebag, botol minum, dan buku. *Gimmick* bisa didapatkan dengan cara membeli secara langsung melalui website atau social media. Selain itu, *gimmick* juga bisa didapatkan ketika menghadiri seminar yang akan dilaksanakan atau ketika berani melakukan tes HIV di booth yang sudah disediakan. *Gimmick* dapat digunakan sehari-hari dan dengan secara tidak sadar informasi mengenai HIV dan tesnya dapat terus disebar.

Implementation

Pada tahap *implementation*, penulis melakukan penerapan karya desain ke dalam berbagai media yang telah diproduksi. Penggunaan 4P (*product, price, place, promotion*) juga dianalisis untuk mengevaluasi jalannya kampanye. 4P ini berperan penting karena 4P merupakan salah satu faktor keberhasilan yang mudah untuk diidentifikasi dalam jalannya kampanye. 4P juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor kepuasan target kampanye.

Product utama yang disajikan dalam kampanye ini adalah sebuah media informasi sekaligus persuasi berupa website Yuk, Berani Tes HIV. Di dalam *website* ini akan menyajikan beberapa informasi seperti tempat untuk melakukan tes HIV, ajakan untuk berani melakukan tes HIV, informasi layanan dukungan jika terbukti positif HIV, dan pembelian *merchandise* yang hasilnya dari penjualannya akan didonasikan. Dalam kampanye ini, kepercayaan dan keberanian dari target kampanye menjadi harga utama.

Jika target kampanye masih merasa ragu dan kurang percaya dalam mengikuti jalannya kampanye hingga melakukan tes HIV, dapat dipastikan kampanye tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tes HIV sendiri harus dilakukan secara sukarela, tanpa

ada paksaan, dan dilakukan secara konsensual. Ini mengakibatkan harus adanya kepercayaan dan keberanian dari target kampanye. Dalam menyebarkan ajakan untuk berani melakukan tes HIV harus memperhatikan tempat yang sesuai dengan segmentasi dari target kampanye.

Target kampanye dari kampanye ini adalah generasi muda berumur 15 – 24 tahun. Maka dari itu beberapa tempat yang dijadikan sebagai menyebarkan ajakan adalah sekolah, universitas, halte bus, jalan tol, gym, salon, dan rumah sakit. Pemilihan tempat ini dapat menjangkau target kampanye secara efektif. *Promotion* dilakukan melalui media internet, media sosial, dan media cetak. Mulai dari website, social media, poster, billboard, transit ads, dan beberapa media cetak lainnya. Teknik komunikasi yang digunakan adalah sederhana dan informal.

Hashtag yang digunakan adalah #BeraniTesTegasMelawan. Pesan yang diberikan juga sederhana dan mudah dimengerti khususnya oleh generasi muda. Kolaborasi dengan artis papan atas juga digunakan untuk mengajak generasi muda berani melakukan tes HIV.

SIMPULAN & REKOMENDASI

HIV merupakan sebuah virus berbahaya yang menyerang sistem kekebalan manusia. HIV dapat menyebabkan komplikasi berbagai penyakit yang berbahaya pula seperti, TBC, *Toksoplasmosis*, *Cytomegalovirus*, *Candidiasis*, *Meningitis kriptokokus*, *Wasting syndrome*, *HIV-associated nephropathy* (HIVAN), dan AIDS. Salah satu cara untuk mengetahui seseorang terinfeksi virus HIV adalah dengan cara melakukan tes HIV.

Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan kampanye untuk mengajak masyarakat khususnya generasi muda berani melakukan tes HIV. Melalui perancangan kampanye ini, penulis berharap generasi muda dapat mengetahui HIV secara mendalam dan berani melakukan tes HIV. Proses perancangan ini dimulai dengan melakukan riset terlebih dahulu secara mendalam, terutama mengenai situasi umum HIV di Indonesia. Penulis melakukan berbagai tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan metodologi perancangan.

Berbagai data yang sudah terkumpul dianalisis dan digunakan sebagai acuan merencanakan strategi kampanye. Berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data, perancangan kampanye ini berfokus pada media digital, namun tidak menutup kemungkinan adanya media cetak. Kampanye ini ditujukan khususnya untuk daerah DKI Jakarta dan sekitarnya. Penyelenggara dari kampanye ini adalah Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Kampanye ini mempunyai konsep berani, tegas, dan simpel.

Kampanye ini diberi nama Yuk, Berani Tes HIV dan mempunyai arti yang mudah dipahami sehingga target kampanye dapat dengan mudah memahami isi dari kampanye. Kampanye dilakukan melalui berbagai jenis media yang bertujuan membantu target kampanye mendapatkan kemudahan informasi. Penggunaan website sebagai media utama dalam kampanye ini bertujuan untuk memudahkan akses informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Rahadi, A., & Wellesley, S. (2017). Kajian Nasional Respon HIV di Bidang Kesehatan Republik Indonesia. 1–184.

Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2006). Color Design Workbook -A Real World Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport Publisher.

Venus, A. (2018). Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi Publik. Simbiosis Rekatama Media.

Dietrich, G. (2021, January 5). Why communicators must (finally) embrace the PESO

de-lite:

*Journal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022*

model. Retrieved November 24, 2021, from <https://spinsucks.com/communication/pr-pros-must-embrace-the-peso-model/>.

Kementerian Kesehatan RI Badan Penelitian dan Pengembangan. (2018). Laporan Provinsi DKI Jakarta Riskesdas DKI Jakarta 2018. In Laporan Provinsi DKI Jakarta. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB). www.litbang.kemkes.go.id

Khairani. (2020). Infodatin HIV AIDS. Kesehatan, 1–8. [http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/Infodatin AIDS.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/pusdatin/infodatin/Infodatin%20AIDS.pdf)

Maharrani, A. (2021, February 10). Belajar pentingnya tes dari kasus HIV/AIDS. <https://lokadata.id/artikel/belajar-pentingnya-tes-dari-kasus-hiv-aids>

Mayo Clinic. (n.d.). HIV/AIDS - Symptoms and causes - Mayo Clinic. Retrieved September 13, 2021, from <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/hiv-aids/symptoms-causes/syc-20373524>

WHO. (n.d.). HIV/AIDS. Retrieved September 13, 2021, from https://www.who.int/health-topics/hiv-aids#tab=tab_

Visual Identity and Packaging Design for Gringsing Textile Products from Bali Morinda Art Textile SME at BEDA'KAN 8th Batch

Medelyn Aurellia

Visual Communication Design, School of Design,
Universitas Pelita Harapan
aurelliamedelyn@gmail.com

Brian Alvin Hananto

Visual Communication Design, School of Design,
Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Diterima: Agustus, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Desember, 2022

ABSTRACT

Morinda Art Textile is one of the SMEs (Small Medium Enterprise) that sells Gringsing textile products and is located in Bali, Indonesia. Gringsing is a typical textile that is quite old and very well-known in Bali. This project was done for a program called BEDA'KAN in the 8th batch. The Ministry of Tourism and Creative Economy in Indonesia initiated this program. The packaging design for Morinda Art Textile was carried out using the Eric Karjaluoto methodology. This design was carried out in November 2021 and ended in December 2021.

Keywords: Packaging Design, Branding, Gringsing Textile, Indonesia, Bali

INTRODUCTION

The Packaging Design Project for SMEs called Morinda Art Textile was held by a program called BEDA'KAN which stands for "Bedah Desain Kemasan." This program was held in collaboration with AsprodiDKV and DJKI, which the Indonesian Ministry of Tourism and Creative Economy initiated. Since the Covid-19 pandemic, SME businesses in Indonesia have been economically impacted (Hardilawati, 2020). So, this program aims to educate the creative industry so that they can adapt better packaging to SME products. This program was made to help them develop their business. This program is expected to restore the spirit of culinary businesses to continue to build their business and increase their economic condition and income from the creative industry (ADGI, 2020).

BEDA'KAN has undergone several batches, and each pack is assigned to different cities in Indonesia. The authors participated in the 8th batch, which was set as Bali. Bali is one of the most popular tourist cities in Indonesia and worldwide (Paramita & Putra, 2020). On this occasion, the author had the opportunity to design the packaging for the Gringsing fabric product from Mr. I Wayan Mudana.

2021

MORINDAART TEXTILE

Produk



Medelyn Aurellia

BEDAKAN 8 - Desa Wisata Bali

BATCH 8 AKI

Image 1 Gringsing Textile. (Source: Personal Documentation, 2021)

Gringsing textile is an ancient heritage that exists on the island of Bali and still survives these days. Gringsing itself consists of the words “Gring” which means “sick” and “sing” which means “no.” So, people who wear Gringsing textiles aim to avoid any problems. Based on an interview with Mr. I Wayan Mudana, the author got information about making Gringsing Textile which takes a very long time, at least two years of work. Gringsing textile is the only woven fabric that uses the Double ikat technique in Indonesia, and it is this technique that makes Gringsing cloth has a very long processing time. Therefore, Gringsing textile has a relatively high price, from IDR 300,000.00 - to IDR 125,000,000.00/ fabric.

This product from Mr. Mudana was initially named “Morinda Art,” which then became “Morinda Art Textile” to make it more straightforward that the product sold is a textile product. Previously, the Morinda Art Textile business was run by Mr. Mudana’s father since 1990, carried on by Mr. Mudana to this day.



Image 2. Morinda Art and Mr. Mudana (Source: <https://www.facebook.com/people/Morinda-ART/100063714216402/>)

Therefore, this article attempts to elaborate on the design process that the authors conducted with Mr. Mudana at the BEDA'KAN event. To do so, the article is written with the literature review, methodology, result & discussion, and conclusion format. The literature

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022



This work is licensed under a CC-BY-NC

review elaborates on the relationship between brands, visual identity, and packaging. The methodology elaborates on the authors' approach to design and all the methods, techniques, and instruments for design. The result and discussion showcase and elaborate on the design result. Lastly, the conclusion attempts to conclude the overall projects and provides further recommendations.

LITERATURE REVIEW

A brand, visual identity design, and packaging design have a relationship that needs to be adequately understood. A brand is a particular idea, image, or service that consumers associate with by identifying a name, logo, slogan, or design (Darmawanto, 2019). A brand is something abstract and cannot be experienced by people. Therefore, a touchpoint is necessary so that the brand can be identified and understood (Wheeler, 2009). Visual identity can be designed with graphic elements, such as images and type (Hananto, 2019). The visual identity design must be unique and memorable to serve a purpose for the brand (Landa, 2011).

Another essential part of a brand that has products is packaging design. Visual identity and packaging design are essential in developing a brand in the market (Calista & Hananto, 2022). Traditionally, the primary function of the packaging was to hold and protect the product (Kotler & Armstrong, 2010). Packaging design can also communicate the brand (Ambrose & Harris, 2011). A packaging design must also implement visual identity because visual identity is an essential element that is needed by a brand (Putra et al., 2021). The shapes and designs of any packaging influence consumer psychology, and the more attractive the packaging will increase consumer purchases (Zarkasyi, 2020). Designing a proper visual identity and packaging design for an SME can be seen as an initial stage to encourage positive change for the SME (Hananto et al., 2021).

METHODOLOGY

Overall, the project is conducted as a participatory design project. Participatory design projects are design projects that advocate designer and user or stakeholder participation (Martin & Hanington, 2012). The stakeholders in the design project are Mr. Mudana, the brand's owner, DJKI as the event initiator, and several SME product experts. In this type of design project, communication with the stakeholders is necessary and crucial to ensuring a successful design project (Elizabeth et al., 2022).

In designing Morinda Art Textile packaging, the author uses the design methodology from Eric Karjaluoto's "The Design Method." Eric Karjaluoto divides this methodology into four stages: discovery, planning, creative, and application (Hananto et al., 2020). The methodology can be seen in Image 3.



Image 3 Gringsing Textile. (Source: Personal Documentation, 2022)

The 'Discovery' phase is where the author collects data and information regarding the overall design project in the discovery stage. In the 'Planning' stage, the authors identify the needs and problems from the 'Discovery' phase and think about solutions to solve them. The 'Creative' phase is where the authors conduct visual explorations to create a design in response to the design problem defined previously. In the last stage, the 'application' phase, the authors and Mr. Mudana agreed on the final design and started preparing the production of the design.

de-lite:

*Journal of Visual Communication
Design Study & Practice
Vol. 2 No. 2 December 2022*

Consequent discussions will elaborate on each phase's methods, techniques, and instruments.

Discovery Phase

The discovery phase started as the author received a written brief on the product information regarding Morinda Art. The author attends a hybrid meeting event held by DJKI and ASPRODI as part of the BEDA'KAN event. During the session, the author interviews Mr. Mudana to gather more information regarding the brand. Interviews are the primary data-gathering methods where the interviewee directly asks the information source or informant (Sudaryono, 2019). The author also uses documentation study to study more and collect information regarding gringsing fabric. Documentation study is a secondary data-gathering method through reading and understanding documents, often publications for information (Bowen, 2009). The collected data is then studied so that the author may have insight and a basis for the next phase.

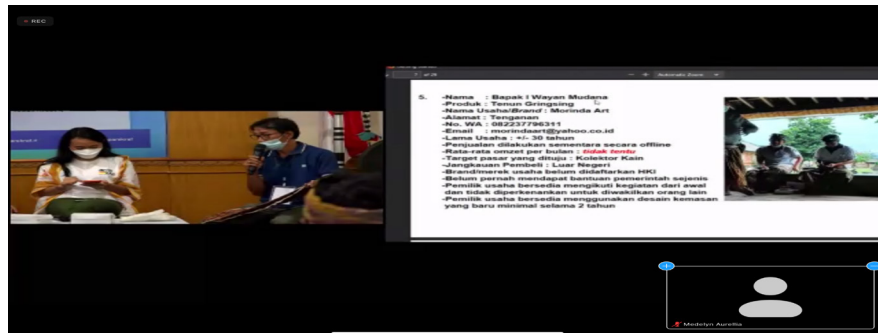


Image 4 Data Gathering (Source: Personal Documentation, 2022)

Planning Phase

The planning phase attempts to synthesize and clarify information collected in the 'Discovery' phase. In this phase, the authors conduct brainstorming by creating brainstorming webs. Brainstorming is used to develop a central concept and connects it by identifying characteristics, facts, and ideas connected to the central concept (Martin & Hanington, 2012). The brainstorming method generates visual keywords that will be used as a foundation for the visual exploration later in the 'Creative' phase.

The author also conducts more interviews with Mr. Mudana on opinions and approval regarding the design process findings. At this stage, the author also received information about the box size needed by Mr. Mudana.

Creative Phase

In this phase, the authors created rough sketches to generate and explore ideas. The ideas are then presented to Mr. Mudana for some feedback and input. Ideas considered good are later explored and expanded to a more comprehensive design. The comprehensive design is then presented at the BEDA'KAN session to receive feedback from other stakeholders.

After receiving feedback, the authors refined and revised the design to a complete form. The finalized design is later shown to Mr. Mudana for his final remarks. The finalized design is then presented for the last session of BEDA'KAN.

Application Phase

After the final design was presented, the authors finalized the design by creating the final artwork. Final artworks are design files prepared for production or printing, with all the technical measurements and conditions fulfilled (Ambrose & Harris, 2008). The final artwork

is later sent to a printer appointed by DJKI. After several prototype revisions regarding the final design and artwork, the final design is finished, and the authors hand over the design files to Mr. Mudana and DJKI.

RESULT & DISCUSSION

In the planning phase, the authors defined two visual keywords as part of the main objective for Morinda Art Textile's visual. The two keywords are premium and minimalist.

Premium can be understood as a high value than usual (*Premium*, n.d.). The keyword premium comes from gringsing fabric with elegant motifs, is supported by a long, complex manufacturing process, and has a reasonably high price. This keyword drives the selection of various design elements, such as color, typography, and pattern design.

Minimalist is something done in the style of minimalism, in which something is characterized by something minimal or simple (*Minimalist*, n.d.). The keyword minimalist comes from the idea that to contrast the complex patterns on the cloth, the design should be minimal to highlight the product further. The minimalist keyword drives the decisions on configuring the design elements that were expanded from the premium keyword.

After deciding the keywords, the authors finally conducted the creative phase. First, the authors determined the color palette used in the packaging. The colors selected to create the premium look are black, white, and gold. Black and white are considered color combinations that can create a luxurious and premium feel to a design (Wang et al., 2022). The gold color is used to accentuate and also highlight the design from the black and white color.

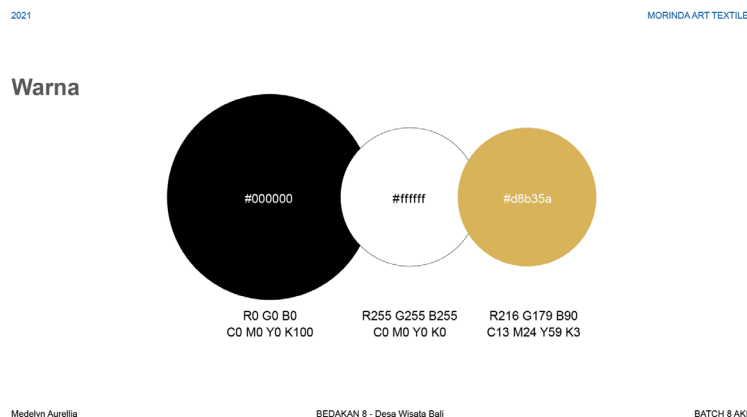


Image 5 Color Palette. (Source: Personal Documentation, 2022)

The primary typeface used in the logo design is a high-contrast sans serif typeface. This typeface category is close to didone typefaces, often used for fashion and premium brands (*A Brief History of Type - Part Four: Modern (Didone)*, n.d.). Another characteristic of using a didone typeface is the need for more space to create a more legible text. So to create an optimal premium look, the typeface didone should utilize more space and make the design minimal so that the typeface's visibility may not be hindered.

MORINDA
ART TEXTILE



Image 6 Morinda Art Textile Logo. (Source: Personal Documentation, 2022)

For the graphic elements, the authors decided to make a pattern. The pattern displays diamond shapes, often found on gringsing fabrics. The diamond shape is considered a luxury item, and consumers perceive it as premium (Amelia & Hudrasyah, 2016); by displaying diamonds as part of Morinda Art Textile's visual elements, the author hopes to instill a premium association in consumers' minds. The design of the diamond uses thin strokes in order not to make the design feels crowded and full.

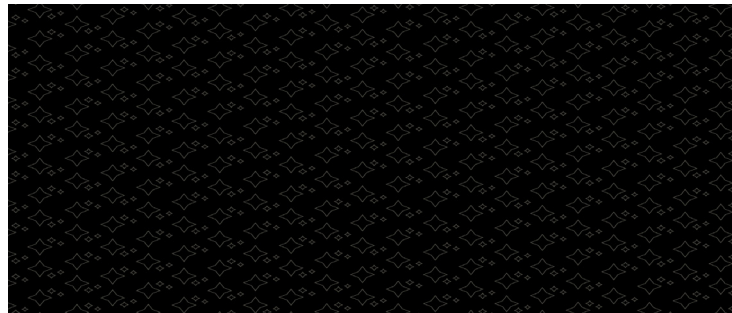


Image 7 Morinda Art Textile Supergraphic. (Source: Personal Documentation, 2022)

Mr. Mudana stated that storing gringsing fabric for an extended period in an open space and exposed to sunlight may damage the product. Therefore, the authors used a simple thick box to protect the gringsing fabric. The box's dimension is designed to store Mr. Mudana's product precisely. The authors designed several alternatives of visual design for the packaging (Image 8).

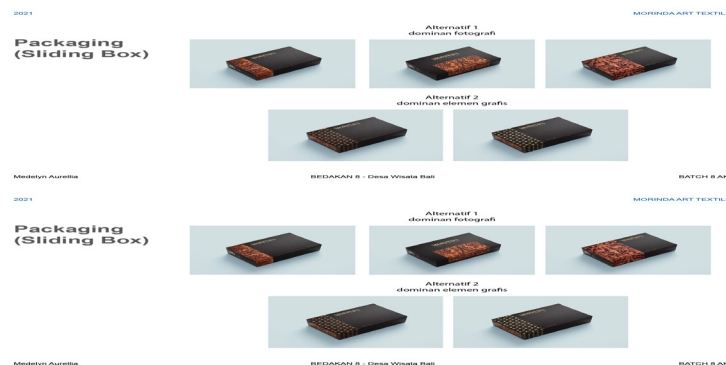


Image 8 Morinda Art Textile implementation. (Source: Personal Documentation, 2021)

After Mr. Mudana selected a packaging design, the authors continued implementing the visual identity design in other applications. The applications designed are business cards, postcards, stickers, wrapping paper, and hang tags. The authors implement a photo of a Mr. Mudana's product to differentiate further the identity design of Morinda Art Textile and other gringsing textile brands.

2021

MORINDA ART TEXTILE

All
Product



Medelyn Aurellia

BEDAKAN 8 - Desa Wisata Bali

BATCH 8 AKI

Image 9 Morinda Art Textile implementation 2. (Source: Personal Documentation, 2022)

The final designs were later presented at the BEDA'KAN event and received generally positive reviews. Some minor adjustments were made per the comments of the committee and experts in BEDA'KAN. The minor adjustments were regarding the sizing and also an adjustment for the gold color used in the identity design. After responding and adjusting to the comments, Mr. Mudana approved the final design, and the author delivered the design to Mr. Mudana and the BEDA'KAN committee.

CONCLUSION

The author concludes that designing a distinct and representable visual identity is crucial for consumers to recognize our products through visuals. Designing a visual identity must start with understanding the product and client needs. Sometimes, the client may need guidance about the necessary steps in a design project. It is the designer's responsibility and role to educate the client through positive communication so that the client may understand what is necessary. The client's understanding of the design project is necessary, as it can make the client more committed to the design project and has a proper sense of ownership towards the design.

In this project, the author contributes to solving the problems found in the existing visual identity and packaging design. Problem-solving is carried out in the planning phase. It was previously using plastic, and this could cause damage to the expensive fabric. This cloth must be in packaging that protects its contents. The authors see that BEDA'KAN is one way for designers to help SMEs affected by COVID-19 and educate business owners that creating a visual identity is crucial to building a brand.

The overall BEDA'KAN activity might be better offline with intense communication. However, due to the COVID-19 pandemic, conducting the event offline may be risky. With an online process, the author recommends holding regular meetings during, before, and after the design process, so there is no miscommunication between the designer and the client. Regular communication will minimize errors or significant revisions at the application stage later.

ACKNOWLEDGEMENT

On this occasion, the authors would like to express our deepest gratitude and appreciation to Mr. I Wayan Mudana as part of SME Morinda Art Textile, AsprodiDKV, DJKI, and BEDA'KAN for this extraordinary opportunity. Hopefully, the author can collaborate again on another occasion to do other works.

REFERENCES

A Brief History of Type - Part Four: Modern (Didone). (n.d.). Ilovetypography.Com. Retrieved December 6, 2022, from <https://ilovetypography.com/2008/05/30/a-brief-history-of-type-part-4/>

ADGI. (2020, August 26). *Open Call - BEDA'KAN 2*. Facebook. <https://m.facebook.com/adgipusat/photos/a.1377810722518212/1982976528668292/?type=3>

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *The Production Manual: a Graphic Design Handbook*. In *The Production Manual*. AVA Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781474223584>

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Packaging the Brand*. AVA Publishing. <https://doi.org/10.5040/9781350096516>

Amelia, S. Y., & Hudrasyah, H. (2016). Consumer's Purchase Intention Towards Diamond Jewelry in Indonesia. *Journal of Business and Management*, 5(6), 747–763. <https://journal.sbm.itb.ac.id/index.php/jbm/article/view/2015>

Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>

Calista, H., & Hananto, B. A. (2022). Visual Identity and Packaging Design for Bécik Bécik. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 4(1), 70–77. <https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/article/view/5956>

Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II Perancangan Identitas Visual*. UNISNU PRESS.

Elizabeth, Calista, H., Frite, P., Isfandriani, K., & Suwanto, K. M. (2022). Proses Perancangan Identitas Visual dan Desain Kemasan untuk Brand Verence. *Proses Perancangan Identitas Visual Dan Desain Kemasan Untuk Brand Verence*, 1(1), 1–7. <https://ojs.uph.edu/index.php/IMATYPE/article/view/5214>

Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.

Hananto, B. A., Aurellia, M., Calista, H., Kusuma, S., & Leoni, V. (2021). Perancangan Kemasan Produk Keripik Belut UMKM “Sinar Sawah.” *Infomatek: Jurnal Informatika, Manajemen, Dan Teknologi*, 23(2), 69–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/infomatek.v23i2.4666>

Hananto, B. A., Leoni, E., & Wong, T. (2020). Pedagogi Metodologi Desain Sebagai Strategi Pendidikan Desain (Studi Kasus : Identifikasi Metodologi Simulasi Perancangan Ulang Website Taman Mini Indonesia Indah). *Jurnal Nawala Visual*, 2(2), 16–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i2.107>

Hardilawati, W. L. (2020). Strategi Bertahan UMKM di Tengah Pandemi COVID-19. *Jurnal Akuntansi & Ekonomika*, 10(1), 89–98. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/jae/article/view/1934>

Kotler, P., & Armstrong, G. (2010). *Principles of Marketing*. Pearson.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). Wadsworth Cengage Learning.

de-lite:

Jurnal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 2 No. 2 December 2022



This work is licensed under a CC-BY-NC

Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publisher.

minimalist. (n.d.). Merriam-Webster.Com. Retrieved December 6, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/minimalist>

Paramita, I. B. G., & Putra, I. G. G. P. A. (2020). New Normal Bagi Pariwisata Bali di Masa Pandemi COVID-19. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Pariwisata Agama Dan Budaya*, 5(2), 57–65. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/parbud/article/view/108>

premium. (n.d.). Merriam-Webster.Com. Retrieved December 6, 2022, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/premium>

Putra, R. W., Lestari, R., & Putra, T. (2021). Penerapan Visual Identity Pada Produk Bank Sampah Universitas Budi Luhur. *Artinara*, 1(1), 34–38.

Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method* (2nd ed.). Rajawali Pers.

Wang, Y., Wang, T., Mu, W., & Sun, Y. (2022). What is the glamor of black-and-white? The effect of color design on evaluations of luxury brand ads. *Journal of Consumer Behaviour*, 21(5), 973–986. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/cb.2030>

Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity* (3rd Ed.). John Wiley & Sons.

Zarkasyi, A. (2020). *Desain Packaging untuk Meningkatkan Nilai Tambah Industri Makanan dan Minuman*. Universitas Dinamika.

Design Studies

58-67

Pengaruh Imaginary Prisons Piranesi terhadap Bentuk Set Tangga dalam Film Seri Squid Game

Charissa Myandra Amirah, Ferdinand Indrajaya, Zhevanya Bintang Kinanti,

Yessa Fransiska, Manaka Yoshida

Universitas Pelita Harapan

68-80

Analisis Representasi Buddhisme dan Mitologi India pada Desain Karakter Game

Studi Kasus: Game Onmyoji Chapter Celestial Realm

Angelina Chandra Putri, Dianing Ratri

Institut Teknologi Bandung

81-86

Penggunaan Limited Animation pada Animasi The Flintstones

Danika Aurelia Ranti, Alfiansyah Zulkarnain

Universitas Pelita Harapan

Design Projects

87-92

Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak

Terkait Sampah 4R

Desy Rohmandita, Jazuli Abdin Munib

Universitas Sebelas Maret

93-106

Perancangan Ulang Buku Men Are From Mars Women Are From Venus dengan Gaya Surealisme

Eliana Ika Widadni, Andreana Lingga Sekarasri, Ardi Makki Pantow Gunawan

Universitas Pradita

Social Design & Community Services

107-121

Perancangan Kampanye Pentingnya Deteksi HIV Sejak Dini

Thomas Gustinov Hadi Suryanto, Gideon KFH

Universitas Multimedia Nusantara

107-121

Visual Identity and Packaging Design for Gringsing Textile Products from

Bali Morinda Art Textile SME at BEDA'KAN 8th Batch

Medelyn Aurellia, Brian Alvin Hananto

Universitas Pelita Harapan

Managed by:

Laboratorium Desain Editorial & Publikasi Universitas Pelita Harapan

Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan

Published by:

Visual Communication Design Department

Universitas Pelita Harapan

labdep.uph.edu

ojs.uph.edu/index.php/DE-LITE

de.lite.journal@uph.edu

Cover Photo by Medelyn Aurellia (Universitas Pelita Harapan)

**labdep
uph**



UPH
School of
Design

