

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D MINYAK JELANTAH MENJADI PENGHASILAN TAMBAHAN REMAJA AKHIR BANDUNG.

Isnaeni Nurrochmah¹, Muhammad Iskandar², dan Irfan Azhari³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

isnaeninurrochmah@student.telkomuniversity.ac.id, miskandar@telkomuniversity.ac.id, irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pada era modern, peningkatan pembuangan minyak jelantah yang cepat menimbulkan tantangan lingkungan yang signifikan, tidak hanya bagi lingkungan tetapi juga bagi kesehatan, terutama kesehatan pada remaja akhir yang masih sering acuh akan hal tersebut. Oleh karena itu, penting untuk meminimalisir bahaya dari pembuangan minyak jelantah dengan menggunakan media yang paling efektif dan inovatif guna memberikan edukasi tentang dampak pembuangan minyak jelantah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan wawancara dan observasi non-partisipatif yang dilakukan di Bandung dengan partisipan remaja akhir usia 18-24 tahun. Sampling diambil karena Bandung menjadi kota penghasil minyak jelantah terbanyak nomor 2 di Indonesia dan data sensus penduduk di Bandung didominasi oleh kalangan remaja akhir. Data dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi kreatif 2D efektif dalam memberikan edukasi karena pembelajaran berbasis animasi dapat menyederhanakan edukasi dan mudah ditangkap secara visual. Penelitian ini memberikan edukasi kepada remaja akhir tentang pengelolaan lingkungan sekaligus membantu mereka dalam mendapatkan penghasilan tambahan.

Kata kunci: Animasi 2D, Bahaya Kesehatan, Edukasi Inovatif, Minyak jelantah, Penghasilan Tambahan

Abstract : In the modern era, the rapid increase in the disposal of used cooking oil poses significant environmental challenges, not only to the environment but also to health, especially the health of late adolescents who are still often indifferent to it. Therefore, it is important to minimize the harm of used cooking oil disposal by using the most effective and innovative media to provide education on the impact of used cooking oil disposal. This research uses descriptive qualitative methods, with non-participatory interviews and observations conducted in Bandung with participants of late adolescents aged 18-24 years. Sampling was taken because Bandung is the second largest used cooking oil producing city in Indonesia and the population census data in Bandung is dominated by late adolescents. Data were analyzed using descriptive analysis method. The results showed that the use of 2D creative animation media is effective in providing education because animation-based learning can simplify education and is easy to capture visually. This research provides education to late adolescents about environmental management while helping them to earn additional income.

Keywords: 2D Animation, Health Hazard, Innovative Education, Used Cooking Oil, Additional Income

PENDAHULUAN

Pada era modern, peningkatan pembuangan minyak jelantah menimbulkan tantangan lingkungan yang signifikan. Tantangan lingkungan tersebut tidak hanya berbahaya bagi lingkungan tetapi bahaya pula bagi kesehatan, terutama kesehatan pada remaja akhir yang masih sering acuh akan hal tersebut. Bertambah pula limbah minyak jelantah yang dihasilkan sehingga dapat berakibat pada peningkatan potensi pencemaran lingkungan, hal ini dapat menimbulkan efek negatif bagi kesehatan dan ekosistem makhluk hidup (Endi Kusnadi, 2018). Minyak jelantah merupakan senyawa berupa limbah yang mengandung karsinogenik dengan bilangan asam dan peroksida yang tinggi (Erviana et al., 2018).

Pengelolaan limbah memiliki dampak langsung terhadap kehidupan masyarakat. Penanganan limbah yang tidak tepat dapat memicu kerusakan lingkungan yang serius. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengelolaan yang benar dan berkelanjutan untuk mengurangi risiko pencemaran dan melindungi ekosistem di sekitar kita (Garnida et al., 2022). Salah satunya adalah mengurangi pembuangan minyak jelantah ke sungai, jika tidak di tangani maka akan menjadi munculnya masalah baru yaitu pencemaran ekosistem air/laut, karena minyak jelantah sendiri termasuk dalam limbah B3 yang di hasilkan rumah tangga. Limbah B3 sendiri merupakan limbah yang di dalam konsentrasinya terdapat kandungan zat-zat berbahaya yang dapat merusak lingkungan serta mengganggu kesehatan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Indonesia, secara potensi produksinya dari rumah tangga diperkirakan mencapai 1,2 juta kiloliter per tahun (Annisa Sekar Sari, 2023). Setiap tahun, wilayah dengan produksi minyak jelantah tertinggi di Indonesia adalah Jabodetabek dengan output sebesar 154.763 KL, diikuti oleh Bandung dengan 25.748 KL, Surabaya dengan 13.958 KL, dan Bali dengan 4.458 KL (Annisa Sekar Sari, 2022). Agar laju produksi minyak jelantah yang terus meningkat terutama di Bandung yang menempati posisi kedua sebagai penghasil terbanyak dapat ditekan, diperlukan edukasi mengenai pengelolaannya. Edukasi tersebut dirancang untuk memotivasi remaja akhir agar mengolah minyak jelantah dengan cara inovatif, sehingga tidak hanya mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan tetapi juga membuka peluang pendapatan tambahan. Kurangnya edukasi mengenai dampak cepat peningkatan pembuangan minyak jelantah yang berbahaya bagi lingkungan dan sekitar menjadi perhatian serius.

Animasi adalah teknik yang digunakan untuk memanipulasi gambar atau objek sehingga tampak bergerak, menciptakan ilusi gerakan. Salah satu jenis animasi adalah animasi edukasi 2D, yang dibuat dalam format dua dimensi dan digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Teknik ini sering digunakan dalam materi pendidikan, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan ilustrasi konsep akademik.

Animasi edukasi 2D muncul sebagai alternatif media yang inovatif dan sangat efektif untuk

menyampaikan informasi tersebut. Penggunaan animasi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil tes hingga 15% dan secara signifikan meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pengajaran (Animasi Studio, 2018). penerapan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran secara personal (Melati et al., 2023).

Dalam perancangan animasi edukasi 2D, desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens yang dituju. Oleh karena itu, perancangan desain karakter perlu dilakukan dengan cermat agar menghasilkan karakter yang dapat berkomunikasi secara langsung dan tepat sasaran, khususnya bagi kalangan remaja awal. Dalam konteks edukasi mengenai permasalahan minyak jelantah, karakter yang dirancang harus memiliki tampilan, gaya, dan ekspresi yang menarik serta relevan dengan kehidupan remaja, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka terhadap isu tersebut secara lebih interaktif dan mudah diterima.

Membagikan Penelitian mengambil topik Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Sebagai media Edukasi Tentang Minyak Jelantah Menjadi Penghasilan Tambahan Remaja Akhir Di Bandung, Penelitian ini bertujuan untuk megedukasi kepada remaja awal berusia 18-24 tahun mengenai bahaya membuang minyak jelantah sembarangan dan menginformasikan cara mengubah limbah tersebut menjadi sumber pendapatan tambahan. Hal ini dikarenakan pembuangan minyak jelantah ke sungai atau lokasi lain secara sembarangan dapat menyebabkan pencemaran ekosistem laut yang berbahaya. Dengan perancangan video animasi ini, diharapkan pesan edukasi dapat tersampaikan secara efektif dan mudah diterapkan dalam kehidupan remaja, serta memberikan manfaat edukatif bagi masyarakat luas.

LANDASAN TEORI

Minyak Jelantah

Minyak jelantah merupakan senyawa berupa limbah yang mengandung karsinogenik dengan bilangan asam dan peroksida yang tinggi (Erviana et al., 2018). Berdasarkan teori diatas minyak jelantah adalah limbah yang terbentuk setelah penggunaan minyak goreng berulang kali. Minyak ini mengandung senyawa karsinogenik, yaitu zat yang dapat memicu pertumbuhan kanker. Selain itu, minyak jelantah memiliki bilangan asam dan peroksida yang tinggi, yang menunjukkan adanya degradasi dan oksidasi dalam minyak tersebut. Degradasi yang sering diartikan sebagai penurunan suatu kualitas. dan oksidasi berkontribusi pada pembentukan senyawa berbahaya yang dapat merugikan kesehatan, hal ini terjadi jika minyak jelantah digunakan kembali tanpa pengolahan yang tepat.

Tabel 2.1 Analisis Minyak Jelantah

No.	Foto		Penjelasan
1			Minyak jelantah memiliki tekstur yang kental dan tidak terlalu cair sama seperti minyak pada umumnya.
2			Minyak jelantah memiliki warna coklat gelap atau bahkan hitam pekat yang tidak sama seperti minyak pada umumnya yang berwarna kuning keemasan.

Limbah

Lingkungan adalah semua yang ada di sekitar makhluk hidup dan mempengaruhi perkembangan kehidupan. Pengaruh tersebut baik secara langsung atau tidak langsung (Rahma R, n.d.).

Sungai

Sungai pada dasarnya adalah aliran air yang bermula dari curah hujan yang jatuh di perbukitan dan pegunungan, kemudian mengalir menuruni lereng hingga akhirnya bermuara ke laut atau danau. Sungai dapat memiliki berbagai bentuk dan karakteristik ada yang lebar atau sempit, bergerak dengan arus yang deras atau lambat, serta menempuh perjalanan yang panjang atau pendek (Pak Dosen, 2023).

Permukiman

Permukiman merupakan kawasan hunian yang mencakup bangunan tempat tinggal serta berbagai fasilitas pendukung yang menunjang kehidupan masyarakat. Secara umum, permukiman berperan sebagai tempat tinggal bagi sekelompok individu yang menjalani aktivitas sehari-hari di wilayah tersebut (Lily Ahmad, 2025).

Animasi 2D

Animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak. Salah satu kelebihan dibandingkan media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya dalam menggambarkan perubahan kondisi dari waktu ke waktu. Keunggulan ini sangat bermanfaat, terutama dalam memperjelas prosedur atau tahapan suatu kejadian (Dina Utami, 2011). Dalam hal ini animasi adalah teknik yang digunakan untuk membuat gambar tampak bergerak. Proses ini

dilakukan dengan menyusun serangkaian gambar secara berurutan dan kemudian menampilkannya dengan kecepatan tertentu. Saat gambar-gambar ini diputar dalam urutan cepat, biasanya 24 frame per detik atau lebih, mata manusia menangkapnya sebagai gerakan kontinu. Para ahli mendefinisikan animasi sebagai rangkaian gambar yang diatur secara berurutan, di mana setiap gambar disebut "frame". Animasi dapat dilakukan dengan berbagai teknik, termasuk animasi tradisional yang digambar tangan, animasi komputer, dan stop motion

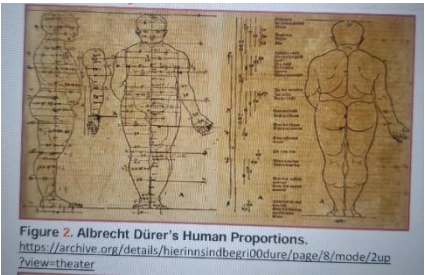
Desain Karakter

Dalam proses pembuatan desain karakter Langkah pertama dalam melakukan parafrase karakter tokoh adalah dengan melakukan pengamatan yang cermat terhadap tokoh yang akan diparafrasekan. Pengamatan ini mencakup identifikasi karakter, latar belakang, sifat, dialog, serta tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita (Iskandar & Nurusholih, 2019). Figur yang dibuat tidak hanya sekedar memiliki bentuk fisik seperti kepala dan bagian tubuh lainnya, tetapi juga harus mampu menyampaikan emosi melalui ekspresi dan bahasa tubuh. Emosi ini ditransmisikan melalui sistem tanda-tanda yang hanya dapat diinterpretasikan dalam konteks cerita atau latar belakang karakter, serta dipahami berdasarkan pengalaman pembaca dalam menafsirkan makna dari gambar tersebut. Dengan pendekatan ini, karakter dalam ilustrasi akan terlihat lebih hidup dan memiliki kedalaman emosional yang kuat (Zaini Ramdhan & Muhammad Iskandar, n.d.)

Adapun setelah tahap pembuatan figur desain karakter, sifat dan visual karakter di pengaruhi juga oleh bahasa bentuk. Ketika Anda melihat karakter kartun yang tampak percaya diri, ada kemungkinan bahwa Anda telah terpengaruh oleh bahasa bentuk dari karakter tersebut, meskipun tidak menyadarinya. Penggunaan psikologi bentuk sangat umum di studio animasi terkenal seperti Disney, namun pengaruhnya tidak terbatas pada industri film. Banyak agensi pemasaran dan studio animasi menggunakan bahasa bentuk untuk mendesain karakter yang terstruktur dengan baik, yang penting untuk meningkatkan kesadaran merek dan menarik prospek baru, seperti bentuk lingkaran, kotak, trapesium, dan segitiga.

Proporsi

Proporsi mengacu pada hubungan perbandingan antara satu elemen dengan elemen lainnya dalam sebuah gambar. Dalam menggambar, proporsi digunakan untuk memastikan bahwa setiap bagian memiliki ukuran dan posisi yang seimbang serta sesuai dengan keseluruhan bentuk objek (Kumpara, 2022).



Gambar 2. 2 Gambar Proporsi Karakter Realis Albrecht Dürer

Sumber: ISHM 2021

Gambar di atas menunjukkan bahwa proporsi tinggi tubuh manusia yang ideal adalah sekitar delapan kepala untuk pria, dan sekitar tujuh setengah kepala untuk wanita menurut Albrecht Dürer. Tinggi satu kepala didapatkan dari hasil pembagian tiga kali dari 50 persen garis utama, proporsi ini biasa disebut dengan semi realis ataupun realis, sedangkan Proporsi dengan lima kepala ke bawah disebut dengan kartun/chibi (ikuzo, 2020).

Warna

Warna adalah salah satu komponen aspek paling penting dalam pembuatan desain logo, produk dan desain lainnya (Harris M, n.d.). Psikologi warna adalah pemahaman tentang warna-warna yang ternyata dapat memengaruhi psikologi seseorang (Devani Adinda Putri, 2021). Perlunya kita memahami apa itu psykologi warna guna memahami warna untuk kepribadian karakter yang akan dibuat.

Tabel 2. 1 Warna

Warna	Psikologi	Keterangan
Merah	Api, kekerasan, peperangan, cinta dan gairah	Menurut <i>Smashing Magazine</i> , warna merah dapat memberikan efek fisik pada seseorang, seperti meningkatkan tekanan darah, laju pernapasan, dan metabolisme manusia. Didunia barat, warna merah sama seperti Tingkok yaitu warna kemakmuran. Sedangkan pada budaya timur warna merah diartikan sebagai penarik keberuntungan, karena itu pengantin wanita menggunakan warna merah.
Kuning	Terang, Energi dan kehangatan	Warna kuning sering dikaitkan dengan harapan, terlihat dari penggunaan pita kuning di beberapa negara bagi mereka yang berperang. Walaupun tidak sekuat warna merah, kuning juga bisa melambangkan bahaya. Di berbagai negara, warna kuning memiliki makna yang

		berbeda-beda; contohnya, di Mesir, kuning melambangkan berkabung, sedangkan di Jepang, kuning adalah simbol keberanian.
Biru	Kesedihan dan perdamaian	Dalam desain, warna biru umumnya memiliki dampak besar pada persepsi atau pandangan terhadap desain. Penggunaan biru muda sering diartikan sebagai simbol ketenangan dan relaksasi. Sementara itu, warna biru cerah memberikan kesan energi dan kesegaran. Warna biru tua, yang sering digunakan dalam pembuatan situs web dan desain perusahaan, melambangkan kekuatan dan keandalan.
Ungu	Elegan dan Misterius	Warna ungu disebut biasa disebut dengan elegan dan memberikan kebijaksanaan dan juga efek ketenangan pikiran
Pink	Feminim, cantik	Meskipun warna pink sering diasosiasikan dengan sifat feminin, sebenarnya warna ini tidak terikat pada gender tertentu. Siapa pun berhak mengenakan pakaian berwarna pink, karena warna ini mampu memancarkan keberanian, kelembutan, keindahan, kepolosan dan sensitif
Coklat	Keamanan, kenyamanan, keselamatan	Warna coklat biasanya disebut dengan warna bumi, yang dalam artiannya bumi bersifat nyaman dan aman
Abu	Kerja Keras, Kurang percaya diri	Warna abu-abu memiliki banyak arti seperti, sifatbekerja keras, kurang percaya diri dan selalu memposisikan diri kedalam pihak netral

Sedangkan menurut Dream Farm Studio berdasarkan berbagai survei pemasaran, pilihan warna yang tepat berperan penting dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan suatu produk atau layanan, dengan kontribusi mencapai 60 persen. Karenanya, warna yang dipilih secara tepat dalam setiap animasi akan berdampak langsung pada pendapatan dan jumlah prospek klien yang didapatkan.

Warna memiliki kekuatan besar dalam memengaruhi perasaan dan emosi kita. Sama seperti kata "cinta" dan "suka" yang menimbulkan respon emosional yang berbeda, warna seperti merah dan hitam juga dapat memicu perasaan tertentu.

Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan semangat, energi, dan gairah. Ini bisa meningkatkan detak jantung dan membuat kita merasa lebih waspada atau bersemangat. Di sisi lain, warna hitam sering dianggap elegan, misterius, atau serius. Hitam bisa memberikan kesan kekuatan dan otoritas, tapi juga bisa terasa berat atau menimbulkan perasaan kesedihan.

Pemahaman tentang psikologi warna ini sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti pemasaran, desain, dan seni, untuk menciptakan respon tertentu dari audiens atau konsumen. Warna yang dipilih dengan tepat bisa memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan keterlibatan emosional.

DATA DAN ANALISIS DATA MASALAH

Metode Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan dalam proyek ini adalah metode kualitatif, merupakan suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena sosial dan persoalan kemanusiaan yang dialami oleh individu, kelompok, komunitas, atau organisasi, yang tampak melalui perilaku, pandangan, dorongan, maupun tindakan mereka (bizlabco, 2025). Oleh karena itu, proses pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan kualitatif, meliputi studi pustaka untuk memperoleh landasan teori yang relevan, observasi langsung terhadap objek dan perilaku visual yang terkait, wawancara dengan narasumber terpilih guna menggali perspektif dan pengalaman secara lebih personal, serta kajian visual untuk menganalisis referensi estetika dan gaya yang mendukung konsep perancangan karakter.

Data dan Analisis Object

Data Target Audience

Target audiens yang menjadi sasaran utama dalam perancangan ini adalah remaja akhir berusia 18 hingga 24 tahun yang berdomisili di Kota Bandung. Pemilihan Bandung sebagai lokasi fokus didasarkan pada data yang menunjukkan bahwa kota ini merupakan penghasil minyak jelantah terbanyak kedua di Indonesia setelah wilayah JABODETABEK. Oleh karena itu, pendekatan desain diarahkan untuk menjangkau remaja akhir Bandung secara efektif, mengingat mereka memiliki peran penting dalam perubahan perilaku konsumsi dan pengelolaan limbah rumah tangga, khususnya dalam konteks pemanfaatan kembali

minyak jelantah.

Data Hasil Wawancara

Wawancara semi-struktural dilakukan untuk menggali lebih dalam hubungan antara isu lingkungan—terutama terkait pemanfaatan minyak jelantah—dengan perancangan desain karakter yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memberikan pandangan mengenai kesadaran dan persepsi mereka terhadap penggunaan kembali minyak jelantah. Informasi ini menjadi landasan dalam menciptakan karakter visual yang menarik secara estetika melalui perpaduan gaya kartun dan anime, sekaligus memuat nilai-nilai yang relevan dengan tujuan kampanye lingkungan.

1. Wawancara dengan Pengepul Minyak Jantah

Peneliti melakukan wawancara semi-struktur kepada 2 orang ahli yaitu pengepul minyak jelantah, Kak Helmi dan Kak Arvan, mereka memiliki pendapat yang sama Mereka yang terlibat dalam inisiatif ini yaitu memanfaatkan minyak jelantah secara tidak langsung menunjukkan motivasi yang sejalan, yakni menjadikan minyak jelantah sebagai bahan dasar untuk menciptakan produk yang aman, ramah lingkungan, dan memiliki nilai guna bagi kehidupan sehari-hari. Upaya ini tidak hanya mendorong pemanfaatan kembali limbah rumah tangga yang seringkali diabaikan, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan, seperti pencemaran air dan tanah. Lebih dari itu, inisiatif ini menjadi sarana edukatif yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan limbah yang bertanggung jawab sebagai bagian dari gaya hidup berkelanjutan dan peduli lingkungan

2. Wawancara dengan Ahli Desain Karakter

Peneliti melakukan wawancara semi-struktur kepada 2 orang ahli yaitu pengepul minyak jelantah, Kak Ifu dan Kak Sal, Dalam proses pengembangan desain karakter, para narasumber menekankan pentingnya elemen visual yang mampu membedakan setiap karakter secara jelas dan konsisten. Salah satu pendapat menyebutkan bahwa setiap karakter idealnya memiliki ikon khusus yang berfungsi sebagai identitas visual, sehingga memudahkan audiens dalam mengenali dan membedakan satu karakter dengan karakter lainnya. Menanggapi hal tersebut, Kak Sal menambahkan bahwa selain ikon utama, karakter juga perlu dilengkapi dengan atribut khas yang menjadi ciri visual unik, seperti aksesoris, warna dominan, atau bentuk pakaian tertentu, agar karakter memiliki daya tarik yang lebih kuat dan mudah diingat. Sementara itu, Kak Ifu menyoroti pentingnya memperhatikan detail-detail kecil dalam desain, seperti ekspresi wajah, bentuk alis, atau tekstur rambut, karena elemen-elemen tersebut secara tidak langsung mencerminkan kepribadian dan latar belakang karakter, serta memberikan kesan hidup dan nyata bagi penikmatnya. Pendapat-pendapat ini memperkuat pandangan bahwa desain karakter tidak hanya soal estetika, tetapi juga menciptakan hubungan emosional antara karakter dan audiens melalui identitas visual yang kuat dan bermakna.

Data Hasil Observasi

1. Observasi Sungai

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa sungai yang tercemar oleh limbah minyak jelantah umumnya juga dikelilingi oleh tumpukan sampah, meskipun tidak semua keberadaan sampah menandakan adanya pencemaran minyak jelantah. Arus sungai yang tampak lancar menunjukkan bahwa air masih mengalir dengan baik, namun hal tersebut tidak serta-merta mencerminkan kondisi ekosistem di dalamnya. Warna coklat pada air sungai menunjukkan adanya kontaminasi dari kotoran dan partikel lain, yang menandakan bahwa kualitas air telah mengalami penurunan. Oleh karena itu, meskipun secara visual sungai tampak normal, tetap diperlukan pemeriksaan lebih lanjut secara menyeluruh untuk mengevaluasi kondisi ekosistem serta dampak negatif dari pencemaran terhadap organisme yang hidup di dalamnya.

Analisis Karya Sejenis

<i>Acchi Kocchi</i>	<i>Napo</i>	<i>Fù</i>
		

Berdasarkan hasil analisis terhadap karya animasi sejenis, ditemukan bahwa masing-masing memiliki ciri khas visual dan emosional yang membedakan satu sama lain. Animasi *Acchi Kocchi* menonjol dengan penggunaan bentuk dan warna yang serasi serta menghadirkan nuansa lucu dan ringan, menciptakan kesan menyenangkan bagi penonton. Berbeda dengan itu, animasi *Napo* cenderung berfokus pada struktur bentuk dan proporsi karakter yang realistis, dipadukan dengan color grading sendu yang memperkuat kesan emosional dan tema cerita yang melankolis. Sementara itu, animasi *Fù* menitikberatkan pada permainan nuansa warna yang hangat dan ekspresi karakter yang lembut, menggambarkan keintiman serta kehangatan hubungan keluarga sebagai inti narasi. Ketiga animasi tersebut memberikan pendekatan visual yang unik dalam menyampaikan makna dan emosi, sehingga menjadi referensi penting dalam pengembangan konsep desain karakter yang berdaya ungkap tinggi.

Data dan Analisis data

Konsep Pesan

Perancangan desain karakter animasi ini bertujuan untuk memberikan pesan edukasi mengenai dampak bahaya minyak jelantah, khususnya kepada kalangan remaja akhir yang sering acuh akan hal tersebut. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, banyak remaja akhir yang belum memahami cara mengelola minyak jelantah yang telah digunakan lebih dari tiga kali. Kebanyakan dari mereka memilih untuk membuang atau membiarkan limbah tersebut, yang bisa berakibat fatal bagi ekosistem perairan dan

jikapun dikonsumsi dapat memicu terjadinya kanker. Maka ditemukannya salah satu solusi yang efektif adalah menjual minyak jelantah kepada pengepul minyak, yang tidak hanya dapat mencegah pencemaran lingkungan, tetapi juga memberikan peluang tambahan untuk memperoleh pendapatan dari hasil penjualan tersebut.

Konsep Kreatif

Konsep ide perancangan animasi ini didasarkan pada data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan literasi. Data-data tersebut dikumpulkan sebagai acuan untuk merancang desain karakter dalam animasi. Setelah data terkumpul, proses eksplorasi desain karakter dimulai dengan memanfaatkan referensi yang didapatkan dari internet serta lingkungan sekitar, maka dibuatlah perpaduan art style anime dan kartun menambahkan kesan pada desain karakter yang akan dirancang. Animasi ini mengisahkan tokoh protagonis bernama Julia, seorang mahasiswi yang merasa lelah dengan beban tugasnya. Rasa stres Julia semakin meningkat setelah terjadi banjir yang merendam kamar kosnya. Bersama dua teman baiknya, Julia berusaha mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya, menggambarkan perjuangan dalam menghadapi tantangan lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Mereka menemukan bahwa salah satu penyebab banjir adalah pembuangan minyak jelantah secara sembarangan, yang menyebabkan timbunan dan penyumbatan pada aliran air. Untuk mengatasi masalah tersebut, Julia dan teman-temannya memberikan solusi terbaik, yaitu dengan menjual minyak jelantah kepada pengepul. Langkah ini tidak hanya membantu mencegah kerusakan lingkungan, tetapi juga memberikan mereka peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan.

Konsep Media

Dalam perancangan tugas akhir ini, media utama yang digunakan adalah animasi 2D sebagai output karya utama. Selain itu, terdapat media pendukung berupa artbook, poster, dan merchandise lainnya untuk memperkaya serta memperluas jangkauan karya. Proses sketsa, line art dan pewarnaan dilakukan menggunakan software IbisPaint, yang memberikan fleksibilitas dalam menggambar serta pewarnaan digital. Pengerjaan dilakukan di kanvas berukuran 2K, guna memudahkan detail serta memaksimalkan kualitas visual animasi. Perangkat yang digunakan dalam proses ini adalah Samsung Galaxy Tab S7 FE, yang memungkinkan kelancaran proses kreatif dengan dukungan stylus yang responsif. Publikasi animasi dilakukan melalui platform YouTube, karena mudah diakses oleh berbagai kalangan dan dapat dinikmati secara gratis, khususnya oleh remaja akhir yang menjadi target utama. Dengan pendekatan ini, diharapkan karya dapat tersampaikan secara luas dan menarik perhatian audiens.

Konsep Visual

Dalam perancangan desain karakter, konsep visual dikembangkan melalui tahapan yang sistematis. Proses ini diawali dengan pembagian aspek fisik dan sifat karakter, yang kemudian disesuaikan dengan data serta referensi yang telah dikumpulkan. Berdasarkan analisis tersebut, disimpulkan bahwa art style yang digunakan adalah kartun dengan menggunakan outline tegas, guna memperjelas bentuk serta mempertegas ekspresi karakter. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dikenali oleh target audiens.

1. Julia

Julia digambarkan sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual (DKV) yang setiap malam pulang dari kampus dalam keadaan lelah. Di perjalanan pulangnya, ia selalu menyaksikan beberapa oknum yang membuang minyak jelantah ke sungai secara sembarangan. Kejadian yang berulang ini akhirnya menjadi konflik utama dalam penggambaran cerita, yang mendorong Julian untuk mencari solusi serta memahami dampak dari tindakan tersebut terhadap lingkungan.

Karakteristik Fisik

Memiliki mata lebar berwarna coklat, kulit putih, rambut hitam lurus dan bibir berwarna merah.

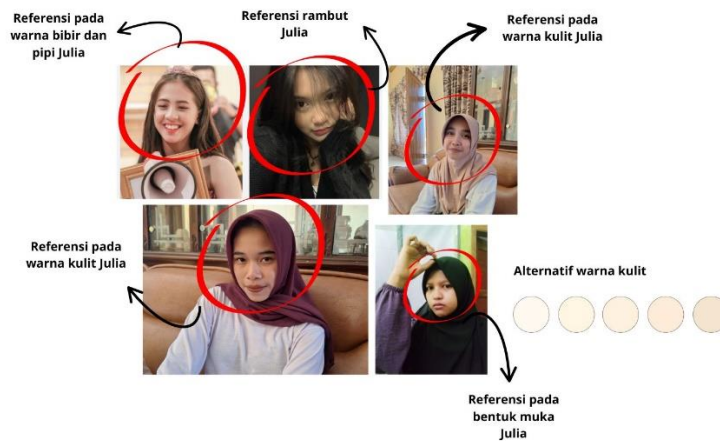
Karakteristik Sifat

Ekspresif, baik, Perhatian

PROSES PERANCANGAN

Konsep Julia

Dalam merancang karya, Julia, seorang mahasiswi Desain Komunikasi Visual (DKV), menggunakan berbagai referensi sebagai dasar pengembangan

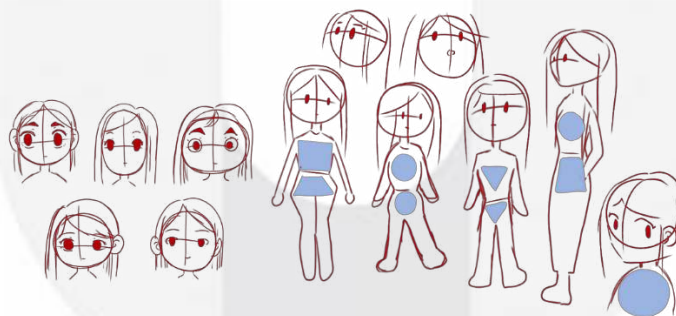


Gambar 4. 1 Referensi

Sumber: Instagram dan Dokumentasi Pribadi 2025

Referensi yang dipakai adalah referensi orang sunda, diketahui kesimpulan bahwa perempuan sunda memiliki ciri khas fisik seperti kulit cerah atauputih, mata coklat, pipi merona, bibir merah alami, dan rambut lurus atau sedikit bergelombang, mencerminkan kecantikan yang alami dan menawan.

Eksplorasi Bentuk

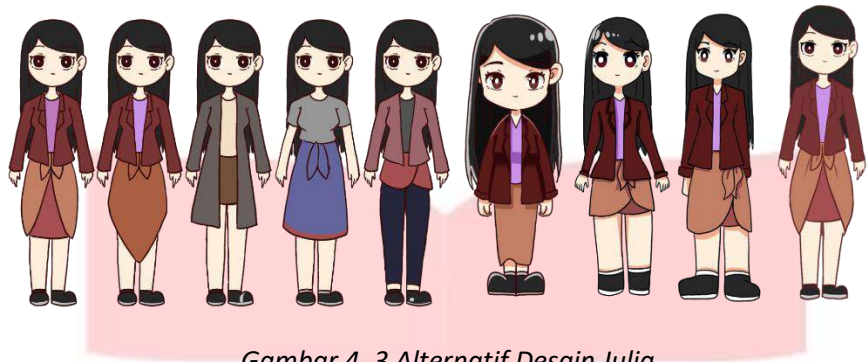


Gambar 4. 2 Eksplorasi Bentuk Tubuh

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

Dalam eksplorasi gaya visual bentuk tubuh berbasis lingkaran sangat sempurna karena memberikan kesan ramah, baik, dan tidak berbahaya sesuai dengan referensi dan data yang dikumpulkan. Pendekatan ini dapat membantu menciptakan karakter yang lebih hangat dan bersahabat dalam desainnya.

Alternatif Desain

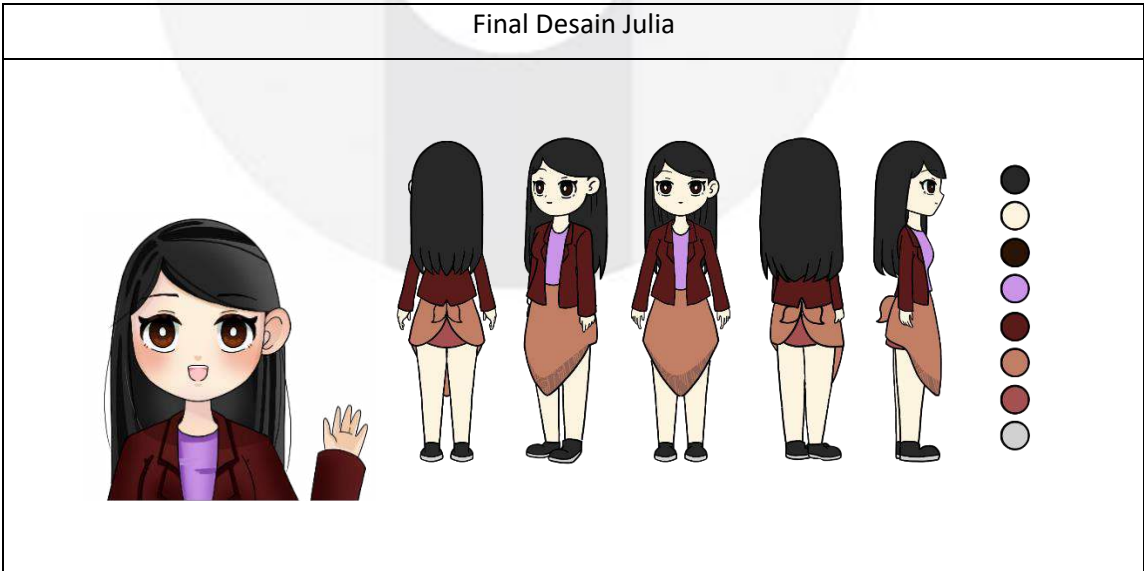


Gambar 4. 3 Alternatif Desain Julia

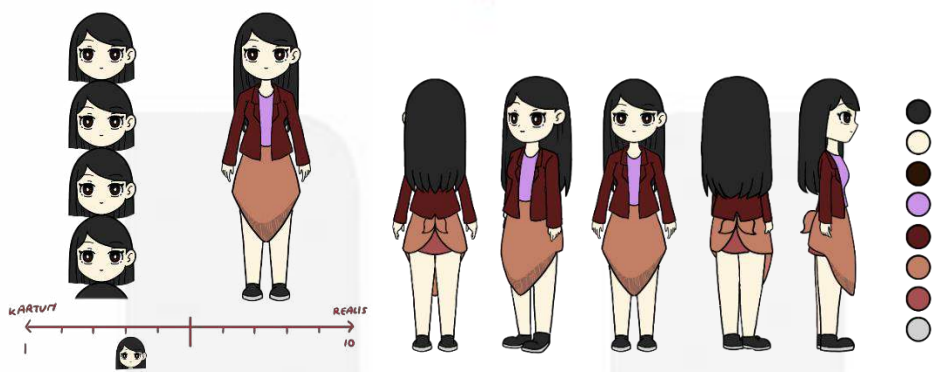
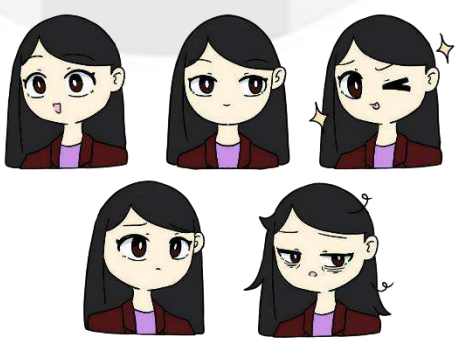
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025

Penentuan awal dalam pemilihan *artstyle* menjadi langkah penting untuk menyempurnakan proses desain karakter, terutama dalam menciptakan keselarasan dengan tokoh lainnya. Pada tahap ini, konsep perancangan mulai terbentuk dengan lebih jelas, berbagai alternatif telah dipertimbangkan, dan akhirnya pemilihan gaya visual yang tepat menghasilkan penokohan yang lebih kuat serta kohesif dalam keseluruhan desain.

Hasil Perancangan



Barang-Barang

Proporsi

Ekspresi




KESIMPULAN

Untuk menjawab permasalahan minyak jelantah yang dihadapi, dan dengan berdasarkan asumsi serta hasil analisis data maka disimpulkan bahwa minyak jelantah mengandung senyawa kimia berbahaya yang karsinogenik, seperti PAH, dioksin, dan furan, dan penggunaannya secara terus menerus berbahaya bagi kesehatan. Penting untuk mensosialisasikan dampak negatif pembuangan limbah minyak jelantah sembarangan dan memanfaatkannya menjadi pendapatan tambahan, guna mengurangi risiko kesehatan dan dampak lingkungan. Pengamatan menunjukkan bahwa sungai yang tercemar minyak jelantah sering dikelilingi sampah, dengan air sungai berwarna coklat yang menandakan kontaminasi dan gangguan kualitas air.

Animasi yang akan di buat adalah dengan gaya kartun lebih disukai untuk edukasi tentang minyak jelantah karena menyajikan cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Inisiatif memanfaatkan minyak jelantah menjadi barang berguna mendukung pengelolaan limbah yang bertanggung jawab dan ramah lingkungan. Pembuatan konsep karakter dalam animasi memakan waktu lama, dengan fokus utama pada detailing karakter dan pengembangan MC yang baik. Edukasi masyarakat tentang pengelolaan limbah minyak goreng bekas sangat penting, mengingat banyaknya ketidaktahuan mengenai kandungan makanan dan bahaya penggunaan minyak bekas.

Saran

Walaupun penelitian ini jauh dari kata sempurna, kami berharap penelitian ini akan membantu dengan dorongan inisiatif yang memanfaatkan minyak jelantah menjadi produk yang bisa di *re-use*. Hal ini tidak hanya membantu mengurangi dampak negatif lingkungan, tetapi juga meningkatkan kesadaran tentang pengelolaan limbah yang bertanggung jawab. Perancangan desain karakter animasi juga menghadirkan edukasi yang inovatif terhadap dewasa awal yang akan membangun rumah tangga, sehingga tidak melakukan kesalahan fatal untuk generasi di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Animasi Studio. (2018). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran, Dijamin Belajar Jadi Lebih Seru!* <https://animasistudio.com/video-animasi-sebagai-media-pembelajaran/>
- Annisa Sekar Sari. (2022). *Potensi Minyak Jelantah di Kota Besar Mencapai 207 Ribu KL*. TRACTION ENERGY ASIA. <https://tractionenergy.asia/id/potensi-minyak-jelantah-di-kota-besar-mencapai-207-ribu-kl/>
- Annisa Sekar Sari. (2023). *Produksi Minyak Jelantah di Indonesia Mencapai 1,2 Juta Kiloliter*. TRACTION ENERGY ASIA. <https://tractionenergy.asia/id/produksi-minyak-jelantah-di-indonesia-mencapai-12-juta-kiloliter/>
- bizlabco. (2025). *Metode Deskriptif Kualitatif dalam Penelitian: Perspektif Para Ahli*. <https://www.guruprabaja.com/metode-deskriptif-kualitatif-menurut-para-ahli/>
- Devani Adinda Putri. (2021). *Psikologi Warna: Arti & Pengaruh 9 Warna Terhadap Psikologi*. <https://doktersehat.com/psikologi/psikologi-warna/#:~:text=Psikologi warna adalah teori tentang berbagai jenis warna,perilaku%2C suasana hati%2C kognisi%2C fokus%2C dan asosiasi umum.>
- Dina Utami. (2011). *44 Animasi Dalam Pembelajaran Oleh: Dina Utami 1*. 7, 44–52.
- Endi Kusnadi. (2018). *Studi Potensi Pencemaran Lingkungan Akibat Limbah Minyak Jelantah Di Kota Banda Aceh*.
- Erviana, V. Y., Suwartini, I., & Mudayana, A. (2018). Pengolahan Limbah Minyak Jelantah dan Kulit Pisang Menjadi Sabun. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 144. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.2003>
- Garnida, A., Rahmah, A. A., Sari, I. P., & Muksin, N. N. (2022). Sosialisasi Dampak dan Pemanfaatan Minyak Goreng Bekas Di Kampung Jati RW. 005 Kelurahan Bauran. Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 7–13.
- Harris M. (n.d.). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/#>
- ikuzo. (2020). *Membuat Beragam Style Menggambar Chibi*. Goikuzo. <https://goikuzo.com/membuat-beragam-style-karakter-chibi/>
- Iskandar, M., & Nurusholih, S. (2019). “Lacerman” Comic Character Design With Morphological

- Forced Connection Method (Mfc). *Balong International Journal of Design*, 2(2).
<https://doi.org/10.25134/balong.v2i2.2422>
- Kumpara, P. (2022). *Pengertian Proporsi dan Penerapannya dalam Proses Menggambar Tubuh Karakter*. <https://kumparan.com/berita-terkini/pengertian-proporsi-dan-penerapannya-dalam-proses-menggambar-tubuh-karakter-1zMBnCLDmKN/full>
- Lily Ahmad. (2025). *Permukiman: Pengertian, Elemen, dan Faktor yang Mempengaruhinya*.
<https://wislah.com/permukiman-pengertian-elemen-dan-faktor-yang-mempengaruhinya/>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Pak Dosen. (2023). *Pengertian Sungai, Jenis, Ciri, Proses Pembentukan, Manfaat, dan 10 Contohnya*. <https://dosengeografi.com/pengertian-sungai/>
- Rahma R. (n.d.). *18 Pengertian Lingkungan Menurut Para Ahli dan Fungsinya*.
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-lingkungan-menurut-para-ahli/>
- Zaini Ramdhan, & Muhammad Iskandar. (n.d.). *METALLUS CHARACTER DESIGN FOR JINN WARRIORS COMIC*.