

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D “JUMA RAYAT” SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERTANIAN DI KABUPATEN KARO

Safira Tabina Aqilla¹, Riky Taufik Afif², Satria Budiana Tresna³

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

safiraqilla@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id², satriabt@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Indonesia memiliki potensi besar di sektor pertanian yang berperan sebagai penopang utama ketahanan pangan sekaligus perekonomian nasional di Indonesia, dengan kontribusi sebesar 12,97% terhadap PDB pada Triwulan II-2024. Kabupaten Karo, Sumatera Utara, dikenal sebagai salah satu daerah pertanian unggulan yang menghasilkan berbagai komoditas penting. Namun, wilayah ini menghadapi sejumlah tantangan serius, seperti serangan hama ulat grayak, perubahan iklim yang memengaruhi pola tanam, serta rendahnya penerapan teknologi modern pada proses pertanian. Kondisi tersebut semakin diperburuk oleh minimnya minat generasi muda, khususnya remaja, untuk terjun ke sektor pertanian. Penelitian ini merancang animasi 2D berjudul *Juma Rayat* yang berfokus pada perancangan desain karakter sebagai elemen visual utama dalam penyampaian pesan. Dengan metode kualitatif melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara, desain karakter berhasil diimplementasikan secara efektif. Hasilnya, animasi ini menjadi media informasi yang edukatif, interaktif, dan mampu memotivasi remaja untuk berperan aktif dalam menjaga serta mendorong keberlanjutan sektor pertanian lokal di Kabupaten Karo maupun nasional.

Kata kunci: animasi, desain karakter, Kabupaten Karo, pertanian, remaja

Abstract: *Indonesia has great potential in the agricultural sector, serving as a key pillar for both national food security and the economy, contributing 12.97% to the GDP in the second quarter of 2024. Karo Regency, North Sumatra, is recognized as one of the leading agricultural regions, producing various essential commodities. However, this region faces several serious challenges, including armyworm pest attacks, climate change affecting planting patterns, and the low adoption of modern agricultural technologies. These issues are further exacerbated by the lack of interest among younger generations, particularly teenagers, to engage in the agricultural sector. This study designs a 2D animation titled *Juma Rayat*, focusing on character design as the main visual element for delivering its message. Using a qualitative method involving observation, literature review, and interviews, the character designs were effectively implemented. As a result, the animation serves as an educational and interactive information medium capable of motivating*

teenagers to actively participate in preserving and promoting the sustainability of local agriculture in Karo Regency and beyond.

Keywords: *animation, character design, Karo Regency, agriculture, youth*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan sumber daya alam melimpah seperti tanah yang subur, air, dan keanekaragaman hayati. Dengan iklim tropis yang mendukung, potensi sumber daya ini sangat besar untuk dioptimalkan dalam sektor pertanian. Menurut Fadhilah et al. (2024), optimalisasi sektor pertanian memiliki peran penting dalam mendukung ketahanan pangan nasional serta mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal ini terbukti dari data Produk Domestik Bruto (PDB) nasional Triwulan II tahun 2024 yang menunjukkan kontribusi sektor pertanian sebesar 12,97%, menjadikannya sebagai sektor ketiga terbesar penyumbang ekonomi nasional setelah sektor industri pengolahan dan perdagangan (Pangan.id, 2024). Kabupaten Karo di Sumatera Utara merupakan salah satu wilayah yang menonjol dalam sektor pertanian. Masyarakat Karo secara turun-temurun menjadikan profesi petani sebagai mata pencaharian utama.

Wilayah ini memiliki lahan pertanian yang luas dengan jenis tanaman yang bervariasi, seperti tanaman hortikultura, tanaman pangan, tanaman keras, dan perkebunan (Sahri et al., 2022). Faktor geografis, seperti letaknya yang berada di kawasan pegunungan dengan keberadaan Gunung Sinabung dan Gunung Sibayak, membuat tanah di daerah ini sangat kaya akan mineral dan cocok untuk pertanian.

Namun demikian, sektor pertanian di Karo juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah serangan hama ulat grayak (*Spodoptera frugiperda*) yang pada tahun 2019 menyerang tanaman jagung di tujuh kecamatan dengan luas serangan mencapai 1.498 hektare (Kabar Medan, 2019). Serangan hama ini dapat mengakibatkan kegagalan pembentukan pucuk atau daun muda

tanaman dan berpotensi menyebabkan gagal panen dengan kehilangan hasil sebesar 15–73% (Harahap, 2024). Selain itu, penerapan teknologi modern dalam pertanian masih tergolong rendah. Bhima Yudistira dari INDEF (Liputan6, 2020) menyebutkan bahwa rendahnya tingkat pendidikan, keterbatasan pelatihan, dan minimnya infrastruktur di pedesaan menyebabkan mayoritas petani masih menggunakan cara tradisional, yang pada akhirnya menghambat produktivitas.

Tantangan lain yang cukup signifikan adalah menurunnya minat generasi muda terhadap sektor pertanian. Data Kementerian Pertanian tahun 2021 menunjukkan bahwa usia rata-rata petani berada pada rentang 45–54 tahun. Jika tren ini terus berlanjut, dikhawatirkan akan terjadi kekosongan generasi petani produktif di masa depan (Mutolib et al., 2022). Oleh karena itu, perlu ada upaya strategis untuk menarik minat remaja agar terlibat aktif dalam dunia pertanian.

Salah satu solusi potensial adalah melalui pemanfaatan media informasi yang edukatif dan menarik, seperti animasi 2D. Menurut Anwar (2022), animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat mempengaruhi cara pikir dan perilaku audiens, khususnya remaja. Desain karakter dalam animasi memegang peran sentral sebagai penyampai pesan visual (Afif, 2021) karena karakter dapat secara semiotik menjadi titik pusat perhatian dan membawa nilai-nilai tertentu (Nahda & Afif, 2022). Selain itu, karakter virtual dalam animasi mampu merepresentasikan pesan dan nilai yang ingin disampaikan secara efektif (Afif, Nuruddin & Sumarlin, 2025), sehingga penting untuk merancang karakter dengan kekuatan visual dan naratif yang kuat (Ronggowarsito et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk merancang desain karakter dalam animasi 2D yang mengangkat isu pertanian di Kabupaten Karo, khususnya permasalahan yang dihadapi petani jagung akibat serangan ulat grayak. Diharapkan melalui animasi ini, informasi mengenai tantangan dan potensi pertanian lokal dapat tersampaikan secara menarik, serta

mampu mendorong minat remaja untuk lebih peduli dan berkontribusi dalam pembangunan sektor pertanian.

LANDASAN TEORI

A. Pertanian

Pertanian adalah suatu kegiatan manusia dalam mengelola sumber daya alam, terutama tanah, air, dan makhluk hidup, seperti hewan dan tanaman, untuk menghasilkan bahan pangan, bahan baku industri, dan produk lain yang bermanfaat bagi kehidupan. Pertanian, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah usaha atau kegiatan mengolah tanah dan menanam tanaman untuk memperoleh hasil, bersama dengan segala hal yang berkaitan dengan proses ini, seperti pengairan, pemupukan, dan pembibitan. Sektor pertanian memiliki peran strategis dalam struktur pembangunan perekonomian nasional, dan untuk memajukan sektor ini secara berkelanjutan diperlukan peran sumber daya manusia yang berkualitas tinggi (Firdausia et al, 2023).

B. Media Informasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media berarti alat atau sarana untuk berkomunikasi antara dua orang, sedangkan informasi berarti pemberitahuan atau berita tentang sesuatu. Informasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada seseorang. Media informasi ini memungkinkan masyarakat berinteraksi satu sama lain. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa mengenai media telah menjadi peran penting dalam membangun dan menjaga hubungan masyarakat (Baran, 2012). Arsyad (2002) mengatakan bahwa sebagai bagian dari media informasi edukatif, media pembelajaran melakukan empat tugas utama: menarik perhatian (atensi), meningkatkan minat dan emosi (afeksi), membantu proses berpikir dan mengingat (kognitif), dan memberikan kompensasi untuk kekurangan misalnya,

kesulitan membaca dimana animasi dapat menjadi salah satu metode untuk memberikan informasi yang edukatif terhadap penonton.

C. Suku Karo

Salah satu kelompok etnis yang dikenal sebagai suku Karo tinggal di wilayah Provinsi Sumatera Utara, terutama Kabupaten Karo dan sebagian wilayah Deli Serdang, Langkat, dan Kota Medan. Orang Karo memiliki budaya, bahasa, dan struktur sosial yang berbeda dari subetnis Batak lainnya. Suku Karo memiliki bahasa khasnya tersendiri yang biasa disebut dengan Bahasa Karo yang termasuk kedalam bahasa Austronesia (Sitepu & Ardoni, 2019). Suku Karo menganggap penggunaan *marga* pada nama merupakan hal yang sangat penting dimana kekerabatan Suku Karo yang disebut *Marga Silima* yang merupakan lima *marga* utama dari masyarakat Karo yaitu Ginting, Karo-karo, Perangin-angin, Sembiring, dan Tarigan. Serta menggunakan prinsip *Daliken Si Telu*, yang terdiri dari tiga peran kekerabatan yaitu *kalimbubu*, *anak beru*, dan *sembuyak* untuk mengatur struktur sosial masyarakat Karo. Peran-peran ini sangat penting untuk melaksanakan upacara adat seperti pernikahan, kematian, dan musyawarah adat (Ginting, Harahap, & Wuriyani, 2023).

Dalam masyarakat Suku Karo, sistem kekerabatan utama adalah *Marga Silima*, Karo-karo, Ginting, Tarigan, Sembiring, dan Perangin-angin adalah lima *marga* utama dalam sistem *marga* etnik Karo. Untuk setiap anggota masyarakat Karo, masing-masing *marga* memiliki *rurun* atau *submarga* yang menjadi penanda identitas yang lebih spesifik (Depari et al, 2024). Berikut merupakan lima cabang utama *Marga Silima*, bersama dengan beberapa *sub marga*nya.

1. Ginting

Memiliki *sub-marga* Babo, Sugihen, Suka, Beras, Anjartambun, Garamata, Jandibata, Pase, Munte, Manik, Sinusinga, Seragih, Jawak, Tumangger, Capah, dan Gurupatih.

2. Karo-karo

Memiliki sub-merga Sekali, Kemit, Samura, Sitepu, Sinulingga, Sinuraya, Sinuhaji, Sinukaban, Surbakti, Kacaribu, Barus, Bukit, Kaban, Ujung, Purba, Ketaren, dan Gurusinga.

3. Perangin-angin

Memiliki sub-merga Mano, Sebayang, Pencawan, Sinurat, Perbesi, Ulunjandi, Penggarun, Pinem, Uwir, Laksa, Singarimbun, Keliat, Kacinambun, Bangun, Tanjung, Menjerang, Namohaji, dan Sukatendel.

4. Sembiring

Memiliki sub-merga Kembaren, Keloko, Sinulaki, Sinupayung, Brahmana, Pandia, Colia, Gurukinayan, Keling, Pelawi, Depari, Busuk, Bunuaji, Meliala, Maha, Muham, Pandebayang, Sinukapur, dan Tekang.

5. Tarigan

Memiliki sub-merga seperti Bondong, Jampang, Gersang, Gana-gana, Pekan, Tambak, Purba, Sibero, Silangit, Tegur, Tambun, Tua, Gerneng, dan Tendang.

Dalam masyarakat Suku Karo, sub-marga digunakan untuk memperjelas identitas kekerabatan seseorang di dalam struktur sosial yang sudah diatur oleh sistem Merga Silima. Submarga digunakan setelah marga utama dan memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti adat, perkawinan, dan relasi sosial. Tidak semua masyarakat Karo menyantumkan sub-marga mereka seperti pada identitas dalam praktik sosial maupun administrasi masyarakat Karo biasanya hanya menyantumkan marga utamanya akan tetapi penggunaan sub-marga pada nama masyarakat Karo tergantung pada seberapa kuat seseorang terikat pada adat Karo dan tinggal di wilayah yang masih menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional.

D. Animasi

Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, ukuran, warna, dan properti lainnya Suciadi (2003). Kumpulan-kumpulan gambar dalam animasi diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar yang bergerak. Pergerakan gambar dibentuk dari urutan gambar yang berubah secara bertahap yaitu sedikit demi sedikit pada kecepatan tinggi, yang menghasilkan objek gambar statik yang dapat bergerak seolah-olah mereka adalah benda hidup (Munir, 2012). Dengan demikian bahwa animasi dapat disimpulkan animasi proses merekam dan memutar gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan, di mana urutan gambar yang berubah secara bertahap menghasilkan objek bergerak yang tampak hidup. Animasi dua dimensi merupakan animasi dwi matra (Dwi, 2020). Ada juga yang menyebutnya sebagai animasi flat, merupakan jenis animasi yang menggambarkan objek hanya dalam dua dimensi, animasi ini biasanya juga disebut sebagai film kartun (Munir, 2012). Berdasarkan teori tersebut dapat didefinisikan animasi dua dimensi, atau sering disebut animasi dwi matra atau animasi flat, adalah jenis animasi yang menggambarkan objek dalam dua dimensi saja.

E. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses pembentukan visual dari suatu tokoh fiktif yang melibatkan pengembangan ciri-ciri fisik, kepribadian, dan emosi untuk membangun identitas yang kuat dan menarik (Sucipto et al, 2022). Dalam pipeline produksi animasi desain karakter berada pada tahapan pra produksi (Afif, Riza & Maulana, 2024) dimana pengembangan animasi harus berpusat pada pengembangan karakter sebagai objek Utama dalam animasi (Afif, 2021). Desain Karakter merupakan bagian paling penting dalam pipeline Perancangan karya animasi karena inti dari proses bisnis animasi adalah menjual Intelektual Properti (IP) yaitu desain karakternya (Aafif & Rahmi, 2024). Oleh karena itu Dalam pra-produksi animasi, desain karakter memainkan peran penting dalam menentukan identitas visual dan emosional tokoh. Ini juga merupakan dasar untuk

menjual intelektual properti (IP) animasi. Crossley (2014) dalam buku *Character Design from the Ground Up* menyebutkan desain karakter sebagai proses menciptakan dan membangun karakter dari tahap konsep hingga ke eksekusi akhir. Ini meliputi penggabungan antara anatomi, proporsi, dan teknik artistik untuk menghasilkan karakter yang unik, dapat dipercaya, dan relevan dengan cerita atau konteks visual di mana karakter itu berada, serta Karakter untuk animasi harus ada prinsip animasi yaitu *appeal* yaitu daya tarik visual dan karakteristik yang membuat karakter atau objek animasi menarik dan mudah dikenali oleh penonton (Afif, Prajana & Prahara, 2020).

a. **Basic Shape**

Penggunaan *basic shapes* atau bentuk-bentuk dasar yaitu bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga tidak hanya membentuk karakter secara visual tetapi juga mengandung makna simbolis yang mempengaruhi persepsi penonton terhadap kepribadian karakter menurut Bancroft (2006). Dan penggunaan bentuk dasar pada perancangan karakter dapat memperkuat landasan dalam membuat variasi desain karakter yang dapat membedakan variasi antar karakter menurut Rall (2017)

1. Lingkaran

Karakter yang memiliki desain menggunakan bentuk dasar lingkaran biasanya dikaitkan dengan karakter yang memiliki sifat ramah, hangat, menyenangkan, dan sosok karakter yang bersahabat.

2. Persegi

Karakter yang memiliki desain bentuk dasar persegi biasanya dikaitkan dengan karakter dengan sosok stabil, kokoh, kuat, dan karakter yang dapat dipercaya ataupun diandalkan.

3. Segitiga

Karakter yang memiliki desain menggunakan bentuk dasar segitiga biasanya dikaitkan dengan karakter yang memiliki sifat agresif, kelicikan,

dan juga sosok karakter yang berbahaya yang biasanya sifat-sifat tersebut ada pada tokoh yang antagonis.

b. Pakaian

Aspek kostum atau pakaian dalam perancangan karakter sangat penting untuk penyampaian identitas visual dan naratif karakter. Setiap elemen visual karakter, termasuk pakaian, harus dapat menyampaikan informasi sosial dan geografis yang relevan tentang latar belakang karakter, menurut McCloud (1993) desain karakter yang efektif adalah desain yang "amplifies meaning through simplification," yang mencakup menyederhanakan bentuk pakaian agar tetap dapat merepresentasikan konteks kehidupan karakter secara visual. Bluth (1997) menyatakan bahwa "a character's clothing must be both expressive and functional within their world" menegaskan bahwa pakaian karakter harus memiliki fungsi naratif dan logika lingkungan. Dengan kata lain, faktor demografi seperti kelas sosial, lokasi geografis, dan iklim harus dipertimbangkan saat merancang pakaian karakter.

Paul Wells (2002) mengatakan bahwa desain karakter harus mencerminkan logika visual dunia tempat mereka tinggal karena mereka dibentuk oleh konteks budaya, geografis, dan sosial, termasuk kostum. Selain itu, pakaian merupakan sistem tanda sosial seperti yang dijelaskan oleh Barthes (1967) melalui teori semiotika budaya. "Dress is not only a form of protection or ornament, but a complex language of social codes,". Oleh karena itu, pakaian yang dirancang karakter membawa pesan budaya dan identitas karakter selain memberikan efek estetika. Dengan menggabungkan perspektif para ahli ini, dapat disimpulkan bahwa variasi pakaian dalam desain karakter harus mempertimbangkan faktor demografis seperti iklim, budaya, dan struktur sosial tempat karakter berasal serta dapat menggambarkan juga identitas sifat dari sebuah karakter. Metode ini

memperkaya dunia cerita dan membuat karakter terlihat lebih nyata saat dilihat dalam animasi atau media visual lainnya.

c. Gestur

Gestur berfungsi sebagai sarana untuk memposisikan karakter sesuai dengan peran yang ia mainkan dalam cerita, membuatnya terasa hidup dan memiliki individualitas. Gestur menjadi elemen yang lebih dari sekadar gerakan fisik. Ia adalah alat untuk mengekspresikan emosi dan karakteristik karakter dalam sebuah cerita, membuat ilustrasi tersebut lebih hidup dan penuh makna menurut Stanchfield (2013) dan menurut Bancroft (2006) Pose dan gestur bukan hanya tentang bagaimana karakter berdiri atau bergerak, tetapi lebih tentang bagaimana gerakan dan sikap tubuh dapat menyampaikan emosi, pikiran, dan identitas karakter kepada penonton.

d. Ekspresi

Menurut Faigin (1990) penerapan ekspresi wajah yang menggambarkan emosi suatu karakter merupakan kunci utama pada sebuah karya seni yang dapat membuat karya dapat lebih hidup. Perbedaan kecil pada penggambaran salah satu bagian wajah karakter dapat merepresentasikan emosi yang berbeda-beda. Selain itu menurut 8Fish (2008) penerapan ekspresi pada sebuah karakter dapat menunjukkan emosi dan menggambarkan kepribadian sebagai bentuk visual dari isi pikiran sebuah karakter, menunjukkan secara visual hubungan antar karakter, dan visual dari reaksi terhadap suatu kejadian atau peristiwa lewat penggambaran bentuk wajah.

e. Head Proportion

Penggunaan pengukuran proporsi menggunakan ukuran kepala apabila menggambarkan sebuah karakter dengan wujud manusia dimana pengukuran ini dilakukan agar ukuran tubuh akurat. Menurut Bancroft (2006) ada 4 tipe dalam

mengukur proporsi kepala pada karakter manusia dengan gaya yang lebih menjerus dengan gaya yang realis yaitu:

Karakter Anak-Anak: Anak-anak umumnya memiliki kepala yang lebih besar dibandingkan tubuh mereka, sekitar 3-4 kali tinggi kepala. Ciri-ciri ini digunakan untuk menunjukkan kepolosan dan kelembutan, dengan bentuk tubuh yang lebih bulat dan fitur wajah besar seperti mata lebar yang menonjolkan ekspresi emosional.

Karakter Remaja: Proporsi tubuh mulai memanjang, biasanya sekitar 5-6 kali tinggi kepala. Remaja masih memiliki sedikit kekanak-kanakan, tetapi mulai menampilkan lebih banyak kedewasaan, dengan wajah yang lebih tirus dan struktur tubuh yang lebih ramping namun tetap belum seimbang sempurna.

Karakter Dewasa: Dewasa umumnya memiliki tinggi tubuh sekitar 7-8 kali tinggi kepala, mencerminkan kematangan dan stabilitas. Tubuh menjadi lebih proporsional, dengan struktur tulang dan otot yang lebih jelas. Karakter dewasa dapat didesain dengan lebih banyak detail untuk menampilkan kepribadian atau ciri khasnya.

Karakter Lansia: Tubuh lansia sering kali berkurang panjangnya karena perubahan postur, dengan proporsi sekitar 6-7 kali tinggi kepala. Lansia sering digambarkan dengan detail seperti kerutan, lekukan kulit, dan postur tubuh yang melengkung. Ciri-ciri ini membantu menonjolkan kesan umur dan pengalaman.

f. **Turn Around**

Menurut Tillman (2019) turn around karakter adalah aspek penting dalam desain karakter yang bertujuan untuk memastikan konsistensi bentuk dan detail karakter dari berbagai sudut pandang. Turnaround terdiri dari beberapa ilustrasi yang menampilkan karakter dari berbagai sisi, seperti depan, belakang, samping, dan tiga perempat.

F. Teori Khalayak Sasar

Hurlock (1992) menemukan bahwa istilah remaja berasal dari kata Latin "adolensence", yang berarti tumbuh atau berkembang menuju kedewasaan. Definisi lebih luas dari istilah ini mencakup kematangan fisik, mental, emosional, sosial, dan emosional. Sebenarnya, remaja modern tidak memiliki batasan yang jelas karena mereka termasuk orang dewasa dan anak-anak (dalam Ahyani dan Astuti, 2018).

1. **Remaja Awal (12-15 Tahun)** Kartono (1990) menyatakan bahwa karena perubahan fisik dan intelektual mereka yang cepat, remaja sangat tertarik dengan dunia di luar mereka. Mereka ingin dianggap seperti anak-anak, meskipun mereka seringkali masih berperilaku seperti anak-anak. Selain itu, remaja di usia ini sering merasa ragu, tidak yakin, tidak puas, dan kekecewaan.
2. **Remaja Pertengahan (15-18 tahun)** Menurut Kartono (1990), meskipun kepribadian mereka masih mencerminkan sifat kekanak-kanakan, aspek baru seperti kesadaran diri dan kondisi fisik mulai muncul. Pada titik ini, remaja mulai berpikir tentang moralitas dan keyakinan. Ketika keraguan mendominasi masa remaja awal, keyakinan diri mulai muncul. Rasa percaya diri ini mendorong remaja untuk mempertimbangkan cara mereka berperilaku. Mereka juga mulai mempertimbangkan identitas mereka.
3. **Remaja Akhir (18-21 tahun)** Kartono (1990) menyatakan pada titik ini, remaja mulai memahami tujuan dan jalan hidup mereka dan ingin menjalani gaya hidup yang mereka pilih dengan keberanian.

G. Metode Kualitatif

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian mereka tentang cara membuat desain karakter animasi 2D Juma Rayat. Metode ini

digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan fenomena sosial, budaya, dan preferensi visual narasumber dari perspektif mereka. Tujuan dari pendekatan kualitatif, menurut Moleong (2017), adalah untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang dialami subjek penelitian dan menyajikan hasilnya secara deskriptif.

DATA DAN ANALISIS

A. Hasil Data Wawancara

1) Narasumber 1

Berdasarkan wawancara bersama Kak Nelson Setiadi proses perancangan karakter tidak hanya mengandalkan kreativitas akan tetapi juga memerlukan pendekatan yang terstruktur dan sistematis seperti mencari referensi yang kuat dengan menerapkan proses 5W+1H, menentukan bentuk dasar dari sebuah karakter yang akan dirancang, serta menentukan pemilihan warna karakter yang sesuai agar dapat menyampaikan emosi serta kepribadian karakter. Konsistensi dalam desain karakter juga menjadi poin penting untuk merancang sebuah karakter.

2) Narasumber 2

Berdasarkan wawancara bersama Pak H.Sinulingga tantangan yang dialami oleh petani Karo yaitu hasil panen yang kurang stabil yang dipengaruhi oleh teknologi yang terbatas dan juga minimnya generasi muda yang terlibat dalam pertanian dimana hal tersebut dianggap dapat beresiko bagi keberlanjutan pertanian di masa depan.

3) Narasumber 3

Berdasarkan wawancara bersama Arti Suryaningtyas mahasiswa/i teknik di PNJ memiliki gaya berpakaian yang beragam walaupun biasanya jurusan teknik kerap dicap dengan flanel maupun kemeja kotak-kotak akan tetapi tidak semua mahasiswa/i menggunakan pakaian dengan gaya seperti itu dan gaya berpakaian anak teknik biasanya cenderung mengenakan pakaian yang nyaman dan fleksibel.

B. Hasil Data Observasi

Tabel 1 Data Observasi

Lyodra Ginting	Tanta Ginting		Petani Perempuan Karo	Petani Laki-laki Karo
				

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Berdasarkan hasil observasi terhadap beberapa tokoh terkenal berdarah Karo serta dokumentasi visual para petani di Tanah Karo, dapat disimpulkan bahwa ciri fisik masyarakat Karo menunjukkan keragaman yang cukup luas, berdasarkan pengamatan dari data observasi terhadap beberapa tokoh terkenal berdarah Karo dan rekaman visual para petani di Tanah Karo. Identitas visual etnis Karo tidak dapat didefinisikan dengan tepat oleh satu bentuk atau warna kulit. seperti, Lyodra Ginting memiliki warna kulit kuning langsung yang cerah dengan fitur wajah yang halus dan proporsional, sementara Tanta Ginting memiliki karakteristik wajah yang lebih tegas dengan kulit sawo matang dan rambut ikal. Namun, El Manik, yang merupakan generasi yang lebih tua, memiliki bentuk wajah bulat tegas dan kulit coklat muda, menunjukkan bahwa usia juga memengaruhi penampilan seseorang. Oleh karena itu didupatkannya hasil pemahaman bahwa identitas visual orang Karo fleksibel dan tidak terbatas pada satu tipe visual.

C. Hasil Data Khalayak Sasar




Berdasarkan hasil wawancara dengan empat remaja berusia 15–21 tahun yang berdomisili di Bandung, diketahui bahwa seluruh narasumber tidak memiliki pengetahuan tentang pertanian di Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Hal ini menunjukkan bahwa isu pertanian lokal di luar daerah tempat tinggal mereka masih belum tersampaikan dengan baik. Namun, keempat narasumber menyatakan bahwa

mereka tertarik dengan animasi yang mengangkat tema pertanian lokal di Indonesia, terutama jika dikemas dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kebiasaan mereka menonton animasi, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, menambah ketertarikan ini. Meskipun, karena lebih nyaman dan familiar, animasi dua dimensi tetap lebih disukai. Selain itu, dapat disimpulkan dari judul-judul animasi yang disebutkan, seperti Doraemon, Mobile Suit Gundam, Apothecary Diaries, dan Girls und Panzer, bahwa mayoritas narasumber menyukai gaya visual dan narasi anime yang berasal dari Jepang.

Selain itu, pola menarik terlihat dalam preferensi usia tokoh utama sebagian besar narasumber lebih menyukai tokoh utama yang lebih tua dari mereka karena dianggap memiliki pengalaman dan inspirasi, sementara sebagian lainnya lebih menyukai tokoh utama seusia karena terasa lebih dekat secara emosional dan relevan. Secara keseluruhan, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa animasi 2D anime dengan tokoh utama dari siswa SMA hingga dewasa muda memiliki potensi besar untuk menarik minat remaja terhadap masalah pertanian.

D. Hasil Data Karya Sejenis

Tabel 2 Data Karya Sejenis

<i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>	<i>Promare</i>	<i>Persona 5</i>
		

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Dalam proses pembuatan karakter animasi bertema pertanian di Tanah Karo, ketiga film animasi Fullmetal Alchemist: Brotherhood, Promare, dan Persona 5: The Animation menawarkan pendekatan visual dan karakterisasi yang saling melengkapi. Ketiganya sama-sama menggunakan bentuk dasar visual, atau bentuk

dasar, untuk memperkuat identitas karakter dimana lingkaran memberi kesan ramah dan ekspresif, segitiga menegaskan kesan dinamis dan tegas, dan persegi menegaskan karakter yang kuat dan konsisten. Metode ini sangat penting untuk membuat tokoh yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat secara instan menyampaikan sifat dan perannya dalam cerita melalui visual.

Selain itu, proporsi tubuh yang digunakan mencerminkan tujuan cerita dari masing-masing karakter dari proporsi realistis yang cocok untuk karakter remaja atau dewasa muda hingga proporsi kepala besar yang menonjolkan ekspresi pada karakter pendamping atau komedik. Penggunaan proporsi ini menunjukkan bahwa pemilihan gaya visual sangat terkait dengan fungsi karakter dalam cerita, bukan sekadar gaya desain. Warna adalah komponen penting lainnya yang sering digunakan sebagai alat komunikasi non-verbal dalam karakterisasi. Warna merah, biru, dan kuning sering digunakan untuk menyampaikan keberanian, ketenangan, atau profesionalisme, sedangkan warna ungu menambah makna emosional karakter. Metode ini menunjukkan bahwa warna adalah elemen naratif dan dekoratif dalam desain karakter.

Dari segi ekspresi, ketiga referensi berdasarkan dari tabel karya sejenis diatas menunjukkan bahwa karakter yang emosional dan ekspresif sangat penting untuk membuat hubungan dengan penonton. Kehadiran karakter pendamping yang ringan, seperti Morgana, juga menunjukkan bahwa karakter yang dapat mengimbangi nada dan emosi cerita, bahkan dalam cerita yang serius sekalipun. Oleh karena itu, ketiga contoh ini menunjukkan bahwa desain karakter yang berhasil adalah yang dapat menyatukan bentuk, proporsi, warna, dan ekspresi ke dalam kombinasi yang mendukung cerita, menciptakan daya tarik visual, dan memperkuat identitas karakter secara kontekstual. Dalam animasi bertema lokal seperti pertanian di Tanah Karo, pendekatan ini sangat relevan untuk digunakan. Ini membuat pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh penonton muda.

PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan

Berdasarkan data yang telah diperoleh perancangan desain karakter untuk animasi "Juma Rayat" ini dibuat untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya keterlibatan generasi muda dalam menjaga keberlanjutan pertanian lokal. Dimana dari hasil wawancara dengan petani lokal Karo menunjukkan bahwa petani di Karo menghadapi masalah seperti keterbatasan akses terhadap teknologi pertanian dimana para petani lokal hanya menggunakan traktor sebagai teknologi penunjang, penurunan minat remaja dalam bertani, dan kurangnya regenerasi tenaga kerja muda.

Mengusung tema bahwa remaja memiliki tanggung jawab untuk menghidupkan kembali sektor pertanian lokal, dimana para remaja bukannya tidak mengetahui pentingnya pertanian, tetapi karena mereka memiliki modal sosial dan pengetahuan teknologi yang diperlukan saat ini. Dari hasil wawancara khalayak sasaran menunjukkan bahwa remaja tidak mengetahui informasi tentang pertanian lokal yang ada diluar pulau Jawa tepatnya di Karo dimana disini menunjukkan bahwa kurangnya informasi mengenai hal tersebut. remaja sekarang telah menyadari manfaat strategis pertanian, tetapi tidak melihat posisi mereka sebagai bagian dari solusi. Animasi ini bertujuan untuk mengenalkan pertanian Karo di Sumatera Utara serta menunjukkan bahwa pentingnya kontribusi remaja terhadap pertanian yang dapat dicapai melalui pemanfaatan ilmu, inovasi teknologi, dan dan cara berpikir modern yang dimiliki oleh generasi muda.

Konsep kreatif dari animasi 2D "Juma Rayat" berfokus pada transformasi karakter utama bernama Audrey, seorang remaja perempuan berusia 20 tahun yang harus meninggalkan kuliahnya di Jakarta akibat krisis ekonomi dan pindah ke kampung halaman keluarganya di Tanah Karo, Sumatera Utara. Di sana, Audrey menghadapi tantangan pertanian lokal, terutama serangan hama ulat grayak yang mengancam lahan jagung milik kakeknya. Kondisi tersebut mendorong Audrey

memanfaatkan latar belakang pendidikannya di bidang teknik untuk menciptakan solusi teknologi pertanian.

Pemilihan karakter berusia 20 tahun didasarkan pada preferensi audiens sasaran remaja (usia 15–21 tahun), yang lebih tertarik pada tokoh inspiratif dengan usia yang sedikit lebih tua. Hal ini ditujukan untuk menciptakan tokoh panutan yang relevan dan relatable, serta memperkuat pesan tentang peran remaja dalam pertanian. Desain karakter dilakukan melalui proses riset, observasi visual, dan pengumpulan data. Karakter Audrey dirancang dengan gaya merepresentasikan mahasiswa teknik, sementara karakter pendamping Meng digambarkan sebagai sosok ekspresif, lucu, dan sederhana. Desain pendukung seperti ayah, kakek, dan petani lokal dibuat berdasarkan hasil observasi gaya berpakaian dan ciri visual khas masyarakat Karo. Melalui animasi ini, diharapkan remaja tidak hanya termotivasi untuk peduli pada sektor pertanian, tetapi juga mendapatkan informasi tentang pertanian dan budaya Karo secara visual dan naratif yang menarik.

Dalam perancangan desain karakter untuk animasi “Juma Rayat” Penulis menggunakan aplikasi digital untuk membantu mereka mendesain karakter agar sesuai dengan konsep dan nilai visual yang ingin disampaikan. Untuk merancang karakter animasi ini, media utama yang digunakan adalah Clip Studio Paint EX. Aplikasi ini dipilih karena fiturnya yang lengkap dan beragam untuk membuat sketsa, outline, dan pewarnaan karakter dengan secara detail, yang sangat mendukung gaya animasi 2D yang digunakan dalam proyek ini.

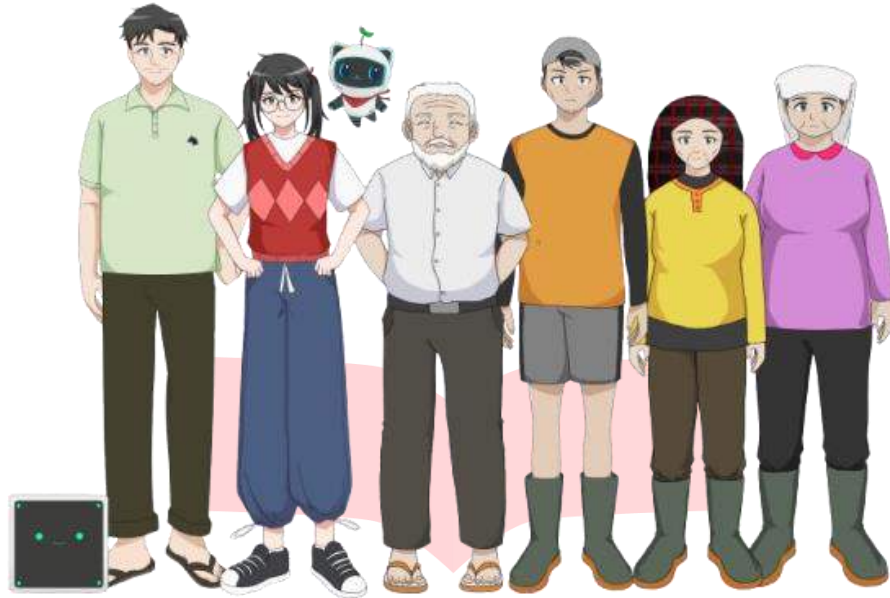
Audrey digambarkan sebagai sosok remaja berusia 20 tahun yang tengah tertekan secara emosional dimana ia kehilangan motivasi dan semangat karena perpindahan cepat dan kenyataan bahwa ia harus meninggalkan bangku kuliahnya. Karakter Audrey digambarkan dalam gaya anime semi-realistis dengan proporsi tubuh 6,5 kepala, yang biasanya digunakan untuk karakter muda dewasa. Dalam desain Audrey, warna merah dan putih digunakan sebagai elemen utama. Warna putih menunjukkan ketulusan, kesederhanaan, dan optimisme, dan warna merah berasal dari warna asli budaya Karo yaitu warna dari kain uis gara, serta warna merah merupakan simbol keberanian, semangat, dan percaya diri. Selain itu,

kombinasi warna merah dan putih ini berfungsi sebagai representasi visual bendera Indonesia, yang mewakili rasa nasionalisme dan kebanggaan bangsa. Pemilihan dua warna ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa remaja seperti Audrey adalah bagian dari generasi penerus bangsa yang memiliki semangat untuk membangun masa depan.

B. Proses Perancangan

Dilakukannya proses eksplorasi yang mendalam pada tokoh Audrey dimana eksplorasi yang dilakukan berupa eksplorasi variasi wajah Audrey dan eksplorasi jenis pakaiannya berdasarkan dari data yang telah didapat, lalu penggunaan eksplorasi basic shape pada karakter Meng, Bulang, dan juga Ayah untuk mendapatkan hasil desain karakter yang bervariasi. Selanjutnya menerapkan basic shape tersebut kedalam bentuk visual yang mendetail seperti gaya rambut, jenis pakaian, dan bentuk wajah untuk menghasilkan lima desain alternatif bagi masing-masing karakter. Untuk karakter para petani sendiri diambil berdasarkan data yang diperoleh dimana para petani biasanya menggunakan pakaian yang nyaman seperti kaus untuk bertani, serta bagi petani perempuan biasanya menggunakan kain yang diikat diatas kepalanya. Dan setelah dipilih dari hasil lima alternatif yang telah dibuat lanjut ke tahap proses pembuatan turn around agar memudahkan animator untuk melihat detail dari karakter lalu masuk ke tahap pembuatan gestur serta ekspresi untuk mendapatkan detail dari sebuah karakter.

C. Hasil Perancangan



Gambar 1 Hasil Perancangan Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Perancangan desain karakter animasi Juma Rayat dengan bentuk hasil karya berupa *turn around*, gestur, dan ekspresi dari masing-masing karakter serta pengaplikasian langsung pada animasi 2D “Juma Rayat” yang menunjukkan pendekatan naratif dan visual yang dilakukan secara menyeluruh berdasarkan observasi, analisis khalayak, dan wawancara. Karakter utama Audrey digambarkan sebagai remaja berusia dua puluh tahun yang mengalami perubahan besar dalam hidupnya. ia menjadi simbol generasi muda yang menggunakan teknologi untuk berpartisipasi dalam pertanian. Dengan visual dan warna yang mencerminkan sifat masing-masing, karakter Meng sebagai robot kucing rekan Audrey dan karakter Bulang dan Ayah menambah dinamika cerita. Setiap karakter dirancang untuk sesuai dengan budaya Karo dan preferensi remaja audiens. Ini juga menekankan peran generasi muda dalam mempertahankan sektor pertanian lokal.

PENUTUP

Perancangan desain karakter animasi 2D "Juma Rayat" dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan media informasi yang edukatif dan menarik mengenai isu pertanian di Kabupaten Karo. Berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik visual masyarakat Karo dapat digali secara efektif melalui observasi dan wawancara. Karakteristik visual ini kemudian diaplikasikan ke dalam visualisasi karakter animasi. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa remaja sebagai target audiens kurang memahami masalah pertanian, terutama di luar wilayah tempat tinggal mereka. Namun, mereka menyukai animasi 2D dengan pendekatan visual yang menarik. Perancangan karakter yang dibuat telah mampu mewakili nilai-nilai lokal dan sekaligus menciptakan daya tarik visual yang sesuai dengan preferensi remaja saat ini. Hal ini dicapai melalui pendekatan kualitatif yang melibatkan observasi, wawancara, dan penelitian literatur. Oleh karena itu animasi "Juma Rayat" tidak hanya berfungsi sebagai seni visual tetapi juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan sosial tentang betapa pentingnya bagi generasi muda untuk berkontribusi pada keberlanjutan sektor pertanian. Melalui desain karakter animasi dua dimensi "Juma Rayat", penulis berharap remaja dapat terhubung secara emosional dengan tokoh-tokoh yang dihadirkan dan mendorong kepedulian terhadap masalah pertanian, khususnya di wilayah Kabupaten Karo. Selain itu, penulis berharap karya ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian tambahan yang membahas desain karakter animasi dua dimensi atau media informasi berbasis masalah pertanian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25-35.

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN KONSEP YUNANI KUNO. *Jurnal Da Moda*, 6(1), 58-67.
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020, October). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. In *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business* (Vol. 1, pp. 410-414).
- Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 165-172.
- Ahyani, L. N. & Astuti, D (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Anwar, I. M. (2022). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bnatuan Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan* (Vol. 14, No. 2).
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill.
- Baran, S. J. (2012). *Mass Communication Theory: Foundation, Ferment, and Future*. Stamford: Cengage Learning.
- Barthes, R. (1967). *The Fashion System*. New York: Hill and Wang.
- Bluth, D. (1997). *The Art of Animation Drawing*. Don Bluth Studios.
- Crossley, K. (2014). *Character design from the ground up*. Ilex Press.
- Depari, E., Tampubolon, F., Sinulingga, J., Herlina, & Sinaga, W. (2024). *Rurun Merga Silima dalam Etnik Batak Karo: Kajian Semiotika Sosial*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40458–40470.
- Fadhilah, R., dkk. (2024). Analisis kritis terhadap sektor pertanian Indonesia dalam negara kesejahteraan. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 1(2), 163-168.
- Faigin, G. (2012). *The artist's complete guide to facial expression*. Watson-Guptill.
- Firdausia, N. D., Rozaki, Z., Wulandari, R., & Nurlita, M. (2023). *The role of the young generation in building Indonesia's independent agricultural future*. *Proceedings of The 4th UMYGrace (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Undergraduate Conference)*, Vol. 3(2), 230–235.
- Harahap, H. (2024). Survey Serangan Hama Ulat Grayak Spodoptera Frugiperda pada Tanaman Jagung Hibrida (Zea Mays L.) di Berbagai Ketinggian Tempat.
- Liputan6. (2020). *Teknologi industri pertanian Indonesia tertinggal, ini sebabnya*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4176569/teknologi-industri-pertanian-indonesia-tertinggal-ini-sebabnya>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.

- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutolib, A., Nuraini, C., & Ruslan, J. A. (2022). Bagaimana Minat Pemuda terhadap Sektor Pertanian: Sebuah Pendekatan Multi Kasus di Indonesia. *Suluh Pembangunan: Journal of Extension and Development*, 4(02), 126-134.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Rall, H. (2017). *Animation: From concepts and production*. CRC Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain karakter virtual YouTuber sebagai maskot pembelajaran menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(03), 353-367.
- Sahri, R. J., dkk. (2022). Tanaman pangan sebagai sumber pendapatan petani di Kabupaten Karo. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3223-3230.
- Sitepu, S. E., & Ardoni, A. (2019). *Informasi Budaya Suku Karo Sumatera Utara*. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 2019.
- Suciadi, A. A. (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Tillman, B. (2019). *Creative character design 2e*. Crc Press.

