Edu Komputika 10 (2) (2023)

Edu Komputika Journal

http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom

Perancangan Desain Karakter Violet 2 Dimensi Menggunakan Metode *Design Thinking*

Diah Ayu Nabila[1)] dan Argiyan Dwi Pritama[2)]✉

[1]Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia
[2]Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 29 Desember 2023
Direvisi: 26 Juli 2024
Disetujui: 27 Juli 2024

Keywords:
2 Dimensi, Desain, Design Thinking, Karakter, CorelDraw

Abstrak

Perancangan karakter 2 dimensi mencakup penentuan atribut visual dan aspek-aspek lain yang mempengaruhi identitas dan daya tarik karakter. Metode Design Thinking memberikan kerangka kerja yang berorientasi pada pemahaman pengguna dan iterasi berulang, memastikan bahwa desain karakter memenuhi kebutuhan audiens dan bertujuan untuk mempelajari dan menganalisis proses perancangan karakter 2 dimensi. Design thinking adalah pendekatan kreatif yang berpusat pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan metode inovatif untuk memecahkan masalah. Langkah-langkah *Design Thinking*, yaitu Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Desain karakter "Violet" yang dihasilkan mencerminkan integrasi aspek-aspek kunci yang diidentifikasi selama proses Design Thinking. Penekanan pada empati dan pengujian iteratif memastikan bahwa karakter ini bukan hanya estetis, tetapi juga dapat meresap ke dalam naratif yang berbeda dengan kohesi yang kuat. Perancangan desain karakter 2 dimensi "Violet" menggunakan metode Design Thinking menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses kreatif dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Abstract

The design of 2-dimensional characters includes determining visual attributes and other aspects that affect the character's identity and appeal. The Design Thinking method provides a framework oriented towards user understanding and iterative iteration, ensuring that character design meets the needs of the audience and aims to study and analyze the process of designing 2-dimensional characters. Design thinking is a creative approach centered on a deep understanding of user needs and innovative methods to solve problems. The steps of Design Thinking are Empathy, Define, Ideate, Prototype, and Test. The resulting 'Violet' character design reflects the integration of key aspects identified during the Design Thinking process. The emphasis on empathy and iterative testing ensures that the character is not only aesthetically pleasing but can also permeate different narratives with strong cohesion. The design of the 2-dimensional character 'Violet' using the Design Thinking method shows that this approach makes a significant contribution to the creative process by considering the needs and preferences of users.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Letjend Pol. Soemarto No.127, Watumas, Purwanegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127
E-mail: argiyandwi@amikompurwokerto.ac.id

ISSN 2252-6811
E-ISSN 2599-297X

PENDAHULUAN (CALISTO MT 10)

Dalam era teknologi modern, desain karakter 2 dimensi sangat penting dalam berbagai bentuk kreatif, seperti animasi, permainan video, dan seni digital (Aziz, 2019). Perancangan karakter lebih dari sekadar membuat gambar yang menarik secara visual, itu juga melibatkan kemampuan karakter untuk berkomunikasi dengan audiens, membawa kisah, atau memberikan pengalaman yang berbeda. Akibatnya, diperlukan metode perancangan yang lebih dari sekadar teknis yang dapat menggabungkan elemen kreativitas, empati terhadap pengguna, dan pemahaman mendalam tentang konteks cerita. Dalam konteks ini, pendekatan *Design Thinking* muncul sebagai pendekatan inovatif yang menjanjikan untuk memandu perancangan karakter dua dimensi menuju hasil yang lebih holistik dan relevan.

Desain karakter merupakan suatu proses dimana ilustrator menyatukan penampilan fisik, estetika, kepribadian, dan penampilan dari seorang karakter (Hahury, 2022). Desain karakter dua dimensi melibatkan aspek estetika dan fungsional serta naratif. Karakter-karakter ini sangat penting untuk menyampaikan pesan, membangun identitas karakter, atau menarik pembaca ke dunia yang dibangun cerita. Oleh karena itu, membuat karakter yang baik membutuhkan pemahaman yang baik tentang tujuan pengguna, konteks cerita, dan tujuan desain. Untuk mencakup elemen-elemen tersebut dalam proses perancangan, *Design Thinking* menawarkan kerangka kerja yang sesuai.

Design thinking adalah pendekatan kreatif yang berpusat pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguan dan metode inovatif untuk memecahkan masalah (Syahrul, 2019). Metode *Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan utama karena mampu memberikan kerangka kerja kreatif dan sistematis dalam desain karakter. Empati, definisi, ideasi, prototype, dan pengujian adalah lima langkah dalam pendekatan ini. Pendekatan integratif dan kolaboratif yang ditawarkan oleh desain pikir memungkinkan desainer untuk terus mengubah dan meningkatkan desain mereka seiring dengan proses. Selain itu, pemikiran desain mendorong kreativitas dan inovasi, yang menghasilkan solusi desain yang inovatif.

Metode *Design Thinking* memiliki kelebihan dalam mendorong ide-ide inovatif selama tahap inspirasi, ide, dan implementasi, bahkan berulang kali (Pondaag et al., 2023). Metode ini juga membantu menemukan solusi terhadap permasalahan baru seperti kebutuhan untuk menciptakan karakter yang menarik secara visual dan mampu menyampaikan emosi dan kepribadian dengan jelas melalui mekanisme ekspresi dan gerakan yang terbatas. *Design Thinking* mengatasi hambatan ini melalui pendekatan yang berpusat pada pengguna, dimulai dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi mereka. Proses iteratif ini mencakup tahap empati untuk memahami emosi dan harapan pengguna, diikuti dengan fase definisi masalah, bertukar pikiran tentang solusi kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian. Dengan melibatkan pengguna dalam proses desain, feedback dapat diperoleh untuk mengoptimalkan karakter agar lebih relevan dan menarik bagi audiens. Pendekatan ini memastikan bahwa karakter yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan artistik tetapi juga beresonansi secara emosional dan fungsional dengan penggunanya.

Pada penelitian sebelumnya yang diusulkan oleh Zulfa Affifqi Umaimah dkk. dengan judul ”Desain Karakter Dari Tanaman Tarum (*INDIGOFERA TINCTORIA*) Sebagai Pengenalan Ragam Flora Indonesia” (Indonesia, n.d.), penelitian ini membahas penggunaan metode *Design Thinking* pada perancangan desain karakter membantu dalam proses penciptaan karya. Langkah penciptaan karya dalam perancangan desain karakter meliputi proses studi literatur, perumusan masalah, dan prototype untuk menghasilkan konsep awal desain karakter kemudian dilanjutkan dengan finishing sehingga memperoleh hasil desain atau desain fnal yang dirancang.

Studi selanjutnya dilakukan oleh Aris Ardiyanto dkk. dengan judul ”Karakter Animasi Alfin Lestaluhu Dengan Metode Design Thinking” (Ardiyanto et al., 2023), penelitian ini menjelaskan tahapan pemikiran desain menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari Empathize, define, Ideate, Prototype, dan Test. Latar belakang karakter, kepribadian, dan ciri fisik dieksplorasi, menekankan pentinganya memahami pengalaman dan motivasi audiens. Metode analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses desain karakter.

Sebuah studi oleh Yoga Adhitya Pratama dkk. dengan judul ”Pengenalan Motif Batik Megamendung Melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo” (Pratama et al., 2022), penelitian ini menjelaskan tentang proses desain karakter yang diuraikan, termasuk menentukan fokus desain, ide, dan pembuatan prototipe menggunakan metode *Design Thinking*. Hal ini menekankan pentingnya menciptakan karakter yang memiliki makna budaya untuk mengedukasi masyarakat.

Studi selanjutnya dilakukan oleh Raden Fanny Printi Ardi dkk. dengan judul ” Kajian

Perancangan Karakter Maskot Universitas Pendidikan Mandalika" (F. P. Ardi et al., 2021), penelitian ini menjelaskan perancangan desain maskot menggunakan metode *design thinking. Design Thinking* adalah cara mendekati masalah yang ambigu dan tidak diketahui, membingkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, bertukar pikiran untuk menghasilkan banyak ide, dan mengambil pendekatan pragmatis. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan maskot UNDIKMA sebagai duta visual yang mampu menyampaikan pesan-pesan promosi tentang penerimaan mahasiswa baru atau menyebarkan informasi terkait penggabungan institusi UNDIKMA.

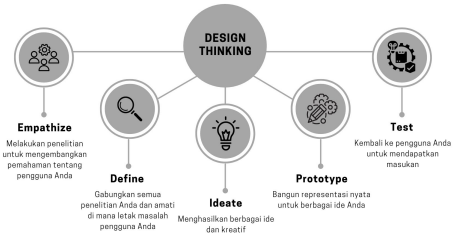
Sebuah studi oleh Retno Indah Rokhmawati dkk. dengan judul "Perancangan *User Experience* Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan *Context Awareness* dan Metode *Design Thinking* di SMKN 2 Malang" (Rokhmawati et al., 2023), penelitian ini menjelaskan perancangan *User Experience* menggunakan pendekatan *Design Thinking*, sedangkan untuk pengujian rancangan menggunakan *Usability Testing* dan *Single Ease Question* (SEQ). Metode *design thinking* yang digunakan melibatkan pengguna maupun stakeholder secara langsung untuk mendefinisikan masalah, menyempurnakan eksplorasi konteks masalah, mengidentifikasi prioritas pengembangan, menemukan peluang inovasi, diferensiasi, dan keunggulan kompetitif. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan desain yang mengakomodasi kebutuhan masing-masing pengguna.

Kemudian untuk studi selanjutnya dilakukan oleh Salma Huwaida Nisrina dkk. dengan judul " Pengembangan *E-modul* Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" (Nisrina et al., 2021), penelitian ini dilakukan dengan membuat produk berupa *e-modul* berbasis metode *project based learning* pada topik animasi 2D dengan menjelaskan pembahasan tentang definisi 2D, dan 3D yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta setelah menerapkan modul pembelajaran berbasis proyek elektronik pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D.

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari dan menganalisis proses perancangan karakter 2 dimensi menggunakan metode *Design Thinking*. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana empati terhadap pengguna, ide kreatif, dan pengujian iteratif mempengaruhi hasil akhir karakter yang dirancang dan untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang potensi penggunaan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan kuantitas karakter yang dirancang.

METODE PENELITIAN

Proses desain karakter menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang mengacu pada serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis yang digunakan desainer selama proses desain. Kelebihan metode ini adalah memungkinkan berkembangnya ide dan solusi baru yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini mendorong desainer untuk melihat masalah dari sudut dan perspektif yang berbeda untuk menemukan solusi. Dalam pendekatan *Design Thinking*, pengguna dan kebutuhan mereka ditempatkan sebagai pusat perhatian. Dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, desainer dapat menciptakan solusi yang lebih efektif.



Gambar 1. *Design thinking*

Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahap yaitu:

A. *Emphatize*

Dalam *Design Thinking* terdapat proses yang mencakup langkah-langkah pemecahan masalah secara kreatif yang diawali dengan empati, identifikasi (penetapan tujuan), ideasi (proses pembangkitan ide), pembuatan sampel dan pengujian (verifikasi) (Fariyanto & Ulum, 2021). Tahap Emphatize dalam pembuatan karakter 2 dimensi, data diambil melalui observasi atau penelitian untuk memahami preferensi visual, emosi yang ingin disampaikan, dan konteks penggunaan karakter. Karakter diciptakan untuk mendukung kerangka visual berpikir melalui pengamatan, warna khas, dan simbol yang mewakili konsep. Desainer mengumpulkan hasil observasi tersebut serta mencatat elemen visual dan naratif yang paling beresonansi. Dan hasil dari observasi atau penelitian memberikan variabel standar untuk desain karakter. Selain itu, referensi karakter terkait juga diekstraksi serta informasi ini membantu menciptakan karakter yang relevan

dan memiliki kedalaman emosional yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

B. *Define*

Langkah ini merupakan langkah untuk menunjukkan hasil dari langkah sebelumnya untuk menyimpulkan permasalahan. Pemetaan pikiran sebaiknya dilakukan sebelum menghasilkan ide agar ide yang ada terfokus dan terstruktur. Langkah ini juga membantu merancang ide untuk dokumen yang muncul secara alami dan sulit untuk diulang pada waktu yang berbeda. Pemetaan pikiran dilakukan dengan menuliskan seluruh kata yang berkaitan dengan topik atau topik tersebut, secara terus menerus hingga dianggap terlalu unggul dalam persaingan. Perancang kemudian mengelompokkan kata-kata yang berkaitan dengan tema tersebut sehingga menjadi sumber inspirasi.

C. *Ideate*

Perumusan ide merupakan suatu langkah menuju pemecahan masalah utama yang telah dirumuskan dengan berbagai kemungkinan solusi yang berbeda (Ferdiansyah et al., 2023). Ide merupakan isi utama yang dibangkitkan oleh seniman melalui karyanya. Sedangkan ide seorang desainer merupakan gudang pemikiran tentang sesuatu, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu bentuk desain yang menjadi landasan pemikiran terhadap suatu karya. Ide-ide para desainer tidak bisa didasarkan pada inspirasi yang kemunculannya tidak pernah bisa diukur seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu kita harus merangsang ide-ide untuk membuahkan hasil. Ide datang dan pergi, namun di sini desainer berperan dalam menentukan ide mana yang akan digunakan berdasarkan pengalaman praktisnya dalam profesi desain grafis. Pada tahap ini disiapkan ide desain untuk mencapai tujuan penciptaan karakter. Konsep-konsep ini harus diterapkan dengan cara yang sesuai, pada tahap penelitian selanjutnya, terhadap topik yang telah diidentifikasi sebelumnya.

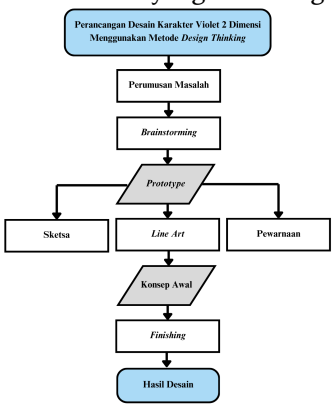
D. *Prototype*

Prototype merupakan tahap mewujudkan ide dan konsep dalam bentuk visual (dimulai dengan sketsa) (R. F. P. Ardi & Wiratama, 2018). *Prototype* mengacu pada representasi visual, fisik, atau fungsional dari sebuah ide atau konsep yang dibuat selama proses desain. *Prototype* dapat berkisar dari model fisik sederhana seperti sketsa. Sketsa ini kemudian akan menjadi alternatif visual yang akan dipilih dan dikirimkan sebagai komputer, yang disebut dengan layout umum. Tujuan utama dari tahap *prototype* adalah menuangkan ide ke dalam bentuk yang dapat diuji atau dieksplorasi menuju solusi yang lebih baik yang memenuhi kebutuhan pengguna.

E. *Test*

Test merupakan tahap akhir dari desain karakter karena tahap ini merupakan presentasi karya desain (Antika et al., 2022). Pada tahap ini, ide atau solusi yang dibuat sebagai prototype diuji secara lebih ekstensif untuk pemahaman yang lebih baik. Hasil dari tahap *test* yaitu penyajian desain karakter yang meliputi tampilan umum karakter, dari depan, belakang, samping dan dari sudut pandang aksi atau pose aksi, dapat menimbulkan modifikasi tambahan untuk membuat prototipe dan mengembangkan kembali ide desain karakter. Tujuan utama dari tahap *test* ini adalah untuk lebih memahami bagaimana karakter diterima oleh audiens dan mengidentifikasi area di mana desain dapat ditingkatkan untuk mencapai tujuan proyek secara keseluruhan.

Langkah-langkah pembuatan karakter "Violet" dalam perancangan desain karakter meliputi proses perumusan masalah, *prototype* untuk menghasilkan konsep awal desain karakter, kemudian dilanjutkan dengan *finishing* sehingga memperoleh hasil desain atau desain final karakter "Violet" yang dirancang.



Gambar 2. *Flowchart* langkah-langkah pembuatan karakter violet

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dasar perancangan karakter Violet mengambil dasar bentuk dari kelinci. Terdapat konsep yang menjadi pilihan yaitu karakter Violet dapat berbentuk karakter kelinci dengan ekspresi wajah. Hal ini akan mencerminkan karakter Violet dan memberikan kesan yang menarik.

A. *Emphatize*

Pada tahapan *Emphatize* ini, data dikumpulkan untuk memahami masalah yang dihadapi saat membuat karakter yang menarik dan mengidentifikasi solusi. Tahap ini melalui proses pencarian informasi di jejaring sosial media tentang pembuatan karakter yang menarik. Tujuan pencarian informasi di jejaring

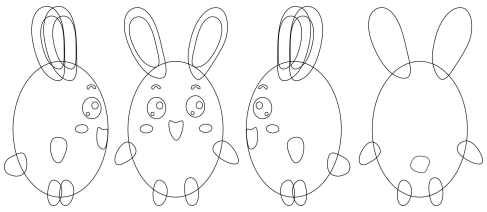
sosial media adalah untuk mendeteksi permasalahan yang muncul saat membuat desain karakter.

B. *Define*

Define merupakan langkah yang dilakukan setelah pengumpulan data pada langkah penandaan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap informasi yang ditemukan untuk mengetahui sifat permasalahan yang muncul. Berdasarkan hasil penelusuran informasi yang dilakukan di media sosial, inti permasalahannya adalah desain karakter memerlukan karakter yang mudah diingat dan menunjukkan ciri-ciri karakter tersebut agar dapat menarik perhatian opini audiens. Maka desain karakter telah dirancang dan akan digunakan untuk mencari solusi. Tujuan dari desain karakter ini adalah untuk menciptakan karakter berkesan yang mencerminkan kepribadian Violet dengan cara yang menarik bagi audiens.

C. *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, peneliti mampu mengeksplorasi filosofi dibalik desain karakter Violet. Filosofi dari karakter Violet adalah melambangkan kelembutan dan cinta damai. Dengan ide tersebut, karakter Violet menjadi simbol gambar yang mewakili kelembutan dan cinta damai. Gaya karakter ini termasuk dalam gaya karakter objek yang akan direpresentasikan dalam sketsa ilustrasi karakter 2 dimensi. Sebelum mendesain desain ilustrasi karakter, buatlah desain karakter terlebih dahulu. Gambar dibawah ini adalah sketsa dari karakter Violet, sketsa yang dipilih sebagai karakternya.



Gambar 3. Sketsa karakter violet

D. *Prototype*

Setelah membuat sketsa, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikan sketsa tersebut menggunakan aplikasi desain ilustrasi *CorelDraw* 2019. *CorelDraw* 2019 merupakan software yang digunakan untuk membuat ilustrasi, desain grafis, dan desain layout (Desnelita et al., 2019). Dengan menggunakan software ini, sketsa dapat diubah menjadi desain yang lebih detail dan profesional. Melalui implementasi ini akan tercipta desain karakter Violet.

1. *Color Palette*

Palet warna, juga dikenal sebagai *Color Palettes* adalah sekumpulan warna yang dibuat dengan menggabungkan beberapa warna berdasarkan palet warna yang dipilih (Alexander et al., 2020).

Gambar 4. *Colors pallet*

Pada tahap ini, seperti terlihat pada gambar, palet warna juga ditentukan, termasuk tergantung pada warna identitas karakter dan pemilihan font yang sederhana dan mudah diingat. Warna diatas mempunyai arti antara lain:

a. Kode warna RGB #B6B6B7 dan RGB #DCDDDD

Dalam proses pembuatan karakter Violet, memilih kode warna RGB #B6B6B7 dan RGB #DCDDDD menghasilkan kombinasi warna abu-abu muda dan warna abu-abu yang lebih muda. Warna ini memberikan karakteristik karakter Violet. Symbol dari kelembutan dan cinta damai. Warna abu-abu menggambarkan sifat ketenangan dan keseimbangan. Penggunaan warna abu-abu dalam desain karakter dapat membantu menarik perhatian penikmat.

b. Kode warna RGB #E40082 dan RGB #F4B3B3

Dalam pembuatan karakter Violet, dipilih kode warna RGB #E40082 dan RGB #F4B3B3 yang menghasilkan warna merah muda sedikit tua dan warna merah muda. Warna ini melmabngkan keromantisan, kelembutan, kasih sayang, cinta, dan feminim. Penggunaan warna pink dalam karakter Violet dapat digunakan

untuk mengekspresikan kesegaran, kreativitas, dan kelembutan.

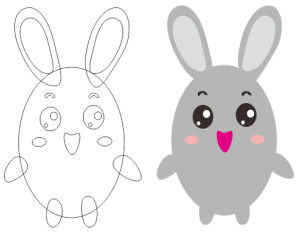
c. Kode warna RGB #332C2B dan RGB #FEFEFE

Dalam pembuatan karakter Violet, dipilih warna RGB #332C2B dan RGB #FEFEFE yang menghasilkan warna hitam dan warna putih. Warna hitam memberikan kesan kekuatan dan warna putih memberikan kemurnian pada bagian mata karakter Violet.

d. Kode warna RGB #AC6484 dan RGB #D2A3C9

Dalam pembuatan font untuk karakter Violet, dipilih warna RGB #AC6484 dan RGB #D2A3C9 yang menghasilkan warna deep violet dan warna lilac. Warna deep violet memberikan kesan keberanian dan kebijaksanaan, sedangkan warna lilac melambangkan kebermanfaatan dan ketenangan.

2. Bentuk



Gambar 5. Bentuk karakter violet

Bentuk merupakan konsep simbol yang dibangun dari garis atau gabungan konsep lainnya (Aghni, 2018). Bentuk, salah satu elemen dasar dalam desain yang merujuk pada struktur fisik atau penampilan visual dari sebuah objek. Dalam konteks desain grafis, bentuk dapat diartikan sebagai area dua dimensi yang dibatasi oleh garis atau perubahan warna dan tekstur. Bentuk dapat berupa geometris (seperti lingkaran, persegi, segitiga) atau organic (seperti bentuk babas yang tidak teratur). Karakter Violet menggunakan bentuk oval pada keseluruhan karakter, mulai dari badan, tangan, kaki, telingga, dan mata.

a. Font

Gambar 6. Font *Comic Sans MS*

Font adalah sekumpulan karakter dengan ukuran dan gaya seragam yang mencakup semua huruf, angka, dan simbol yang diperlukan untuk tata letak (Daniswara & Aryanto, 2016). Karakter Violet mengambil inspirasi dari bentuk kelinci untuk karakternya, yang menggambarkan hubungan dengan identitas dan karakteristik karakter. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih jenis font ini saat membuat desain karakter Violet. Oleh karena itu, jenis huruf ini menggunakan font yang mudah dipahami, diingat oleh masyarakat, dan dapat diterapkan pada semua karakter.

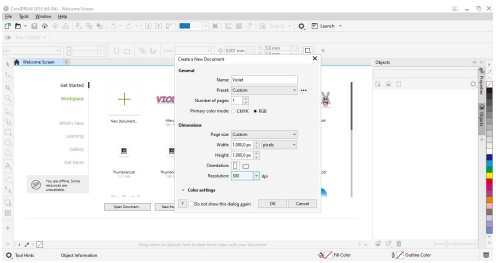
Pada tahap akhir, karakter yang dihasilkan akan digabungkan dengan font *Comic Sans MS* karena beberapa alasan penting. Pertama, *Comic Sans MS* memberikan tampilan yang menarik dan berbeda, sehingga karakter dapat menarik perhatian di berbagai media. Kedua, penggunaan *Comic Sans MS* memberikan nuansa modern. Ketiga, *Comic Sans MS* memastikan keterbacaan yang baik, terutama dalam format besar atau latar belakang yang kompleks. Keempat, *Comic Sans MS* membantu menciptakan keselarasan visual dengan desain karakter. Kelima, dengan kesan yang kuat dan berkesan, *Comic Sans MS* dapat meningkatkan pengenalan karakter dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

b. Filosofi

Filosofi merupakan suatu kerangka berpikir kritis untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan (Rahardhian, 2022). Solusi yang ditemukan untuk mengatasi permasalahan melalui berpikir kritis merupakan hasil pemikiran filosofis. Atau secara umum filsafat dapat dipahami sebagai makna yang terkandung atau ingin disampaikan dalam sebuah karya. Karakter Violet terinspirasi dari hewan kelinci yang memiliki filosofi kelincahan, kecerdikan, kesuburan, kewaspadaan, ketangguhan, keseimbangan, dan harapan. Dengan meneladani sifat-sifat kelinci seperti lebih adaptif, kreatif, dan seimbang dalam menghadapi tantangan hidup, serta selalu memiliki harapan dan keyakinan dalam mencapai tujuan. Filosofi ini memberikan panduan yang kaya akan nilai-nilai yang relevan dan bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

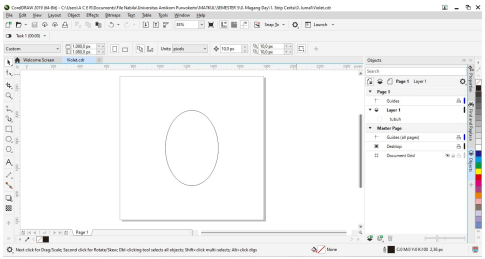
c. Implementasi Desain Ilustrasi Karakter

Dalam implementasi desain dibuat menggunakan tool-tool diantaranya *Ellipse Tool, Bezier Tool,* dan *B-Spline Tool*. Ilustrasi dibuat mengikuti bentuk sketsa yang telah dibuat sebelumnya pada tahap *ideate* dan *prototype*.



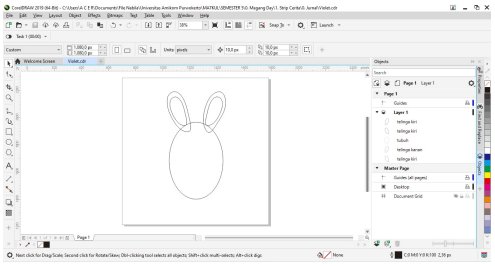
Gambar 7. Membuat Dokumen Baru

Gambar 7 diatas merupakan proses pembuatan dokumen baru dengan besar artboard atau lembar kerja berukuran 1:1 atau dengan ukuran 1080 x 1080 *pixel* dengan color mode RGB.



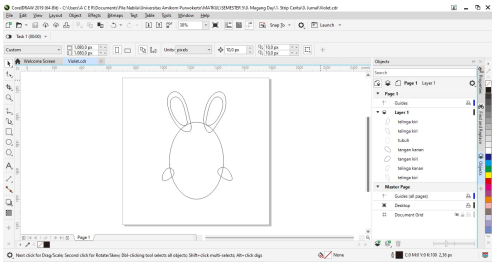
Gambar 8. Desain awal karakter

Gambar 8 diatas merupakan proses pembuatan karakter berbentuk kelinci dengan menggunakan *Ellipse Tool* yang dibuat mengikuti bentuk sketsa yang telah dibuat. Di palet alat (toolbox) *CorelDraw* 2019, dan pilih *Ellipse Tool* dengan icon lingkaran atau oval. Tahan tombol mouse pada area kerja dokumen, lalu seret kursor untuk membuat lingkaran agar lingkaran terbentuk dari pusatnya.



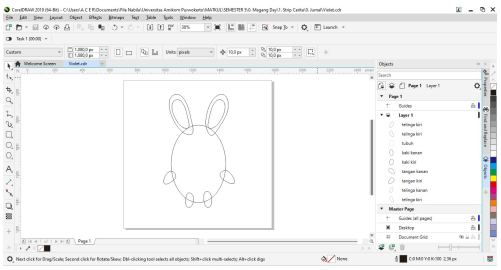
Gambar 9. Penambahan telinga

Gambar 9 diatas merupakan proses pembuatan telinga dengan menggunakan alat *Ellipse Tool* untuk menggambar bentuk telinga pada lapisan dalam dan luar karakter. Telinga disesuaikan dengan desain dan posisi yang diinginkan untuk karakter Violet. Begitu juga dengan telinga bagian dalam. Setelah telinga selesai digambar, menggabungkan lapisan telinga dengan lapisan badan karakter menjadi satu kesatuan yang utuh.



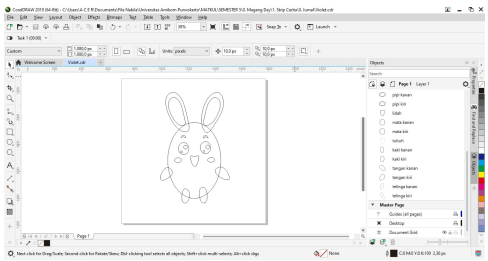
Gambar 10. Penambahan tangan

Gambar 10 diatas merupakan proses membuatan pembentukan tangan dengan menggunakan *Ellipse Tool* yang dibuat mengikuti bentuk sketsa yang telah dibuat. Di palet alat (toolbox) *CorelDraw* 2019, dan pilih *Ellipse Tool* dengan *icon* lingkaran atau oval. Tahan tombol mouse pada area kerja dokumen, lalu seret kursor untuk membuat lingkaran agar lingkaran terbentuk dari pusatnya. Setelah tangan selesai Digambar, menggabungkan lapisan tangan dengan lapisan badan karakter agar menjadi satu kesatuan yang utuh. Untuk memperkuat karakter dan membuatnya lebih lengkap.



Gambar 11. Penambahan kaki

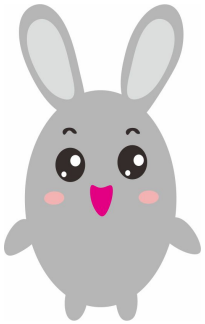
Gambar 11 diatas merupakan proses pembuatan kaki dengan menggunakan alat *Ellipse Tool* untuk menggambar bentuk kaki pada lapisan karakter. Kaki disesuaikan dengan desain dan posisi yang diinginkan untuk karakter Violet. Setelah kaki selesai digambar, menggabungkan lapisan kaki dengan lapisan badan karakter menjadi satu kesatuan yang utuh. Selanjutnya memberikan warna pada kaki atau menambajan detail lainnya untuk memberikan sentuhan akhir pada karakter tersebut.



Gambar 12. Tampilan keseluruhan maskot

Gambar 12 diatas merupakan proses pembuatan mata dan mulut unutuk ekspresi bahagia menggunakan *Ellipse Tool* (F7) untuk membentuk lingkaran sebagai mata karakter. Selanjutnya, memposisikan mata sesuai dengan ekspresi bahagia yang diinginkan. Menggunakan *Shape Tool* (F10) untuk menyesuaikan garis-garis yang sudah dibuat atau menggunakan *Rotate Tool* (R) atau *Skew Tool* (K) untuk memutuar atau

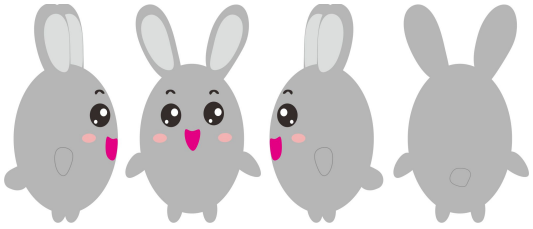
memiringkan bagian mata seusai keinginan membuat bentuk mulut karakter dengan menggunakan alat *Bezier Tool* atau *Freehand Tool* dan ubah posisi atau bentuk mulut yang seusai dengan ekspresi bahagia yang diinginkan. Selanjutnya mata dan mulut yang sudah dibuat digrup agar menjadi satu.



Gambar 13. Pemberian warna

Gambar 13 diatas merupakan proses pemberian warna pada karakter Violet yangs sudah jadi dimulai dengan memilih objek menggunakan *Selection Tool* (F10) di *CorelDraw* 2019. Selanjutnya, warna dari palet warna yang telah disusun sesuai karakteristik karakter Violet dipilih untuk diaplikasikan pada obejk tersebut. Pengisian warna dilakukan dengan menggunakan *Fill Tool* (F5) atau *Color Eyedropper Tool*. *Fill Tool* digunakan untuk langsung mengisi warna pada objek dengan mengkliknya, sedangkan *Color Eyedropper Tool* digunakan untuk mengambil warna dari objek lain dan mengaplikasikannya pada objek yang ingin diwarnai. Selain itu, beberapa elemen karakter juga diberi garis tepi atau *outline* yang dapat diatur menggunakan *Outline Pen Tool* (F12) di *CorelDraw* 2019.

1. Test



Gambar 14. Karakter Violet

Gambar 14 diatas merupakan karakter Violet yang sudah jadi, mewakili menampilkan karakter secara keseluruhan, dilihat dari depan, dari belakang, dari samping, dan sudut pandang atau pose tindakan. Folisofi penciptaan desain karakter Violet mengandung makna mendalam terkait aspek identitas, daya tarik, dan pengenalan karakter. Desain karakternya menggambarkan kelinci dengan ekpresi ramah, ceria, menjadi representasi yang kuat dari kreativitas, kelembutan, dan keunikan yang kuat sehingga dapat memikat perhatian dan menciptakan hubungan emosional. Karakter kelinci ini menciptakan daya tarik visual dan mudah diingat oleh audiens. Filosofi ini juga mencerminkan pendekatan *Design Thinking*, dimana setiap elemen desain dipertimbangkan dengan seksama.

SIMPULAN

Perancangan desain karakter violet 2 dimensi menggunakan metode *Design Thinking* menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses kreatif. Dengan menerapkan tahapan-tahapan *Design Thinking*, seperti *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test* menghasilkan desain karakter "Violet" yang tidak hanya estetis, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Proses kolaboratif ideate mendorong eksplorasi berbagai konsep sehingga karakter "Violet" yang dihasilkan memiliki keunikan dan daya tarik yang lebih kuat.

Penerapan *prototype* dan pengujian mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga karakter "Violet" dapat terus disempurnakan untuk memenuhi ekspektasi dan harapan audiens. Dengan demikian, metode *Design Thinking* tidak hanya menjadi pendekatan desain yang efektif, tetapi juga menjadi alat untuk berinvasi dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna. Penerapan *Design Thinking* dalam perancangan karakter Violet membuktikan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas desain, mengoptimalkan pengalaman pengguna, dan memberikan nilai tambah dalam proses kreatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dari awal hingga akhir penulisan jurnal ini, serta penulis berterima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto, yang telah memberikan fasilitas yang diperlukan dalam pembuatan jurnal ini. Melalui jurnal ini, diharapkan dapat membantu penulis dalam mencapai pemahaman yang lebih baik tentang *design thinking* dalam konteks perancangan desain karakter.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1). https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna. *CogITo Smart Journal*, *6*(2), 284–297. https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.271.284-297

Antika, T. M., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pengimplementasian Legenda Calon Arang sebagai Edukasi Budaya Nusantara dan Feminisme Melalui Animasi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(3), 1001. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.862

Ardi, F. P., Munawarah, P. A., Rahmat, M. S., & G, L. A. M. (2021). Kajian Perancangan Karakter Maskot Universitas Pendidikan Mandalika. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *3*(1), 46–52. https://doi.org/10.35746/jtim.v3i1.123

Ardi, R. F. P., & Wiratama, D. A. (2018). Perancangan "Si Meton" Sebagai Maskot Pilkada Provinsi Nusa Tenggara Barat 2018. *Jurnal Imajinasi*, *XII*(2), 49–56.

Ardiyanto, A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Karakter Animasi Alfin Lestaluhu dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Desain*, *10*(3), 434. https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.13175

Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi. *Channel Jurnal Komunikasi*, *7*(1), 49–58.

Daniswara, D. P., & Aryanto, H. (2016). Perancangan Typeface Bertemakan Simbol Ikan Sura dan Buaya Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, *04*(02), 351–359.

Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 266–272. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662

Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, *2*(2), 52–60. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

Ferdiansyah, I., Defriani, M., & Maruf Nugroho, I. (2023). Redesign Aplikasi Kai Acces Menggunakan Metode Design Thinking. *INFOKOM (Informatika & Komputer)*, *11*(1), 34–45. https://doi.org/10.56689/infokom.v11i1.1045

Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, *1*(121), 3–4. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775

Indonesia, F. (n.d.). *Desain karakter dari tanaman tarum (indigofera tinctoria) sebagai pengenalan ragam flora indonesia*. *06*(01), 110–119.

Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, *8*(2), 82–90. https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451

Pondaag, V. I., Octavia, J. R., & Theresia, C. (2023). Penerapan Design Thinking dalam Menghasilkan Usulan Rancangan Kemasan Ramah Lingkungan untuk UMKM Makanan dan Minuman. *Journal of Integrated System*, *6*(1), 103–124. https://doi.org/10.28932/jis.v6i1.6440

Pratama, Y. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pengenalan Motif Batik Megamendung melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo. *Jurnal Desain*, *10*(1), 73. https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13143

Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, *5*(2), 87–94. https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092

Rokhmawati, R. I., Widiyanto, A., & Rachmadi, A. (2023). Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Design Thinking di SMKN 2 Malang. *Edu Komputika Journal*, *10*(1), 17–26. https://doi.org/10.15294/edukomputika.v10i1.69945

Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, *2*(2), 109–117. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342