

**PERANCANGAN *MOTION COMIC* “PELINDUNG KULIT LALA” SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI CARA KERJA PRODUK *SUNSCREEN* DALAM  
MELINDUNGI KULIT BAGI REMAJA**

***DESIGN OF MOTION COMIC “LALA’S SKIN PROTECTOR” AS  
INFORMATION MEDIA HOW SUNSCREEN PRODUCTS WORK IN  
PROTECTING SKIN FOR YOUTH***

Auliana Herawati<sup>1</sup>, Yosa Fiandra<sup>2</sup> dan Yayat Sudaryat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
aulianaherawati@student.telkomuniversity.ac.id, pichaq@telkomuniversity.ac.id,  
yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

---

**Abstrak:** Matahari mempunyai sinar UV yang bermanfaat bagi tubuh. Namun, sinar UV pada matahari juga memiliki dampak negatif, khususnya bagi kesehatan kulit. Dampak negatif tersebut dapat dicegah dan diatasi, salah satunya dengan menggunakan produk *sunscreen* yang dapat mengurangi dosis radiasi UV yang masuk ke kulit. Karena itu, *sunscreen* sangat dibutuhkan untuk melindungi kulit, terutama bagi para remaja yang sering menghabiskan waktunya di luar ruangan dan terpapar sinar matahari secara langsung. Untuk meningkatkan kesadaran tentang penggunaan *sunscreen*, perlu adanya media informasi mengenai pentingnya penggunaan *sunscreen*, cara kerja *sunscreen*, dan manfaat dari *sunscreen* agar para remaja tertarik untuk menggunakannya. *Motion comic* sebagai komik digital bisa menjadi alternatif media informasi bagi remaja mengenai pentingnya penggunaan *sunscreen* untuk melindungi kulit dengan memperlihatkan cara kerja *sunscreen* pada kulit. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran, dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, menyebarkan kuesioner, serta melakukan studi pustaka. Data yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis digunakan sebagai dasar perancangan karakter dalam *motion comic* “Pelindung Kulit Lala” yang memberikan visualisasi produk *sunscreen* sebagai produk yang penting digunakan untuk mencegah dampak sinar ultraviolet pada kulit dengan membuat karakter *sunscreen*, karakter sinar ultraviolet, serta karakter pendukung lain berdasarkan ciri dan karakteristik masing-masing.

**Kata kunci:** desain karakter, komik, remaja, *motion comic*, sinar ultraviolet, *sunscreen*.

---

**Abstract:** *The sun has UV rays that are beneficial for the body. However, UV rays in the sun also have a negative impact, especially on skin health. These negative impacts can be prevented and overcome, one of which is by using sunscreen products that can reduce the dose of UV radiation that enters the skin. Therefore, sunscreen is needed to protect the skin, especially for teenagers who often spend time outdoors and are exposed to direct sunlight. To increase awareness about the use of sunscreen, it is necessary to have media information about the importance of using sunscreen, how sunscreen works, and the benefits of sunscreen so that teenagers are interested in using it. Motion comics as digital comics can be an alternative medium of information for teenagers about the importance of using sunscreen to protect the skin by showing how sunscreen works on the skin. The research method used in this study is a mixed method, by collecting data through observation, interviews, distributing questionnaires, and conducting literature studies. The data that has been collected and analyzed is used as a basis for character design in the motion comic "Lala Skin Protection" which provides a visualization of sunscreen products as an important product used to prevent the impact of ultraviolet light on the skin by creating sunscreen characters, ultraviolet light characters, and other supporting characters based on characteristics and characteristics of each.*

**Keyword:** *character design, comic, teenagers, motion comic, sunscreen, uv rays.*

---

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak lepas dari keberadaan matahari dan paparan sinar ultraviolet yang berasal dari matahari. Paparan sinar matahari tersebut dapat menyebabkan kerusakan pada kulit yang disebabkan oleh radiasi sinar UV. Radiasi tersebut dapat menyebabkan dampak akut dan dampak kronis. Untuk menghindari dampak radiasi sinar UV, perlu dilakukan pencegahan, yaitu menggunakan *sunscreen*. Sayangnya, tingkat kesadaran remaja di Kabupaten Cianjur dalam menggunakan *sunscreen* masih cukup rendah, masih ada yang menganggap bahwa *sunscreen* tidak penting. Padahal, remaja di Cianjur seringkali menghabiskan waktunya di luar ruangan, baik untuk kegiatan sekolah, bersosialisasi, maupun kegiatan lainnya. Walaupun sebagian besar remaja di Cianjur sudah mengetahui produk *sunscreen*, namun tidak semua mengetahui cara kerja, manfaat, dan cara penggunaannya. Sebagian dari mereka menggunakan *sunscreen* hanya karena pengaruh sosial media dan pengaruh lingkungan sekitarnya (ikut-ikutan) saja.

Menurut Bambang Tri Rahadian (2020), Indonesia merupakan pasar besar bagi apapun yang bersifat hiburan dan media massa. Banyak orang Indonesia, terutama remaja,

gemar membaca komik dengan cerita yang ringan dan cepat. Selain itu, orang Indonesia menyukai konten yang mudah diakses dan gratis. Menurut KA Anandarto & Z Ramdhan (2020), remaja milenial kini bergantung pada teknologi dan memilih untuk memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi dan interaksi yang praktis. Banyak remaja yang gemar membaca komik, baik komik cetak maupun digital. Seiring dengan perkembangan era digital, komik mengalami evolusi. Komik tidak hanya berupa gambar kaku yang tidak bergerak, namun kini komik dapat dinikmati dengan format video, yang biasa disebut *motion comic*. *Motion comic* ini bisa dinikmati melalui perangkat digital, seperti *smartphone* dan dapat diakses melalui media sosial.

Berdasarkan fenomena ini penulis tertarik membuat *motion comic* untuk menginformasikan kepada remaja di Cianjur, yang sering menghabiskan waktu di luar ruangan dan terpapar langsung dengan matahari tentang pentingnya penggunaan *sunscreen*. *Motion comic* ini diterbitkan dalam bentuk video yang akan diunggah di sosial media, agar mudah diakses dan gratis. Menurut R Zharfa & B Prabawa (2016), tampilan visual yang indah umumnya dideskripsikan dengan kata cantik, dan cantik identik dengan perempuan. Maka dari itu, dalam perancangan *motion comic* ini, penulis membuat karakter utama *sunscreen* sebagai tokoh perempuan karena *sunscreen* bisa melindungi kulit sehingga kulit akan terlihat indah.

## LANDASAN TEORI

### Sinar Ultraviolet

Sinar UV adalah radiasi gelombang elektromagnetik yang berasal dari matahari. Menurut Perdoski (2020), sinar UV terbagi menjadi 3 jenis, yaitu sinar UV A (panjang gelombang 315-400 nm), UV B (panjang gelombang 280-315 nm), dan UV C (panjang gelombang 100-280 nm) (Edlia Fadilah Mumtazah, 2020).

#### 1. Dampak Sinar Ultraviolet terhadap Kulit

Menurut Perdoski (2020), dampak sinar UV dibagi menjadi 2, yaitu akut dan kronis. Pengaruh akut dari pajanan sinar matahari terhadap kulit

diantaranya *sunburn* yang dapat terjadi 6-24 jam setelah pajanan sinar UV, *tanning*, dan fotosensitivitas (reaksi abnormal yang menyebabkan kulit menjadi merah, gatal, bengkak, atau timbul ruam). Sedangkan pengaruh kronis yang ditimbulkan sinar matahari terhadap kulit adalah kanker kulit.

## 2. Mencegah Dampak Sinar Ultraviolet dengan *Sunscreen*

Mengingat tentang bahaya radiasi sinar UV, maka kulit perlu perlindungan yang cukup dengan menggunakan *sunscreen*. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan agar pemakaian *sunscreen* lebih efektif, diantaranya memperhatikan jumlah ketebalan yang cukup dan merata, memakai *sunscreen* rutin setiap hari pada siang hari baik cuaca panas maupun hujan, jika menggunakan *make up*, *sunscreen* dibiarkan kering dan menyerap terlebih dahulu sebelum menggunakan *make up*, melakukan pengulangan kembali pemakaian *sunscreen* setelah 2-4 jam pakai tergantung aktivitas, jika terkena air atau keringat, efektivitas *sunscreen* akan berkurang, maka dari itu disarankan melakukan pengulangan pemakaian (*reapply sunscreen*). (Prima, 2020 dalam Bambang, 2014; Syarif 2011).

## **Komik**

Komik merupakan sarana penyampaian informasi yang disajikan dalam bentuk gambar agar dapat menimbulkan tanggapan estetis pada pembacanya. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, seperti komik strip yang ditampilkan pada koran, komik yang dimuat di majalah, hingga komik dalam bentuk buku. Komik mengalami evolusi seiring dengan perkembangan era digital. Jika dulu komik hanya ditampilkan berupa gambar kaku yang tidak bergerak, kini komik dapat dinikmati dengan format video yang dibuat melalui proses digital animasi yang disebut *motion comic*. *Motion comic* ini bisa dinikmati melalui perangkat digital, seperti televisi, komputer, bahkan *smartphone* (Vicky, Hansen, 2021).

### 1. *Motion Comic*

Menurut Maharsi (2018), *motion comic* merupakan gabungan antara komik dan animasi terbatas (*limited animation*). Gerak pada animasi sederhana ini dibuat tidak terlalu banyak, hanya sekedar gerak ke kiri atau ke kanan, serta *zoom in* atau *zoom out*. *Motion comic* muncul karena perkembangan teknologi yang semakin maju. Adanya sentuhan *limited animation*, narasi, maupun *backsound* dalam *motion comic* membuat suasana yang berbeda bagi pembacanya.

## 2. Tahapan Perancangan *Motion Comic*

Secara umum ada tiga proses tahapan *motion comic*, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Menurut Selvia, Jasson, dan Arie (2020), ada lima tahapan dalam perancangan *motion comic*, yaitu:

### 1) Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari teori dari buku, serta mengumpulkan data dari target dan ahli.

### 2) Analisis data

Setelah melakukan pengumpulan data, maka data yang diperoleh harus diolah menjadi konsep perancangan *motion comic*.

### 3) Perancangan

Pada tahap perancangan, dimulai dengan melakukan pembuatan ilustrasi dan proses editing.

### 4) Evaluasi

Setelah melakukan perancangan, dibutuhkan evaluasi dari ahli yang kemudian melakukan revisi dari para ahli. Biasanya proses perancangan dan proses evaluasi menjadi tahapan yang berulang, karena jika pada evaluasi terdapat revisi dari para ahli, maka harus mengulang kembali tahap perancangan sesuai dengan masukan para ahli.

### 5) Hasil perancangan

Jika sudah melakukan perancangan dan evaluasi, kemudian sudah tidak ada revisi atau masukan dari para ahli, maka hasil perancangan bisa diujikan langsung kepada target.

### Perancangan Karakter

Menurut White (2006:30), karakter animasi sama seperti pemeran aktor dalam film *live-action*. Perancangan karakter harus dibuat sebaik mungkin dengan melakukan pendekatan desain yang konsisten antara karakter ke karakter dan karakter ke latar belakang. Perancangan karakter harus menggambarkan sifat dan karakteristik individu tersebut sesuai dengan ciri emosionalnya agar emosinya dapat tersampaikan.

#### 1. Tahapan Perancangan Karakter

Mengacu pada buku *Creative Character Design* karya Brian Tillman (2011) dan *Animation from Pencils to Pixels* karya Tony White (2009), tahapan-tahapan dalam perancangan karakter adalah sebagai berikut:

##### 1) *Archetypes*

Arketipe merupakan karakteristik/kepribadian karakter. Arketipe penting untuk menentukan peran karakter. Tokoh antagonis, tokoh protagonis, dan tokoh pendukung dapat membuat cerita lebih dinamis. Arketipe yang umum digunakan adalah yang dikemukakan oleh Carl Jung, seorang psikolog Swiss. Arketipe Carl Jung yang digunakan dalam perancangan ini antara lain *the hero* (berani dan bertekad kuat), *the shadow* (lawan dari *the hero*), *the fool* (bodoh dan bingung), dan *the mentor* (mempunyai pengetahuan yang mendalam serta bijaksana).

##### 2) *Story*

Visual karakter merupakan gambaran dari kepribadi karakter tersebut, karena karakter dibuat berdasarkan cerita. Untuk membuat karakter lebih hidup, latar belakang cerita harus jelas. Mencari latar belakang cerita bisa

menggunakan *basic statistic* dan *important question*. *Basic statistic* diantaranya menentukan nama, *gender*, karakteristik, dan profil karakter. Untuk membuat cerita lebih jelas dan terarah, perlu menjawab *important question* seperti *who, what, when, where, why, dan how*.

### 3) *Aesthetic*

Dalam perancangan karakter, estetika memberikan daya tarik bagi karakter dengan menciptakan visual karakter yang estetik. Estetika berkaitan erat dengan pengayaan, target sasaran, dan pewarnaan. Visual karakter harus menyesuaikan dengan target sasaran. Jika remaja, karakter yang dibuat harus kompleks dan ceritanya beragam. Penyesuaian ini perlu digunakan agar target sasaran bisa mencerna informasi yang disampaikan dengan baik. Karena target sasaran dari perancangan ini adalah remaja Cianjur, maka penulis mengadaptasi budaya Sunda dan budaya Cianjur dalam perancangan ini, khususnya untuk kostum dan atribut.

Dikutip dari rimbakita.com, pakaian adat sunda laki-laki biasa menggunakan pakaian berwarna gelap yang disebut salotreng, dipadukan dengan celana pangsi, serta menggunakan ikat kepala. Sedangkan wanita biasa menggunakan atasan kebaya sederhana dengan bawahan kain batik yang disebut Sarung Kebat/Sinjang Bundel. Aksesoris yang digunakan biasanya berupa selendang atau ikat pinggang dari kain dengan warna yang senada. Rambut para wanita bangsawan ditata membentuk sanggul yang dihiasi dengan tusuk konde. Dikutip dari jabar.inews.id, kebaya Sunda umumnya berkerah *U-neck*. Dalam penggunaan kain, wanita Sunda sering kali menggunakan kain dengan berbagai macam motif batik. Salah satu batik yang ada di daerah sunda adalah batik Cianjur. Cianjur memiliki berbagai macam motif batik, salah satu motif batik Cianjur adalah motif beasan yang di desain oleh Harry Mulyana Sastrakusumah. (A Irawiyanta & Y Rahman, 2016).

### 4) *Shapes*

Dalam membuat karakter, diperlukan bentuk dasar yang dapat memberikan tampilan karakteristik yang berbeda pada setiap karakter. Ada tiga bentuk dasar yang biasa digunakan dalam perancangan karakter, yaitu persegi (memberikan kesan terpercaya, maskulin, tegas, dan stabilitas), segitiga (memberikan kesan berenergi, licik, agresif, usil, dan biasanya jahat), dan lingkaran (memberikan kesan anggun, ceria menghibur, persatuan, dan perlindungan).

#### 5) Original

Dalam proses perancangan karakter, karakter yang dibuat harus original, dibuat sendiri, dan tidak menjiplak karya orang lain.

#### 6) Reference

Sebelum membuat karakter, dibutuhkan referensi. Referensi bukan untuk ditiru, tapi untuk membantu agar dapat memahami objek dengan lebih baik.

#### 7) Head Heights

*Head heights* merupakan perbandingan besar kepala dan tubuh karakter. Rata-rata manusia mempunyai tinggi delapan kali ukuran kepala dan badan setara tujuh kepala.

#### 8) Silhouettes

Siluet merupakan pemberian warna hitam yang dapat digunakan untuk mengetahui suatu karakter agar dapat dikenali sesuai dengan ciri khas karakter tersebut.

#### 9) Model Sheets

*Model sheets* adalah gambaran karakter dari berbagai sudut pandang seperti *turn around*, gestur, dan ekspresi karakter.

#### 10) Coloring

Warna dapat memberikan makna dan kesan khusus pada setiap karakter.

Karakteristik warna diantaranya:

- 1) Kuning : bijaksana, gembira, cerdas, hati-hati.
- 2) Merah : percaya diri, berani, bahaya, kuat, marah, berenergi.
- 3) Kuning emas : persatuan, kesatuan.
- 4) Biru ungu : kesederhanaan, tenang, sentosa.
- 5) Biru : percaya, setia, cerdas, kesehatan, penyembuhan, ketenangan.
- 6) Hitam : berkuasa, anggun, kekuatan, misteri.
- 7) Putih : bersih, murni, baru, cahaya, sederhana, damai, baik.
- 8) Abu-abu: tenang.
- 9) Hijau : alam, pertumbuhan, kesegaran, daya tahan, sejahtera.

Dalam perancangan ini, penulis mengadaptasi warna dari logo Cianjur dan logo slogan Cianjur, yaitu Cianjur Jago.

Dikutip dari [jabarprov.go.id](http://jabarprov.go.id), logo Cianjur mempunyai warna dasar kuning emas yang melambangkan kehidupan abadi. Warna hijau membentuk gunung melambangkan kesuburan. Warna biru menunjukkan air yang melambangkan kesetiaan dan ketaatan. Dua tangkai padi dengan masing-masing berbutir 17 melambangkan ketentraman dan semangat Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus. Pita kuning berwarna kuning emas, melambangkan sifat persatuan dan kesatuan.

Menurut A Rachmat & A Yuniadi (2018), filosofi awal dari jargon "Cianjur Jago" memang berasal dari filosofi ayam jago atau ayam pelung yang maknanya menyiratkan keunggulan dalam hal positif. Selain itu, simbol ayam jago pada logo Cianjur Jago merepresentasikan kegagahan dan kemenangan.

## 2. Prinsip Animasi dalam Merancang Karakter

Mengacu pada buku karya Toni White yang berjudul *How to Make Animated Films* (2009) dan *Animation from Pencil to Pixels* (2006), ada 12 prinsip animasi yang dapat digunakan dalam merancang karakter. Namun

dalam perancangan ini penulis hanya menggunakan 2 prinsip yaitu *solid drawing* yang merupakan gambaran karakter yang volume dan bentuknya konsisten walaupun dilihat dari berbagai sisi dan sudut pandang, dan *Appeal yang* merupakan daya tarik yang dimiliki karakter yang dapat diperoleh dengan cara mengeksplorasi bentuk dan proporsi sesuai dengan pribadi karakter, agar pesan cerita akan lebih mudah tersampaikan dan dapat menambah rasa empati jika *appeal* karakternya baik.

### **Segmentasi Pasar**

Kotler, dalam jurnal Nanang Khoirul, Herlina (2017), menjelaskan bahwa segmentasi pasar adalah usaha mengumpulkan konsumen yang homogen ke dalam beberapa kelompok secara relatif. Segmentasi pasar dibagi 4 kategori besar, yaitu:

1. Segmentasi Pasar Geografis

Segmentasi pasar geografis merupakan pembagian pasar kedalam unit-unit geografis seperti negara, wilayah, dan lingkungan. Segmentasi pasar geografis yang dipilih dalam penelitian ini adalah di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat.

2. Segmentasi Pasar Demografis

Segmentasi pasar demografis merupakan pembagian pasar kedalam kelompok berdasarkan variabel usia, jenis kelamin, pendidikan, agama, ras, generasi, dan kebangsaan. Segmentasi pasar demografis yang dipilih dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki maupun perempuan usia 13-18 tahun, dengan pendidikan berada ditingkat SMP dan SMA.

3. Segmentasi Pasar Psikografis

Segmentasi pasar psikografis merupakan pembagian pasar kedalam kelompok berdasarkan kelas sosial, gaya hidup, serta karakter kepribadian. Segmentasi pasar psikografis dalam penelitian ini adalah kelas sosial menengah, menggunakan motor sebagai alat transportasi sehari-hari, sedang mengalami masa puber, dan cenderung sering menggunakan media sosial untuk memperoleh informasi.

#### 4. Segmentasi Pasar Tingkah Laku

Segmentasi pasar tingkah laku merupakan pembagian pasar kedalam kelompok berdasarkan pengetahuan, sikap, penggunaan, atau respon konsumen terhadap sebuah produk.

### DATA DAN ANALISIS DATA

#### Analisis Objek

Penulis melakukan studi pustaka mengenai sinar ultraviolet, kemudian menemukan hubungan antara sinar ultraviolet dengan pencegahannya berupa *sunscreen*. Menurut Perdoski (2020), daerah tropis seperti Indonesia yang terletak di daerah khatulistiwa mempunyai UV Index yang tinggi. Pada siang hari, UV Index di Indonesia bisa mencapai 10-11+ sehingga perlu diwaspadai efek samping paparan sinar matahari, terutama pada siang hari, ada diantara jam 10.00 – 16.00. Karena itu, kulit membutuhkan perlindungan, salah satunya dengan menggunakan *sunscreen*. *Sunscreen* merupakan produk yang melindungi kulit dari sinar matahari karena mengandung UV filter.

#### Analisis Khalayak Sasar

Penulis menggunakan tiga cara, yaitu melalui observasi secara langsung, kuesioner dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebiasaan dan tingkah laku remaja terhadap penggunaan *sunscreen*. Sementara kuesioner dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebiasaan dan tingkah laku remaja terhadap penggunaan *sunscreen* dan sebagai gambaran awal perancangan karakter dan *motion comic*. Wawancara dan kuesioner juga digunakan untuk mengetahui pengayaan karya yang sesuai dengan target sasaran, yaitu remaja usia 13-18 tahun di Cianjur.

#### Analisis Karya Sejenis

Data karya sejenis dipilih dari beberapa karya yang mempunyai aspek-aspek penting dan mempunyai korelasi dengan karya yang akan dibuat untuk diterapkan dalam pembuatan karya. Karya tersebut antara lain:

Komik "Sri Asih"	Animasi "The Incredibles"	Motion Comic "Kelahiran Gatot Kaca"
		

Dalam komik Sri Asih dan animasi The Incredibles, penulis berfokus pada genre dan cerita, karakteristik tokoh, dan aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan karakter, seperti bentuk dasar karakter, arketipe, *head height*, gesture, ekspresi, warna, dan lain-lain. Sedangkan dalam *motion comic* Jabang Tutuka, penulis berfokus pada genre cerita, serta unsur-unsur apa saja yang dibutuhkan dalam *motion comic*, seperti pergerakan-pergerakannya sehingga berkaitan dengan prinsip animasi yang dipakai.

### Hasil Analisis

Berdasarkan analisis data objek, tingkat paparan radiasi sinar ultraviolet bisa dipantau menggunakan indeks UV yang merupakan angka tanpa satuan untuk menjelaskan tingkat paparan radiasi sinar ultraviolet. Indonesia sebagai daerah tropis yang terletak di daerah khatulistiwa mempunyai UV Index yang tinggi. Pada siang hari, UV Index di Indonesia bisa mencapai 10-11+ dimana termasuk ke dalam kategori merah dan ungu, yaitu resiko bahaya sangat tinggi dan resiko bahaya sangat ekstrem, sehingga perlu diwaspadai efek samping paparan sinar matahari, terutama pada siang hari, ada diantara jam 10.00 – 16.00. Karena itu, kulit membutuhkan perlindungan, salah satunya dengan menggunakan sunscreen.

Target sasaran untuk perancangan ini adalah remaja di Cianjur yang berusia 13-18 tahun, berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Berdasarkan kuesioner, mayoritas remaja di Cianjur menghabiskan waktu lebih dari 8 jam di luar rumah untuk bekerja. Namun, rata-rata belum mengetahui dampak paparan sinar matahari terhadap kulit. Padahal, rata-rata keluar untuk bekerja mulai dari pagi sampai malam,

yang dimana mereka terpapar sinar matahari pada siang hari secara langsung. Mayoritas remaja di Cianjur menggunakan *sunscreen* berbentuk lotion dengan SPF 30, namun hanya dipakai sekali, mereka hanya memakai *sunscreen* hanya pada pemakaian awal saja, jarang yang menggunakan *sunscreen* secara berulang. Walaupun mayoritas remaja yang menjadi responden mengetahui *sunscreen*, namun masih banyak yang belum menggunakan *sunscreen*. Ketika sudah dijelaskan dengan singkat mengenai urgensi *sunscreen*, mereka baru setuju bahwa *sunscreen* itu penting, dan mereka tertarik untuk menggunakan *sunscreen*. Untuk perancangan *motion comic*, mayoritas memilih *genre* fantasi-aksi, dengan *artstyle* karakter seperti komik Sri Asih.

Berdasarkan analisis karya sejenis dari komik “Sri Asih”, “The Incredibles”, dan *motion comic* “Kelahiran Gatotkaca”, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat suatu karakter dibutuhkan pemahaman tentang dasar-dasar pembuatan karakter, yang nantinya akan diterapkan pada karakter yang akan dibuat. Penentuan arketipe dapat mendukung sifat dari karakter yang akan dibuat, penentuan bentuk dasar dan warna dapat memberikan kesan tersendiri untuk karakter, serta penentuan *head heights* dan proporsi dapat memberikan kesan tersendiri untuk karakter tersebut. Setiap karakter juga harus memiliki ciri khas yang dapat dikenali walau hanya dalam bentuk siluet. Selain itu, penerapan prinsip animasi seperti *solid drawing*, dan *appeal* juga sangat berpengaruh untuk memberikan daya tarik karakter. Pembuatan *motion comic* harus memperhatikan pergerakan dari karakter yang ada. Jangan sampai membuat pergerakan yang berlebihan. Pergerakan yang ada dalam *motion comic* hanyalah gerakan-gerakan kecil dan terbatas, seperti hanya *zoom in-zoom out* dan pergerakan-pergerakan kecil ke kanan dan kiri. Pergerakan-pergerakan tersebut juga tidak boleh merubah bentuk dan proporsi karakter.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Perancangan

## 1. Konsep Pesan

Perancangan ini didasari oleh pentingnya penggunaan *sunscreen* sebagai pelindung kulit dari bahaya matahari. Walaupun matahari mempunyai manfaat untuk tubuh, namun radiasi sinar ultraviolet yang dihasilkan oleh matahari mempunyai dampak negatif bagi kulit dan dapat membahayakan kulit. Dampak negatif tersebut dapat menyebabkan kerusakan pada kulit, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Melalui perancangan ini, penulis ingin mengenalkan dan memberi pengetahuan tentang pentingnya menggunakan *sunscreen* untuk menjaga dan melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet yang dihasilkan oleh matahari, dengan membuat *motion comic* yang menjelaskan tentang bahaya yang ditimbulkan oleh sinar ultraviolet terhadap kulit. Terdapat beberapa karakter yang akan terlibat dalam komik, diantaranya karakter *Sunscreen* bernama Sharna sebagai tokoh utama dan protagonis sebagai pelindung kulit, karakter sinar ultraviolet (UVA dan UVB) bernama Arihant dan Arindam sebagai karakter anagonis yang menyebabkan beberapa kerusakan pada kulit, serta karakter lain seperti remaja bernama Lala dan UVC bernama Areehah yang menjadi karakter pendukung cerita.

## 2. Konsep Kreatif

Terdapat tiga tokoh utama dari total 5 karakter dalam perancangan ini. Tiga tokoh utama tersebut adalah Sharna, Arihant, dan Arindam. Sharna merupakan sosok adiwira (pahlawan super), wujud manusia dari *sunscreen* yang melindungi kulit dari Arihant dan Arindam (UVA dan UVB). Namun, masa hidupnya hanya 4 jam saja dan akan hidup kembali ketika *sunscreen* dipakai kembali (*re-apply*). Arihant merupakan tokoh ultraviolet A yang mempunyai gelombang yang paling panjang dibandingkan dengan UVB dan UVC, maka dari itu Arihant dirancang lebih tinggi dari Arindam (UVB). Arihant mengakibatkan kulit menjadi keriput, mengalami penuaan dini, dan menyebabkan adanya noda hitam di wajah. Arindam merupakan tokoh ultraviolet B yang mempunyai gelombang lebih pendek

dari UVA, sehingga dirancang tingginya lebih pendek dari Arihant. Namun, walaupun UVB lebih pendek dari UVA, UVB mempunyai energi yang lebih besar dari UVA. UVB dapat mengakibatkan kulit menjadi terbakar. UVA dan UVB jika dibiarkan dalam jangka panjang akan mengakibatkan kanker kulit. Perancangan ini menceritakan bagaimana perjuangan *sunscreen* melawan UVA dan UVB (dalam hal ini Sharna melindungi kulit dari Arihant dan Arindam). Cerita dalam perancangan ini bergenre fantasi, dengan latar tempat kulit manusia.

### 3. Konsep Visual

Perancangan karakter pada *motion comic* yang akan dibuat disesuaikan dengan hasil data target sasaran yang mayoritas memilih peng gayaan semi realis, mengacu pada komik Sri Asih. Wujud dari karakter akan dibuat mempunyai perawakan manusia pada umumnya. Sesuai dengan data yang didapatkan di Bab III, tinggi karakter dibuat 7-8 kepala dan mempunyai perbandingan kepala dan badan 1:8. Warna yang akan digunakan pada perancangan ini mengacu pada warna-warna yang mencolok, sesuai dengan data mengenai warna karakter yang dipilih oleh responden. Penulis mengadaptasi warna pada logo Kabupaten Cianjur, serta logo Cianjur Jago. sebagai warna dasar pada setiap kostum karakter.

Dalam *motion comic* ini terdapat tiga tokoh utama, yaitu Sharna, Arihant, dan Arindam. Karakter Sharna digambarkan memiliki rambut yang berwarna hitam, diikat kebelakang menyerupai konde dan tidak berponi. Ia berkulit cerah, mengenakan pakaian adat sunda berupa kebaya dan kain. Aksesoris yang Sharna pakai berupa selendang dan anting berupa *earcuff*. Karakter Arihant digambarkan sebagai seorang remaja laki-laki berkulit sawo matang dan berambut pendek. Ia digambarkan memakai pakaian adat pria Sunda, yaitu baju pangsi berwarna merah. Arihant juga memakai aksesoris iket kepala sunda, handband hitam, ikat pinggang merah, sarung kain hitam. Ia menggunakan sepatu boots warna hitam. Karakter Arindam digambarkan seorang remaja perempuan. Karakter ini dibuat lebih pendek dari Arihant. Arindam berkulit sawo matang, berambut hitam dan

dikepang satu. Matanya gelap, kecil. Ia menggunakan kebaya berwarna merah, celana merah, dan kain hitam. Aksesoris yang dipakai ikat pinggang merah.

#### 4. Konsep *Motion Comic*

*Motion comic* ini berdurasi 5 menit, dengan pembagian waktu 10 detik per-*shot* dalam *scene* nya. *Motion comic* ini didukung dengan bantuan penyulihan suara serta *sound effect* yang sesuai dengan adegan-adegan dalam cerita. Pergerakan karakter dalam *motion comic* ini hanyalah sebatas *zoom in-zoom out*, serta pergeseran kiri-kanan.

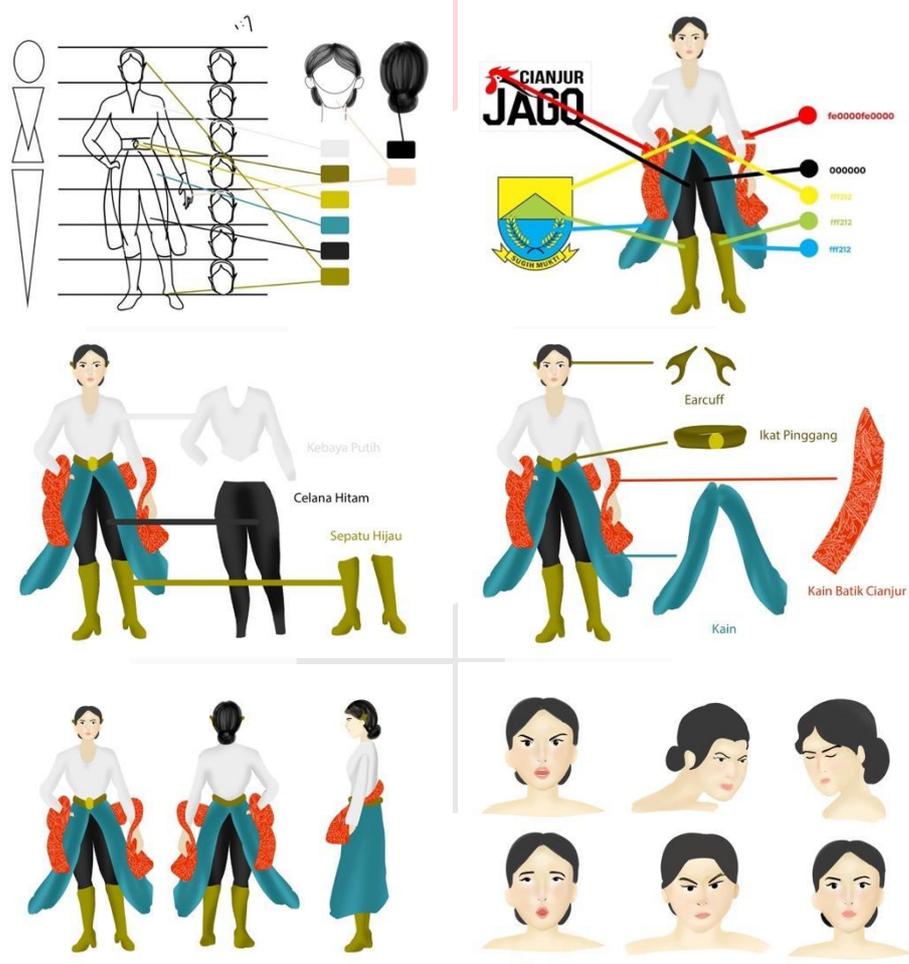
### Hasil Perancangan

#### 1. Karakter

##### 1) Karakter Sharna

Karakter Sharna memiliki tubuh yang ramping dengan kaki yang jenjang. Karakter ini memiliki rambut yang diikat di bawah, menyerupai sanggul, mengikuti model rambut suku Sunda zaman dahulu. Ia memiliki kepala bulat dengan perbandingan kepala dan tubuh 1:7. Warna kulit Sharna berwarna cerah, putih kekuningan, diambil dari warna kulit masyarakat Cianjur pada umumnya. Mata dan rambutnya berwarna hitam, menyesuaikan dengan ciri fisik orang Cianjur. Kostum yang dipakai oleh Sharna dibuat dengan mengimplementasikan beberapa pakaian dengan latar belakang budaya Cianjur. Atasan kebaya berwarna putih, dengan leher *U-neck* sebagai ciri khas kebaya Sunda. Warna putih ini melambangkan kebersihan, kesucian, bercahaya, sederhana, damai, dan baik. Sedangkan untuk bawahannya, Sharna memakai celana hitam yang bermakna anggun, kuat, dan berkuasa. Sharna memakai sepatu berwarna hijau, diambil dari warna logo Kabupaten Cianjur yang mempunyai makna sejahtera. Ada beberapa aksesoris yang dipakai oleh Sharna, seperti selendang batik merah dengan motif khas batik Cianjur, kain di pinggang berwarna biru yang diikat menggunakan ikat

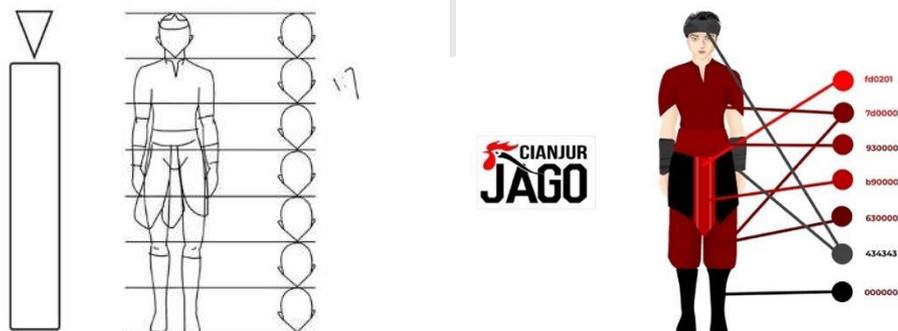
pinggang berwarna hijau dengan detail lingkaran kuning keemasan di tengahnya. Sebagian warna diambil dari logo Cianjur, yaitu biru, hijau, dan kuning. Warna biru ada pada kain di pinggang, yang mempunyai makna kesetiaan, ketaatan, Kesehatan, penyembuhan. Warna hijau ada pada ikat pinggangnya, yang bermakna sejahtera, dan warna kuning keemasan ada pada lingkaran di ikat pinggang, yang bermakna bijaksana, cerdas dan hati-hati. Selain itu, ada warna merah pada selendang batik, yang mempunyai makna berani, kuat, dan berenergi.

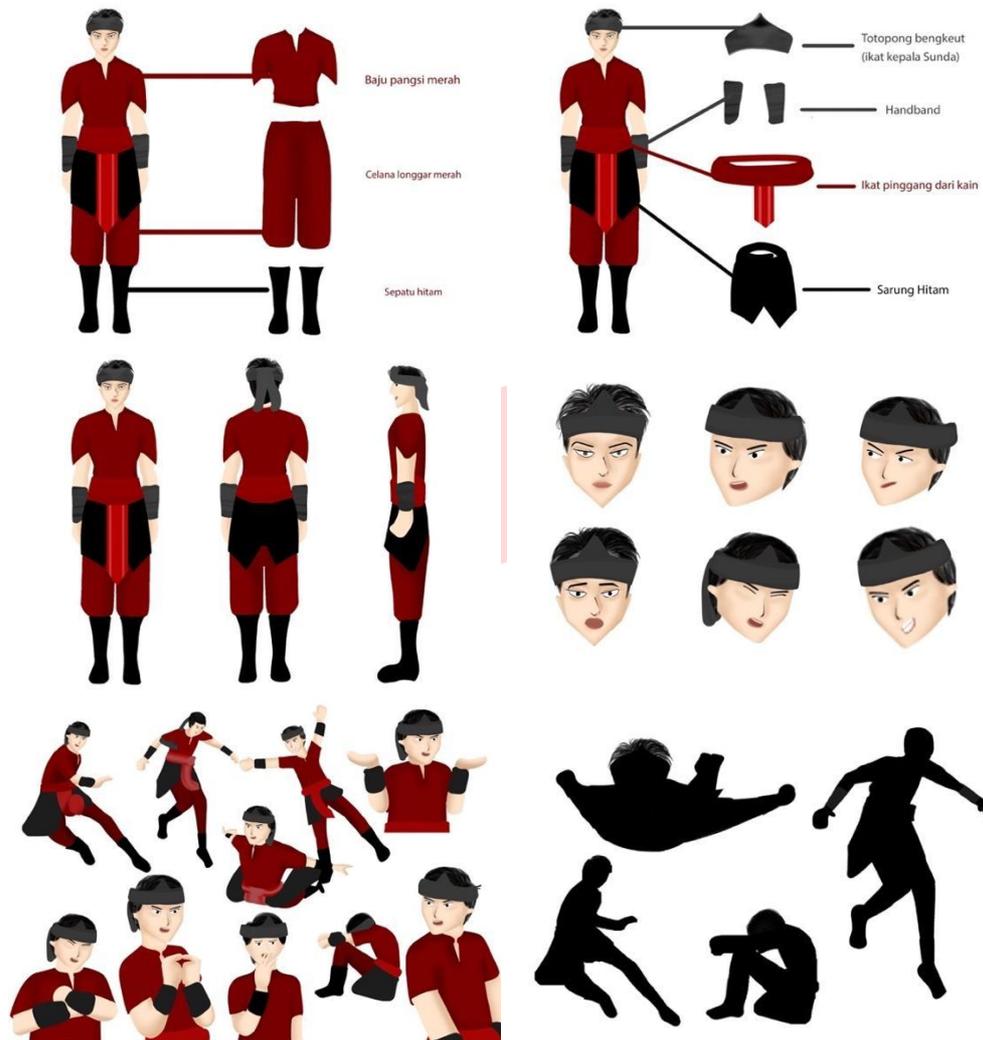




## 2) Karakter Arianth

Karakter Arianth memiliki ciri fisik suku Sunda dengan rambut lurus berwarna hitam, hidung agak mancung, dan kulit berwarna sawo matang. Arianth memiliki perbandingan kepala dan tubuh 1:7. Warna kulit Arianth berwarna sawo matang, serta mata dan rambutnya berwarna hitam. Kostum yang dipakai oleh Arianth dibuat dengan mengimplementasikan beberapa pakaian dengan latar belakang budaya Sunda. Kostum yang dipakai oleh Arianth merupakan baju pangsi berwarna merah maroon, serta celana merah maroon yang mempunyai makna berani, bahaya, kuat, dan berenergi. Arianth memakai aksesoris sarung berwarna hitam yang diikatkan di pinggangnya menggunakan ikat pinggang dari kain yang berwarna merah yang mempunyai makna kuat dan berenergi, *handband* berwarna hitam yang mempunyai makna kekuatan, serta ikat kepala (totopong iket) berwarna abu-abu yang merupakan warna penetral, yang bermakna keseriusan.

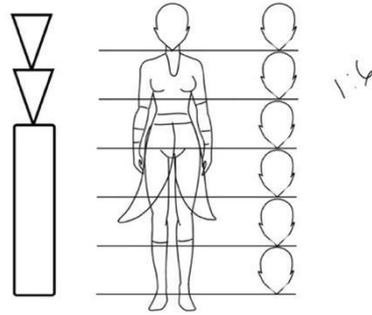




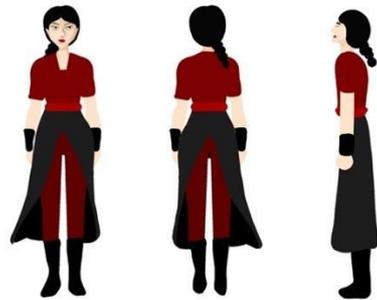
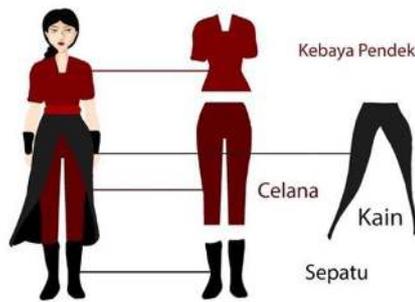
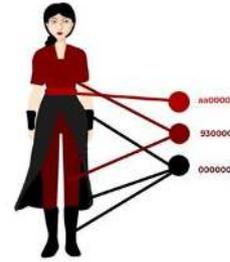
### 3) Karakter Arindam

Karakter Arindam memiliki ciri fisik suku Sunda dengan rambut lurus berwarna hitam, hidung agak mancung, dan kulit berwarna sawo matang. Arindam memiliki perbandingan kepala dan tubuh 1:6. Warna kulit Arindam berwarna sawo matang, sedangkan mata dan rambutnya berwarna hitam. Kostum yang dipakai oleh Arindam dibuat dengan mengimplementasikan beberapa pakaian dengan latar belakang budaya Sunda. Kostum yang dipakai oleh Arihant merupakan baju kebaya berwarna merah marun, serta celana merah marun yang mempunyai makna berani, bahaya, kuat, dan berenergi. Arindam

memakai aksesoris kain hitam di pinggang, ikat pinggang dari kain yang berwarna merah, serta *handband* berwarna hitam. Warna merah pada aksesorisnya bermakna berani, bahaya, kuat, dan berenergi. Sedangkan warna hitam pada aksesoris mempunyai makna kekuatan.



CIANJUR  
JAGO



## 2. Motion Comic

Setelah semua karakter selesai dibuat, penulis melakukan editing yaitu dengan memasukkan semua asset-asset karakter ke dalam aplikasi Adobe After Effect untuk melakukan editing. Editing dilakukan hanya sebatas *scale*, *rotation*, *position*, dan *opacity*. *Motion comic* yang berjudul “Pelindung Kulit Lala” dengan isi cerita berdurasi 5 menit. Cerita pada *motion comic* ini diperjelas menggunakan bantuan suling suara dan *sound effect*.



## KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

Perancangan *motion comic* "Pelindung Kulit Lala" memberikan visualisasi mengenai cara kerja, manfaat, dan penggunaan produk *sunscreen* dalam melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet. Dengan *motion comic* bergenre fantasi-aksi, penulis memperkenalkan *sunscreen* sebagai produk yang penting digunakan untuk mencegah dampak sinar ultraviolet pada kulit dengan membuat karakter *sunscreen* dan karakter sinar ultraviolet berdasarkan ciri dan karakteristik masing-masing. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang ada di Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Banyaknya remaja yang sering terpapar sinar matahari terutama karena harus pergi sekolah, mengharuskan para remaja untuk menggunakan *sunscreen* sebagai bentuk perlindungan yang efektif untuk mencegah dan menanggulangi dampak dari sinar ultraviolet yang berasal dari matahari. Kerusakan-kerusakan yang ditimbulkan oleh sinar ultraviolet dapat dicegah dan diminimalisir oleh penggunaan *sunscreen*. Maka dari itu, penulis membuat *sunscreen* menjadi tokoh utama dalam *motion comic* ini. Selain itu, dalam perancangan karakter, penulis mengimplementasikan beberapa kebudayaan yang ada di Cianjur / kebudayaan Sunda pada kostum karakter *motion comic* ini. Bentuk kebudayaan yang berhasil diimplementasikan pada kostum karakter terdapat pada karakter Sharna, Arihant, dan Arindam.

## Saran

Dengan adanya perancangan karakter *motion comic* ini diharapkan agar para remaja lebih sadar atas pentingnya *sunscreen* dalam melindungi kulit dari paparan sinar matahari. Bahkan tak hanya bagi remaja, tapi bagi semua kalangan sangatlah penting untuk menjaga kulit dari bahaya sinar ultraviolet. Selain itu, semoga perancangan karakter ini bisa menjadi bahan acuan bagi mahasiswa yang mengerjakan tugas akhir dengan topik yang serupa, tentunya dengan lebih mematangkan konsep dan memperbanyak referensi agar memudahkan dalam proses perancangan.

Perancangan *motion comic* "Pelindung Kulit Lala" memiliki banyak batasan. Dikarenakan perancangan ini hanya berfokus pada pembuatan karakter, tidak dengan *background* maupun pendukung lain. Perancang selanjutnya dapat membuat *background* yang lebih baik sesuai dengan data-data yang ada.

## REFERENSI

Andarto, K.A., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Karakter Animasi 2d post. Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Creswell, J. W. 2014. *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. USA: Sage.

Maharsi, I. (2011), *Komik Dunia kreatif Tanpa Batas*, Kata Buku, Yogyakarta.

Maharsi, I. (2018). Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning. *Jurnal Dekave*, 11(1), 17–23.

Minerva, P. (2019). Penggunaan Tabir Surya bagi Kesehatan Kulit. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 11(1), 98-100.

Mumtazah, Edlia F (2020). Pengetahuan Mengenai Sunscreen dan Bahaya Paparan Sinar Matahari serta Perilaku Mahasiswa Teknik Sipil terhadap Penggunaan Sunscreen. *Jurnal Farmasi Komunitas*, 7(2), 64.

Nugraha, A. I., & Rahman, Y. (2016). Identity Design and Promotional Media Of Batik Beasan Cianjur. *Bandung Creative Movement*, 3(1), 191.

Rahayu, S.A.T. 2019. *Metode Penulisan Ilmiah*. Surakarta: CV. Djiwa Amarta Press.

Rachman, Vicky S., (2021). Perancangan Motion Comic Bertema Kuliner Cirebon Menggunakan Karakter Topeng Cirebon dalam Instagram. *Jurnal Desain*, 8(2), 173.

Rachmat, A., & Yuniadi, A. (2018). Simbolisme Ayam Jago Dalam Pembangunan Kultural Masyarakat Kabupaten Cianjur. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora*. 20 (3).

Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier

White, T. 2006. *Animation from Pencils to Pixels*. Oxford: Elsevier.

Wright, J. A. 2005. *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier.

White, T. 2009. *How To Make animated films : Tony White's Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.

Watson, M, Holman, DM, Maguire-Eisen, M 2016, 'Ultraviolet radiation exposure and its impact on skin cancer risk' *Seminars in Oncology Nursing*, 32(3), 6.

Zharfa, R., & Prabawa, B. (2016). Perancangan Buku Panduan Makeup Untuk Anak Remaja Perempuan Berbasis Ilustrasi. *e-Proceeding of Art & Design*. 3(3)

Kumparan. 2019. Rendahnya Kesadaran Masyarakat Indonesia dalam Menggunakan Sunscreen. <https://kumparan.com/kumparanwoman/rendahnya-kesadaran-masyarakat-indonesia-dalam-memakai-sunscreen-1rSUgWG8ih3> [Diakses pada 25 Oktober 2021]

BMKG. 2020. Indeks Sinar Ultraviolet. <https://www.bmkg.go.id/cuaca/indeks-uv.bmkg> [Diakses pada 13 Desember 2021, 11:11]

Dr. Mitha. 2020. <https://www.instagram.com/drmita.spkk/> [Diakses pada 16 Desember 2021, 16.50]

Dr. Mitha. 2020. Sunscreen Part 1. <https://www.instagram.com/stories/highlights/17941162111175622/> [Diakses 16 Desember 2021, 16.50]

Dr. Mitha. 2020. Sunscreen Part II. <https://www.instagram.com/stories/highlights/18030891736015159/> [Diakses 16 Desember 2021, 16.50]

Dr. Mitha. 2020. Sunscreen Part III. <https://www.instagram.com/stories/highlights/18048630667059760/> [Diakses 16 Desember 2021, 16.50]

Perdoski. <https://www.instagram.com/perdoski.id/> [Diakses pada 17 Desember 2021, 19.00]

CNN. 2020. Alasan Webtun Paling Laris di Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201002142816-241-553665/alasan-webtun-paling-laris-di-indonesia> [Diakses pada 21 April 2022, 16.40]

Jabar News. 2022. Pakaian Daerah Sunda Jawa Barat. <https://jabar.inews.id/berita/pakaian-daerah-sunda-jawa-barat> [Diakses pada 12 Juni, 2022, 15.32]

Rimbakita. Pakaian Adat Sunda. <https://rimbakita.com/pakaian-adat-sunda/> [Diakses pada 12 Juni 2022, 15.45]