

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D TENTANG KEBERADAAN JURU PARKIR LIAR AKIBAT PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL

Vega Rizqulah Syandana¹, Irfan Dwi Rahadianto² dan Pebriyanto³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
vegarizqulah@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
pebriyanto@telkomuniversity.ac.id³



Abstrak: Kebutuhan serta demand akan lahan parkir karena meningkatnya jumlah kendaraan bermotor di Indonesia kerap mengundang kegiatan juru-juru parkir liar yang sembarangan menawarkan jasa parkir dengan biaya, tarif, serta izin yang tidak jelas keresmiannya. Keberadaan juru-juru parkir liar ini seringkali memberikan respon dan dampak yang negatif dari masyarakat umum karena dianggap mengganggu ketertiban umum dan melanggar norma-norma sosial. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter 3D dalam cerita pendek yang mencerminkan faktor-faktor sosial maupun ekonomi yang menjadi pendorong serta pemantik seseorang untuk berprofesi sebagai juru parkir liar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data-data serta referensi visual dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Berdasarkan penelitian serta observasi lapangan, ditunjukkan bahwa lingkungan sosial menjadi salah satu faktor utama yang mendorong seseorang untuk berprofesi juru parkir liar. Dalam proses perancangan desain karakter 3D, hendaknya desainer karakter memerhatikan prinsip-prinsip utama desain karakter seperti kepribadian karakter, bentuk, siluet dan warna karakter-karakter yang dirancang.

Kata kunci: Animasi, Desain Karakter, Juru Parkir, Lingkungan Sosial

Abstract: The growing demand for parking spaces in Indonesia, fueled by the rapid increase in motor vehicles, has contributed to the rise of illegal parking attendants. These individuals often offer parking services with unclear fees, rates, and permits, leading to public dissatisfaction. They are frequently seen as disturbing public order and violating social norms. This study aims to design a 3D character for a short story that portrays the social and economic factors influencing individuals to become illegal parking attendants. The research employs a qualitative descriptive method, with data and visual references collected through interviews, field observations, and literature reviews. Findings from the study highlight the significant role of the social environment in shaping this profession. In the character design process, attention must be given to key principles such as personality, shape, silhouette, and color to

create characters that could effectively communicate their background, traits, and underlying motivations within the narrative.

Keywords: Animation, Character Design, Parking Attendant, Social Environment

PENDAHULUAN

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, jumlah kendaraan bermotor yang tercatat mencapai 157 unit menjadi pertanda akan banyaknya pengguna kendaraan pribadi untuk kebutuhan sehari-hari. Kenaikan pada jumlah pengguna kendaraan pribadi ini berdampak pada kebutuhan akan kesediaan lahan parkir, dan kekurangan serta kebutuhan akan lahan parkir ini seringkali mengundang juru-juru parkir liar.

Juru Parkir Liar menjadi salah satu keresahan umum bagi masyarakat yang berkunjung ke tempat umum baik secara sosial maupun ekonomi, keberadaan mereka mengganggu perkembangan UMKM dan pedagang lokal. Dari artikel Kementerian Keuangan RI (2023) Ekosistem UMKM Indonesia yang kini sedang berkembang mulai dari F&B (*Food & Beverage*) hingga Fashion memiliki kontribusi yang signifikan pada Pendapatan Domestik Bruto (PDB) sebanyak 60,5% menunjukkan peran penting dalam perkembangan ekonomi nasional. Namun, perkembangan ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan masalah eksternal dari masyarakat sekitar salah satunya adalah aktivitas juru parkir liar. Fenomena ini memiliki Dampak yang negatif pada perkembangan usaha mikro di Indonesia terutama di kota-kota besar, keberadaan juru-juru parkir liar menurunkan jumlah *customer*/pengunjung, sehingga produktivitas serta pendapatan perusahaan tersebut menurun (Varizie & Farlian, 2019)

Beberapa Penelitian-Penelitian telah menjelaskan dampak-dampak negatif yang muncul dari aksi Jukir-Jukir Liar baik secara ekonomi maupun sosial, akan tetapi tidak banyak yang membahas faktor-faktor yang

mendorong atau menyebabkan seseorang untuk menjadi Jukir Illegal, maka oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut tentang fenomena tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang karakter-karakter untuk animasi 3D yang sesuai dengan referensi dari hasil penelitian dan prinsip serta metode para ahli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk pengambilan data primernya yang dimana pendekatannya menggunakan kata-kata deskriptif dan naratif seperti wawancara, observasi, dan studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77).

LANDASAN TEORI

Parkir

Didefinisikan sebagai area khusus yang difasilitasi untuk pemberhentian kendaraan demi keselamatan (Tamin, 2000). Menurut Direktorat Jendral Perhubungan konteks parkir adalah kegiatan tidak Bergeraknya suatu kendaraan dalam jangka waktu tertentu dengan pengemudi tidak meninggalkan kendaraannya.

Juru Parkir Liar

Juru parkir liar adalah individu yang secara sepihak menguasai lahan parkir tanpa mendapatkan pembinaan dari pemerintah kabupaten atau kota madya. Pendapatan yang diperoleh dari parkir tidak disetorkan kepada pemerintah, melainkan kepada pihak lain (Ritongga, 2010).

Pergaulan

Menurut Jonathan H. Turner dalam bukunya "A Theory Of Social Interaction" (1988) pergaulan merupakan proses interaksi antar individu dengan tujuan untuk memahami lingkungan sosial. Lynn R. Kahle dalam bukunya "Attitude and Social Adaptation" (1984) membahas tentang berbagai cara perilaku dan kepribadian seseorang dapat berubah untuk beradaptasi dengan dinamika sosial tertentu. Ia mengemukakan Teori Berorientasi Situasi yang menyoroti faktor-faktor eksternal dalam pembentukan sikap dan perilaku seseorang, ia menjelaskan bahwa norma sosial dan budaya dari tekanan suatu kelompok dapat membentuk atau merubah kepribadian seorang individu.

Animasi 3D

Animasi 3D adalah teknik pembuatan animasi dengan perangkat lunak yang memiliki sumbu axis X, Y, Z (Gunawan, 2012). Menurut Beane (2012) animasi 3D adalah animasi yang mengandung ruang dan kedalaman, sehingga objek-objek dalam animasi tersebut dapat dilihat dari berbagai macam perspektif.

Prinsip-Prinsip *Character Design*

Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* yang diterbitkan pada tahun 2019 menjelaskan bahwa dalam mendesain sebuah karakter perlu diperhatikan beberapa prinsip diantaranya:

- ***Archetype***

archetype dianggap sebagai sifat atau perilaku yang ingin diimplementasi dalam karakter yang akan dirancang, *Archetype* membantu kita memahami karakter buatan kita dengan memberikan gambaran tentang bagaimana karakter tersebut bertindak atau bereaksi dalam situasi tertentu (Bryan Tillman, 2019:25).

Terdapat 12 jenis *archetype*:

- ***The Hero***

Mencerminkan karakter yang berani dan budiman

- ***The Innocent***

Archetype ini mencerminkan karakter yang polos dan lugu

- ***The Outlaw***

Archetype ini mencerminkan karakter yang menentang dan melanggar norma-norma dan peraturan

- ***The Sage***

Mencerminkan seseorang yang bijak dan berpengetahuan

- ***The Explorer***

Mencerminkan seorang karakter yang termotivasi untuk menjelajahi tempat-tempat baru atau mempelajari hal-hal baru

- ***The Lover***

Archetype ini mencerminkan karakter yang romantis dan empatik

- ***The Magician***

Archetype ini mencerminkan karakter yang kreatif dan berpengetahuan

- ***The Jester***

Archetype ini mencerminkan karakter yang komedik

- ***The Everyman***

Archetype ini mencerminkan kesederhanaan

- ***The Creator***

Archetype ini mencerminkan idealisme, kreativitas, dan pragmatisme

- ***The Ruler***

Archetype ini mencerminkan otoritas dan kuasa

- ***The Caregiver***

Archetype ini mencerminkan perlindungan dan kepedulian

- ***Story***

Cerita merupakan aspek yang penting dalam mendesain sebuah karakter, karena desainer harus bisa menyampaikan cerita serta watak karakter tersebut melalui visual karakternya sendiri.

Cerita yang mendasari dalam perancangan karakter atau tokoh film animasi juga dinilai penting (Pebriyanto dkk., 2022).

- ***Shapes & Silhouettes***

Dalam desain karakter, bentuk merupakan fundamental dalam mendefinisikan sifat-sifat dan karakteristik pada seseorang atau sesuatu (Bryan Tillman, 2019:55).

Karakter-karakter dalam animasi terbentuk dari bentuk-bentuk dasar yaitu Lingkaran, Persegi, dan Segitiga.

Siluet merupakan aspek yang perlu diutamakan dalam desain karakter, jika kita tidak bisa mengenal atau mengidentifikasi suatu karakter dari siluetnya maka ada sesuatu yang salah dalam desain kita. Siluet yang baik akan membuat karakter kita terlihat lebih menonjol dan lebih mudah dikenal (Bryan Tillman, 2019:61).

- ***Aesthetic***

Menurut Tillman (2019), detail dalam sebuah karakter harus memiliki keseimbangan, ia menjelaskan bahwa detail dalam sebuah karakter tidak boleh terlalu banyak (*overdesign*) atau terlalu sedikit, ini bisa disesuaikan dengan *target audience* kita masing-masing.

- **Warna**

Tillman (2019) menjelaskan bahwa pemilihan warna ketika merancang sebuah karakter dapat mempengaruhi suasana, cerita, dan sifat suatu karakter.

Proses Perancangan Karakter 3D

1. Mengumpulkan Referensi

Referensi bagi desainer karakter dapat didefinisikan sebagai "kemampuan untuk mengamati dari lingkungan sekitar atau dari sebuah foto untuk memastikan bahwa apa yang digambarkan secara visual benar dan akurat" (Tillman 2019)

2. Turnaround

Tujuan utama membuat ilustrasi Turnaround saat merancang sebuah karakter adalah agar para *3D Modeler*, *Illustrator*, atau animator dapat menggunakannya sebagai referensi ketika

menganimasikan atau membuat versi 3D dari karakter tersebut (Kevin Crossley, 2014)

3. Modelling

Modelling adalah tahap pembentukan objek 3D. Model 3D adalah permukaan geometris pada *software* 3D yang dapat diputar dan dilihat secara tiga dimensi (Andy Beane, 2012)

Tahap modelling ini dilakukan setelah pembuatan sketsa turnaround dengan pose netral seperti *T-Pose* atau *A-Pose*, ini dilakukan agar 3D Modeller memiliki acuan dan bayangan *final* karakternya dalam bentuk 3D.

4. UV Unwrapping

UV menurut Oliver Villar dalam Bukunya “Learning Blender: A Hands-on Guide to Creating 3D Animated Characters” (2017) mendefinisikannya sebagai gambar 2D yang akan diproyeksikan sebagai tekstur pada permukaan geometris Model 3D, sederhananya ia mengupamakan UV Unwrapping dengan Peta, ia memvisualisasikannya sebagai permukaan bumi pada bola dunia yang diratakan menjadi peta.

5. Texturing

Texturing adalah proses mewarnai dan memberi detail-detail tekstur pada Model 3D (Andy Beane, 2012)

6. Rigging

Rigging adalah proses memberikan tulang penggerak pada sebuah objek 3D agar animator dapat menggerakkan dan memindahkan objek tersebut dengan mudah (Andy Beane, 2012).

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Wawancara

Dari wawancara penulis dengan Putra Adi, seorang 3D Artist yang bekerja di Brownbag Films menjelaskan bahwa bentuk sebuah karakter terutama karakter 3D merupakan prinsip yang krusial, ia menekankan bahwa *shape* dalam sebuah karakter harus di-*exaggerate* dan ditonjolkan sebisa mungkin agar audiens dapat mengenal karakter-karakternya dengan mudah. Ia juga menjelaskan bahwa selera seseorang pada bentuk dan warna sebuah karakter akan berubah-ubah sesuai umurnya.

Penulis juga mewawancarai Dr. Shanty Rahmawati, seorang psikolog klinis untuk mencari tahu bagaimana lingkungan sosial dapat merubah kepribadian dan sifat seorang remaja. Dari wawancara ini penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pengaruh lingkungan pergaulan merupakan hal yang signifikan dan sangat relevan dengan perkembangan kepribadian seorang remaja, sebagaimana yang dijelaskan Dr Shanty Rahmawaty bahwa merupakan hal yang normal bagi remaja akil balig menjadi lebih tertarik untuk bergaul dengan teman-temannya.

Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mewawancarai beberapa jukir-jukir liar untuk melihat perspektif dari mereka dan untuk mencari tahu apa faktor yang mendorong mereka untuk berprofesi sebagai jukir liar. Dari wawancara kedua Juru Parkir liar diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa 2 faktor utama yang mendorong seseorang menjadi Juru Parkir Liar adalah faktor ekonomi yang berasal dari minimnya lapangan pekerjaan resmi sehingga beberapa individu dari Masyarakat terpaksa menjadi pengangguran, selain itu faktor sosial dari lingkaran pergaulan yang salah juga memiliki dampak yang signifikan dalam dorongan seseorang untuk mencari penghasilan dari pekerjaan yang tidak resmi bahkan ilegal seperti pungli dan juru parkir liar.

Hasil Observasi

Penulis melakukan observasi ke beberapa tempat yang rawan jukir liar di Kabupaten Bandung. Setelah observasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar jukir-jukir liar mengenakan pakaian yang cenderung sederhana seperti jaket atau kaus lengan panjang, adapun beberapa jukir yang mengenakan rompi juru parkir berwarna oranye yang tidak jelas keresmiannya.

Hasil Analisis Karya Sejenis

Penulis melakukan analisis desain karakter dari “Bomb Rush Cyberfunk”, “Jet Set Radio”, dan “Persona 4” untuk mengamati penerapan prinsip-prinsip desain karakternya. “Bomb Rush Cyberfunk” dan “Jet Set Radio” memiliki gaya visual yang agresif, dimana bentuk serta warna untuk karakter-karakternya seringkali di *exaggerate* agar siluetnya terlihat lebih variatif, ekspresif, dan mudah dikenal, bentuk-bentuk dan warna agresif di karakter-karakter “Bomb Rush Cyberfunk” dan “Jet Set Radio” juga berguna untuk menyesuaikan tema dan direksi kedua *game* tersebut yang memiliki latar futuristik dengan cerita yang berbau *rebel*, *punk*, dan anti-otoriter. Penulis menggunakan “Jet Set Radio” dan “Bomb Rush Cyberfunk” untuk referensi bentuk dan proporsi karakter.

Untuk Persona 4, karakter-karakternya cenderung memiliki proporsi dan bentuk badan yang realistis, ini dikarenakan tema *double life game*-nya yang dimana pemainnya harus menyeimbangi kehidupan sekolahnya dengan kehidupannya sebagai *persona summoner*. Karakter-karakter di Persona 4 walaupun memiliki bentuk serta proporsi yang realistis dapat menceritakan dan menyampaikan watak dan tingkah laku seorang karakter hanya dari visualnya saja, pesan tersebut bisa disampaikan melalui palet warna, aksesoris, atau bahkan gaya berseragamnya yang berbeda-beda. Penulis

menggunakan palet warna dari karakter-karakter “Persona 4” yang sederhana untuk perancangan karakter.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Karakter yang penulis rancang merupakan remaja-remaja yang hobi bermain skateboard, peneliti menggunakan skateboard sebagai hobi karakter-karakternya karena skateboard merupakan salah satu hobi yang populer di kalangan anak-anak muda terutama di wilayah Bandung, Tujuan peneliti merancang karakter-karakternya sebagai anak-anak remaja umur 14-17 tahun adalah karena masa-masa itu merupakan masa pembentukan karakter serta sikap bagi remaja. Perancangan karakter-karakter dalam animasi memiliki banyak pengaruh dari data-data penelitian yang bersumber dari observasi dan wawancara. Karakter-karakter yang dirancang akan dibuat dengan pakaian serta karakteristik remaja-remaja zaman sekarang agar audiens dapat *relate* dengan karakter-karakter dalam animasi.

Konsep Kreatif

Karakter utama 3 orang yang terdiri dari Fahri, Ghifary, dan Rakha. Fahri adalah anak SMA berusia 15 tahun yang sejak lama memiliki hobi bermain skateboard, ia memiliki tampang serta sifat yang netral, ia tidak ingin ikut campur masalah orang lain dan tidak ingin terlibat dalam suatu konflik atau keributan apabila tidak perlu, tema “perubahan sikap” pada karakternya akan diperlihatkan ketika ia memutuskan untuk menjadi juru parkir liar untuk mengganti skateboardnya yang rusak. Lalu ada Ghifary, anak SMA berusia 15 tahun, ia adalah temannya Fahri yang cenderung ceroboh dan tidak mahir dalam bermain skateboard tapi ia memiliki sifat yang ramah dan baik, ia adalah sosok yang senantiasa menjaga Fahri dari pengaruh negatif, Ghifary memiliki tampang yang terkesan culun dan *nerdy*, karena ia seorang

skateboarder pemula. Terakhir adalah Rakha adalah anak SMA berusia 15 tahun, ia adalah teman barunya Fahri yang mahir bermain skateboard, ia terkesan liar, bandel, *eskstrovert*, dan energetik, ia seringkali mengajak Fahri untuk melakukan hal-hal yang terkesan negatif seperti merokok, bermain skateboard sampai lupa waktu, dan lain-lain.

Untuk karakternya penulis menggunakan bentuk dan proporsi dari “Bomb Rush Cyberfunk” dan “Jet Set Radio”, dan menggunakan palet warna dari “Persona 4”.

Konsep Media

Penulis memanfaatkan medium animasi 3D (tiga dimensi) untuk menyampaikan pesan kepada *target audience* yang merupakan remaja umur 14-17 tahun, Diharapkan pesan yang terkandung dalam animasi ini dapat dicerna oleh *target audience* dengan visual yang menarik. Dalam perancangan animasi ini penulis memanfaatkan Adobe Photoshop untuk membuat sketsa *turnaround* serta penentuan palet warna karakternya.

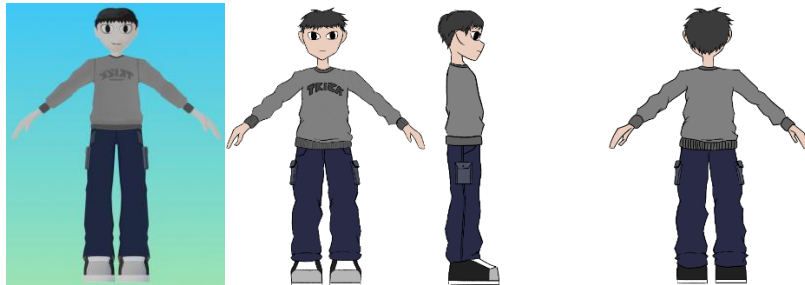
Untuk merancang karakternya dalam bentuk 3D (tiga dimensi), Penulis menggunakan *software* bernama Blender untuk *modelling*, *UV unwrapping*, *texturing*, dan *rigging*. Untuk tahap *texturing* penulis menggunakan *addon texture painting* bernama Ucupaint yang menghadirkan fitur *layer* seperti Photoshop agar proses *texturing* lebih mudah.

Konsep Visual

Untuk perancangan Konsep Visual karakter-karakternya penulis membuat *moodboard* untuk setiap karakter-karakternya lalu mengimplementasikan teori-teori bentuk, warna, siluet, dan cerita. Penulis merancang karakter-karakternya menggunakan gaya kartun seperti animasi *western*.

HASIL PERANCANGAN

Fahri

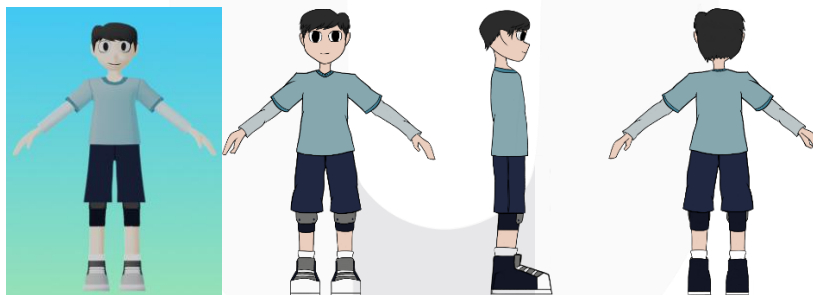


Gambar 1 Model dan Turnaround Fahri

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penulis memberi karakter Fahri pakaian dengan palet warna netral seperti abu-abu dan hitam untuk melambangkan sikapnya yang cenderung polos, dimana ia tidak memiliki sikap atau perilaku yang terlalu buruk atau baik, ia hanya mengikuti sikap serta perilaku teman-teman dekatnya.

Ghifary



Gambar 2 Model dan Turnaround Ghifary

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penulis memberi Ghifari pakaian dengan palet warna serba biru untuk melambangkan kesetiaannya pada temannya Fahri

Rakha



Gambar 3 Model dan Turnaround Rakha

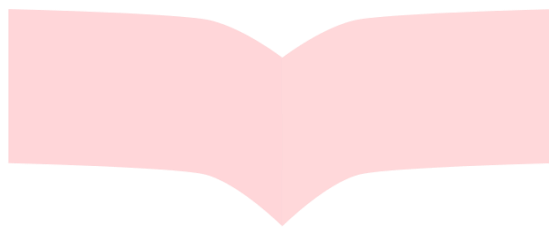
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penulis memberi Rakha pakaian yang terdiri dari kemeja lengan pendek yang tidak dikancing dengan warna merah *maroon* untuk melambangkan sifatnya yang liar, nakal, dan *rebel*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan karakter 3D dalam animasi yang mengangkat tema juru parkir liar, dapat disimpulkan bahwa faktor sosial dan ekonomi memiliki peran penting dalam mendorong seseorang untuk menjalani profesi ini. Lingkungan sosial yang kurang kondusif terutama dari kalangan teman dan kerabat menjadi sebuah faktor dominan yang mendorong seseorang untuk berprofesi sebagai juru parkir liar.

Melalui pendekatan kualitatif dan analisis lapangan, penulis dapat memperoleh referensi mengenai latar belakang dan penampilan jukir-jukir liar yang dapat diolah ke dalam bentuk desain karakter untuk animasi 3D. Proses perancangan tidak hanya mempertimbangkan aspek visual semata, tetapi juga memperhatikan prinsip-prinsip dasar desain karakter agar naratif karakter sejalan dengan penampilan atau unsur eksentrik karakter.



DAFTAR PUSTAKA

- Maestri, George. (2006). Digital Character Animation 3, Volume II: Advanced Techniques. New Riders Publishing.
- Beane, A. (2012). 3D Animation Essentials.
- Pebriyanto, P., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2022). THE ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATION FILM "AYO MAKAN SAYUR DAN BUAH." Capture : Jurnal Seni Media Rekam, 14(1). <https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560>
- Character Design From The Ground Up by Kevin Crossley (2014)
- Creswell, J.W. (2003) Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches. Sage Publications, Thousand Oaks.
- Varizie, R., & Farlian, T. (2019). Analisis Pengaruh Parkir Liar Terhadap Pendapatan Pemilik Usaha di Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Pembangunan, 4(3), 273-280.
- Creating Stylized Characters by 3Dtotalpublishing (2018)
- Learning Blender: A Hands-on Guide to Creating 3D Animated Characters by Oliver Villar (2017)
- Turner, Jonathan. (1989). A Theory of Social Interaction. Social Forces. 68. 10.2307/2579266.
- Yusuf, A., Tristiana, R. D., Fitriyarsari, R., & Aditya, R. S. (2017). Riset Kualitatif Dalam Keperawatan.

Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30-38.

Attitudes & Social Adaptation by Lynn R. Kahle (1984)

Creative Character Design by Bryan Tillman (2019)

Macromedia Flash Animation and Cartooning by Ibiz Fernandez (2002)

Idris, Saifullah & Walidin, Warul & ZA, Tabrani. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*.

