

## Perancangan Desain Karakter untuk Buku Ilustrasi Mengenai Orang-orang *Toxic*

Nadya Putri Rahmadina<sup>1</sup>, Diana Aqidatun Nisa<sup>2</sup>, Aris Sutejo<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,  
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

[19052010028@student.upnjatim.ac.id](mailto:19052010028@student.upnjatim.ac.id), [diananisa@upnjatim.ac.id](mailto:diananisa@upnjatim.ac.id), [aris.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:aris.dkv@upnjatim.ac.id)

### Abstrak

Dalam sebuah hubungan sosial, terdapat individu yang seringkali merugikan dan mengganggu secara emosional atau *toxic*, yang dimana suatu hubungan tersebut dapat membuat kesehatan mental kita menjadi buruk. Mengenal dan menghadapi orang *toxic* tidaklah mudah, sehingga menimbulkan banyak korban. Maka dari itu, perlu adanya media edukasi yang membahas tentang pertemanan *toxic* agar masyarakat muda dapat mengenali dan memahami karakter *toxic* yang perlu dihindari. Maka dari itu, perlu adanya media edukasi yang membahas tentang pertemanan *toxic* agar masyarakat muda dapat mengenali dan memahami karakter *toxic* yang perlu dihindari. Penelitian ini menggali tentang karakter-karakter *toxic* yang biasa ditemui dalam sebuah pertemanan sebaya. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi kasus dan kuisioner. Hasil dari perancangan ini adalah buku ilustrasi mengenai orang – orang *toxic* di kehidupan sehari - hari.

**Kata kunci**— Desain Karakter, Buku Ilustrasi, Psikologi, Orang-orang *Toxic*

### Abstract

*In a social relationship, some individuals are often detrimental and emotionally disturbing or toxic, which can make our mental health worse. Recognizing and dealing with toxic people is not easy, resulting in many victims. Therefore, there is a need for educational media that discusses toxic friendships so that young people can recognize and understand toxic characters that need to be avoided. Therefore, there is a need for educational media that discusses toxic friendships so that young people can recognize and understand toxic characters that need to be avoided. This research explores toxic characters that are commonly encountered in peer friendships. The research methods used are observation, interviews, case studies, and questionnaires. The result of this design is an illustrated book about toxic people in everyday life.*

**Keywords**— Character Design, Illustration Book, Psychology, Toxic People

## 1. PENDAHULUAN

Hubungan dengan pertemanan sebaya merupakan suatu hubungan sosial yang tidak bisa kita hindari, apalagi permasalahan-permasalahan yang ada di dalamnya karena sejatinya, manusia adalah makhluk sosial. Namun, tidak sedikit dari kita yang bertemu dengan orang-orang yang membuat suatu hubungan sosial menjadi buruk. Hal ini dikarenakan orang-orang tersebut memiliki karakteristik yang mengganggu, mengusik, mengejek, dan menyusahkan kita. Orang-orang tersebut bisa saja disebut sebagai orang-orang *toxic*. Pemahaman *toxic people* menurut Ridla (2020) adalah seseorang yang memanipulasi seseorang atau suatu situasi demi kesenangan pribadi dapat disebut dengan

orang *toxic*. Menurut Amelya Puteri dkk. (2022), orang *toxic* memiliki dua jenis bentuk yaitu emosional, dengan melakukan percakapan nada tinggi atau membentak dan fisik, melakukan tindakan kekerasan. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kesejahteraan mental, keadaan psikologis, dan kebahagiaan seseorang secara keseluruhan tidak hanya dibentuk oleh atribut fisik saja, tetapi juga secara signifikan dipengaruhi oleh lingkungan eksternal di mana ia berada. Artinya, ketika seseorang memelihara hubungan yang positif dengan lingkungannya, kesehatan mentalnya cenderung meningkat. Sebaliknya, ketika seseorang mendapati dirinya berada dalam hubungan yang merugikan dengan lingkungannya, kesehatan mentalnya juga dapat terganggu. Terutama dalam lingkungan perkuliahan, seperti hubungan pertemanan, pasangan hingga dosen. Waktu dewasa muda adalah waktu dimana mereka mendapati peningkatan dalam kecemasan mental, perasaan depresi, dirundung masalah, dan kekhawatiran akan masa depan (Santrock, 2018).

Individu-individu *toxic* diidentifikasi secara efektif merupakan sesuatu yang cukup menantang, terutama karena mereka sering kali menampilkan diri mereka sebagai orang yang karismatik, menarik, dan mahir dalam manipulasi seseorang terutama dalam tahap awal suatu hubungan pertemanan. Mereka yang tidak memiliki kemampuan untuk membedakan orang-orang *toxic* mungkin akan terjerumus masuk ke dalam hubungan *toxic* tersebut (Stout, 2005).

Dari kuesioner yang telah disebar, bahwasanya dari 100 responden, sebesar 50% tidak mengetahui apa itu ciri-ciri *toxic people* dan sebesar 68% responden mengakui bahwa mereka kesulitan dalam menghadapi orang-orang *toxic* dalam area kampus. Maka dari itu diperlukan sebuah media edukasi untuk mengenalkan berbagai macam orang *toxic* dan cara menghadapinya. Salah satu cara untuk mencegah dan melindungi diri dari orang-orang *toxic* adalah dengan menambah wawasan tentang bagaimana cara orang-orang *toxic* bekerja dan bagaimana cara mengenali dan mengatasi atau menghadapi mereka. Dari 100 responden, sebesar 92% dari mereka merasa perlu akan adanya media literasi buku sebagai pengenalan ciri-ciri orang *toxic* dan cara menghadapi mereka.

Perancangan ini akan terfokus pada media edukasi buku ilustrasi dengan tema teatrikal atau drama pertunjukan. Tema tersebut dipilih karena orang – orang *toxic* seringkali menciptakan drama untuk menjatuhkan korban. Perancangan ini juga berfokus mulai dari pembuatan visual desain karakter orang-orang dari segi penampilan, watak hingga *background* karakter. Menurut Putri (2020), penyampaian informasi dengan baik dapat tersalurkan dengan media buku, karena mudah diakses secara *offline*. Konsep dari suatu karakter dilakukan untuk pembuatan karakter yang sesuai dengan tema suatu perancangan. Atribut-atribut karakter seperti pakaian, bentuk tubuh, palet warna, dan lain-lain merupakan hal pokok yang perlu diperhatikan dalam membuat konsep dari karakter tersebut (Ariella dkk., 2022).

Ilustrasi dan karakter desain yang ada dalam buku ini memiliki dua fungsi, fungsi pertama yaitu sebagai sarana penyampaian secara visual agar pembaca lebih memahami isi buku, dan fungsi kedua adalah sebagai fungsi dekoratif agar pembaca tidak mudah jenuh dan menciptakan media buku yang dapat menggugah pembaca. Desain karakter tokoh-tokoh yang ada di dalam buku ini akan digambarkan melalui karakteristik yang dimiliki oleh orang-orang *toxic* yang terinspirasi dari karakter-karakter fiktif yang terkenal jahat dalam media novel, komik, dan film. Salah satu keunggulan dari ilustrasi adalah pengaruh faktor visual terhadap persepsi, ilustrasi dapat mempengaruhi factor persepsi seseorang terhadap sesuatu. Dengan indera yang digunakan, persepsi seseorang dapat diubah (Priyata dkk., 2022).

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Data Primer

Data primer yang digunakan pada perancangan ini adalah kuisisioner, wawancara, dan *focus group discussion*.

#### 2.1.1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dari banyak responden dengan data dan jawaban sesuai kebutuhan dalam waktu singkat (Soewardikoen, 2019). Kuesioner ini dirancang dengan tujuan khusus untuk menggali pemahaman sekaligus persepsi responden mengenai individu-individu yang menunjukkan perilaku *toxic* yang pernah ditemui. Kuesioner diisi oleh 100 responden, sementara 55 responden berumur 18-23 tahun yang berdomisili di kota-kota Pulau Jawa dengan status mahasiswa atau pekerja, dengan *behavior* tertarik pada ilustrasi hingga psikologi. Kuisisioner dibagikan pada komunitas ilustrasi dan mahasiswa - mahasiswi psikologi. Survei kuisisioner dilakukan penulis pada 28 Mei 2021. Kuesioner ini diciptakan untuk menentukan gaya gambar, palet warna, dan gaya bahasa yang cocok untuk buku ilustrasi. Data kuisisioner dengan sampel terbanyak akan dijadikan acuan sebagai kesimpulan kuantitatif perancangan buku ilustrasi.

#### 2.1.2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang penting di mana percakapan langsung dan interaktif dimulai dengan penulis dan berbagai sumber terkait (Sinaga dkk., 2023). Tujuan utama wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi, wawasan, dan opini berharga dari sumber-sumber yang terkait erat dengan pokok permasalahan. Wawancara dilakukan kepada beberapa narasumber yang berbeda.

Wawancara dilakukan kepada psikolog Ibu Najihah Dahriyati Candra M.Psi., Psikolog, beliau membuka klinik psikologis yang bernama Rumah Tumbuh Kembang. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2023 dan 7 Oktober 2023. Wawancara yang dilaksanakan melalui *Call Whatsapp* bertujuan mengetahui informasi terkait perilaku-perilaku *toxic* yang mengganggu dan cara untuk menghadapi orang-orang *toxic*.

Wawancara juga dilakukan kepada *illustrator* Alima Nufus yang merupakan *illustrator* dari buku “Walau Berbeda Tetap Soto Jua” dari penerbit Little Quokka, “Betapa Allah Sayang Kepadaku” dari penerbit The Gang of Fur, “Menari Bersama Singa Merah” dari penerbit Litara, dan “Naik naik ke Atas Bukit” dari penerbit Pusurbuk Kemdikbud. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 melalui *email*. Tujuan dilaksanakannya wawancara ini adalah untuk mengetahui informasi-informasi terkait perancangan buku ilustrasi, desain karakter, dan *storyboard* buku.

#### 2.1.3. Forum Group Discussion

*Forum Group Discussion* adalah proses pengumpulan data mengenai suatu topik tertentu (Zulkarnain & Gusti, 2020). *Forum Group Discussion* dilakukan oleh lima orang peserta yang berumur 19-20 tahun, FGD dilaksanakan melalui Google Meet pada tanggal 1 Oktober 2023. *Forum group discussion* dilakukan dengan tujuan untuk diskusi terhadap desain karakter hingga konsep yang telah dibuat sesuai atau tidak terhadap permasalahan yang diangkat, sehingga dapat memperkuat konsep dari perancangan ini.

## 2.2. Data Sekunder

Proses pengumpulan data sekunder melibatkan tinjauan terhadap literatur yang sudah ada sebelumnya, meliputi artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan orang-orang *toxic* dan buku ilustrasi. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari studi eksisting dan studi komparator, yang memerlukan analisis mengenai kelebihan dan kekurangannya. Proses analitis ini juga melibatkan analisis terhadap elemen visual seperti ilustrasi, skema warna, *layout*, dan tipografi, yang pada akhirnya berfungsi sebagai referensi dasar untuk menginformasikan desain buku ilustrasi.

## 2.3 Metode Perancangan

Metodologi yang digunakan untuk desain ini adalah metodologi pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penyelidikan ilmiah dan sistematis yang berbeda dari penelitian kuantitatif dalam tingkat kompleksitas dan ketelitiannya. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan terutama berbentuk teks atau narasi tertulis, bukan data numerik, yang merupakan ciri khas penelitian kuantitatif (Alvionita dkk., 2023).

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

## 3.1. Keyword



**Gambar 1.** Skema *keyword* perancangan  
(Sumber: Dokumen pribadi)

Dari analisis dan perkumpulan data sebelumnya, maka diambil *keyword* berikut "Menghadapi Perilaku Teatrical dari Karakter *Toxic*" yang ditampilkan pada gambar 1. Skema *keyword* memiliki tujuan utama untuk membuat sebuah buku ilustrasi yang tidak hanya mengenalkan pembaca pada "Karakter" kompleks dan rumit dari orang-orang "Toxic" dalam persahabatan dengan teman sebaya, tetapi juga memberikan panduan dalam "Menghadapi" hubungan tersebut secara efektif. Dalam konteks desain ini, istilah "Teatrical" mempunyai konotasi yang menandakan sandiwara, penipuan, dan atribut duplikat yang sering dikaitkan dengan individu beracun. Elemen "Teatrical" ini akan diadopsi sebagai konsep visual karakter desain dalam buku ini.

## 3.2. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi akan menjadi media utama dalam perancangan ini dengan ukuran 20 x 20 cm, bahan kertas *artpaper180 gsm*, cover depan dan belakang bergambarkan

ilustrasi dengan cetak *full* warna. Isi dari buku ilustrasi meliputi jenis – jenis orang *toxic*, cara tepat menghadapi dan kalimat motivasi.

### 3.3. Konsep Visual

Tema ilustratif menyeluruh yang dipilih untuk buku ini mengambil inspirasi dari dunia teater dan pertunjukan. Ini merangkum konsep yang selaras dengan elemen dramatis dan imersif yang ditemukan dalam produksi teater. Tema ini dijadikan konsep visual buku ini untuk menanamkan kesan seni panggung, drama, dan daya tarik teater yang menawan ke dalam ilustrasinya, menciptakan pengalaman yang menarik bagi pembaca.



**Gambar 2.** Konsep Kreatif teatrical  
(Sumber: [promotionalpropsandcostumes.co.uk](http://promotionalpropsandcostumes.co.uk))

Pertunjukan teater biasanya disajikan kepada penonton secara langsung dan mencakup berbagai elemen seperti akting, nyanyian, sandiwara, humor, dan bentuk hiburan menawan lainnya, semuanya dikemas dengan cermat dalam cara yang dramatis seperti yang ditampilkan pada gambar 2. Pertunjukan ini sering kali menampilkan aktor yang mengenakan kostum yang indah dan memukau secara visual untuk menyempurnakan tontonan secara keseluruhan. Pengadopsian konsep teater ini dilatarbelakangi oleh kesesuaiannya dalam menyimbolkan karakter orang-orang *toxic*. Sama seperti dalam dunia teater, orang-orang *toxic* dicirikan oleh perilaku dramatis mereka, kecenderungan untuk memanipulasi, dan kecenderungan untuk berpura-pura atau berbohong, sering kali bersandiwara dan menyembunyikan niat jahat mereka yang sebenarnya atau bermuka dua. Pilihan konsep ini mencerminkan dengan baik sifat-sifat yang beragam dari karakter orang-orang *toxic*. Dan dalam suatu seni teater, mereka menampilkan suatu drama dengan suatu alur cerita yang fiktif, untuk tokoh dan karakter orang-orang *toxic* dalam perancangan ini juga akan diambil dari berbagai media fiksi seperti novel, komik, dan film.

### 3.4. Judul Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi ini diberi judul “Seni Menghadapi Drama Orang *Toxic*” yang ditampilkan pada gambar 3. Judul tersebut diambil dari *keyword* “Menghadapi Perilaku Teatrical dari Karakter *Toxic*”. *Keyword* tersebut dapat diartikan buku ini berfungsi sebagai panduan yang memberikan acuan tentang cara menghadapi karakter *toxic* secara efektif. Tipografi pada judul menggunakan visual huruf yang memiliki *legibility* dan *readability* agar pembaca dapat merasa nyaman saat melihatnya. Warna yang digunakan adalah kuning dan ungu, warna tersebut dapat membantu membebaskan pikiran dari segala macam ketakutan dan hambatan.

## SENI MENGHADAPI DRAMA ORANG TOXIC

**Gambar 3.** Typografi Judul terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3.5. Konsep Visual Karakter Desain

Buku ilustrasi ini akan menunjukkan 5 tokoh yang menggambarkan karakter *toxic* yang terinspirasi dari media-media fiktif seperti novel, film, dan komik. Karakter-karakter fiktif yang dijadikan inspirasi memiliki karakteristik *toxic* yang biasa ditemukan di dalam sebuah hubungan pertemanan:

#### 3.5.1. Joker

Joker pada gambar 4, tokoh jahat dalam serial komik Amerika "Batman" yang diproduksi oleh DC Comics, digambarkan sebagai karakter dengan watak psikopatik yang memiliki gaya humor yang *sadistic*. Desain karakter Joker dengan atributnya yang khas akan menjadi sumber inspirasi untuk membentuk salah satu tokoh *toxic* dalam buku ilustrasi ini, tokoh tersebut bernama "Jokester".



**Gambar 4.** Joker  
(Sumber: Vanity Fair)

#### 3.5.2. Dorian Gray

Dalam novel Oscar Wilde "The Picture of Dorian Gray", narasinya berkisar pada Dorian Gray, seorang pria sangat tampan yang dicirikan oleh sifat narsis dan hedonistiknya. Dorian Gray yang ditampilkan pada gambar 5 begitu terpikat dengan kecantikan fisiknya sehingga dia bercita-cita untuk melestarikannya selamanya, dan dengan melakukan itu, dia menukar jiwanya. Dengan kecantikan abadi yang diperolehnya, ia menjalani kehidupan yang hedonistic, berfoya-foya, dan tidak bermoral. Desain dari karakter Dorian Gray dengan sifat narsistiknya akan menjadi sumber inspirasi tokoh "Narcissist" dalam buku ilustrasi ini.



**Gambar 5.** Dorian Gray  
(Sumber: Artsology)

### 3.5.3. *Queen of Hearts*

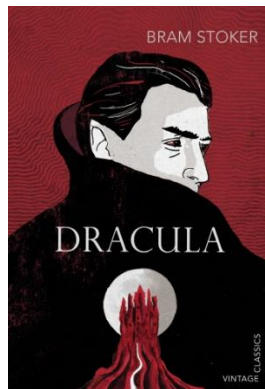
Dalam "Alice in Wonderland" oleh Disney, karakter yang dikenal sebagai *Queen of Hearts* merupakan tokoh antagonis utama dalam cerita ditampilkan pada gambar 6. *Queen of Hearts* digambarkan sebagai seorang ratu dengan watak pemarah dan mudah tersinggung, sering kali mengambil hukuman yang berat, seperti pemenggalan kepala, atas kesalahan sekecil apa pun yang dilakukan oleh rakyatnya. Dia dicirikan sebagai ratu yang keras, manja, ingin menjadi pusat perhatian semua orang, dan selalu mendramatisir segalanya. Desain dari karakter *Queen of Hearts* dengan sifat hebohnya akan menjadi sumber inspirasi tokoh "Drama Queen" dalam buku ilustrasi ini.



**Gambar 6.** Queen of Hearts  
(Sumber: New York Post)

### 3.5.4. *Dracula*

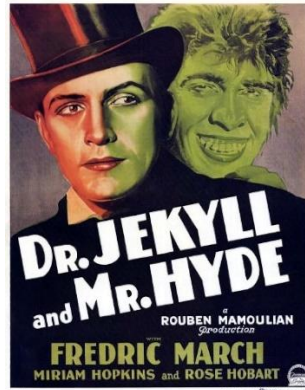
Dalam novel "Dracula", karakter Count Dracula berperan sebagai karakter antagonis ditampilkan pada gambar 7. Count Dracula adalah vampir yang telah berusia berabad-abad yang mempertahankan hidupnya dengan mengonsumsi darah manusia. Mereka yang menjadi korban gigitannya dan darahnya terkuras juga mengalami transformasi, yang akhirnya mereka juga akan menjadi vampir. Desain dari karakter Dracula dengan sifat jahatnya yang suka menghisap darah manusia akan menjadi sumber inspirasi tokoh "Energy Vampire" dalam buku ilustrasi ini.



**Gambar 7.** Dracula  
(Sumber: penguin.co.uk)

### 3.5.5. *Dr. Jekyll dan Mr. Hyde*

Dalam novel Robert Louis Stevenson, "Kasus Aneh Dr. Jekyll dan Mr. Hyde" karakter Dr. Jekyll dan Mr. Hyde muncul sebagai tokoh sentral dan ditampilkan pada gambar 8. Dr. Jekyll adalah seseorang yang terkenal dan terhormat dalam masyarakat, menyembunyikan sisi yang lebih gelap kepribadiannya dari mata publik. Untuk memungkinkan keterlibatannya dalam kegiatan terlarang tanpa menodai reputasinya yang dihormati, dia pun menyamar dan membuat persona baru, Tuan Hyde, yang memiliki karakteristik yang jahat dan suka berbuat onar.



Gambar 8. Dr. Jekyll and Mr. Hyde  
(Sumber: imdb)

### 3.6. Deskripsi Karakter Toxic

Dari beberapa sifat jahat dari karakter *toxic*, penulis mencantumkan 5 karakter *toxic* yang ada dalam hubungan pertemanan sebaya dalam buku ilustrasi ini:

#### 3.6.1. Joker

Penokohan Joker pada gambar 9 menggambarkan dirinya sebagai seorang komedian yang dari dunia pelawak. Pakaianya terdiri dari pakaian Motley, pakaian tradisional yang dikenakan oleh para komedian, dengan corak kotak-kotak. Dia menghiasi dirinya dengan pakaian yang sengaja menampilkan warna-warna kontras dan tidak proporsional. Selain itu, ia memakai topi yang dihiasi lonceng yang bergemerincin.



Gambar 9. Desain Joker alternatif dan terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 3.6.2. Narcissist

Karakter seorang narsis yang memiliki kekaguman diri yang mendalam, digambarkan sebagai seseorang yang dangat terobsesi dengan lukisannya sendiri, mirip dengan Dorian Gray. Karakter yang ditampilkan pada gambar 10 mengenakan setelan formal yang mengingatkan pada busana pria populer dari tahun 1890-an, gaya pakaian yang terlihat dalam film adaptasi tahun 2009 "Dorian Gray." Khususnya, lukisan yang menggambarkan karakter ini dipamerkan dalam bingkai emas yang penuh hiasan.



**Gambar 10.** Desain Narcissist alternatif dan terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3.6.3. *Drama Queen*

Penggambaran karakter *Drama Queen* menggambarkan ratu yang berperilaku seenaknya dan tidak terkendali. Inspirasi karakternya diambil dari *The Queen of Hearts* dalam film "Alice in Wonderland", dan dia mengenakan gaun yang memadukan warna merah dan hitam yang mewah dan indah, dihiasi dengan banyak ornamen, mewujudkan kesan ekstra. Selain itu, karakter tersebut memiliki rambut merah keriting yang tebal dengan mahkota di atasnya, seperti karakter *The Queen of Hearts* dan digambarkan pada gambar 11.



**Gambar 11.** Desain Drama Queen alternatif dan terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3.6.4. *Energy Vampire*

Penggambaran karakter *energy vampire* terinspirasi dari Count Dracula. Dracula mengenakan setelan tuxedo yang elegan, yang dikenal sebagai *tuxedo-clad*, dengan aksen jubah mengalir yang terbuat dari sutra dalam nuansa hitam dan merah, mengingatkan pada sayap kelelawar yang menyelimuti wujudnya. Pakaiannya menampilkan hiasan hiasan Barat. Selain itu, ia memiliki taring setajam silet yang ia gunakan untuk menusuk dan meminum darah manusia. Khususnya, wajahnya menunjukkan warna pucat yang menakutkan, memunculkan penampilan yang mirip dengan orang yang sudah meninggal dan ditampilkan pada gambar 12.



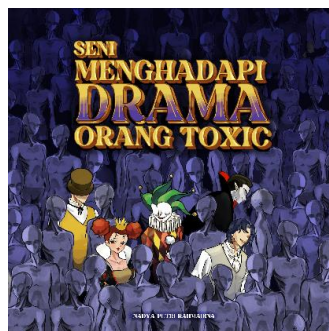
**Gambar 12.** Desain *Energy Vampire* alternatif dan terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)

### 3.6.5. *Two-Faced Hypocrite*

Deskripsi karakter *Two-face Hypocrite* menggambarkan individu yang bercirikan seseorang yang beridentitas ganda, dalam satu sisi ia berbudi luhur lalu memiliki alter ego yang jahat. Sisi positifnya menampilkan dirinya sebagai anggota masyarakat yang terhormat, sedangkan sisi negatifnya menampilkan sosok yang terlihat seperti monster dan suka perbuatan tercela. Terinspirasi dari tokoh Dr. Jekyll dan Mr. Hyde, karakter ini mengenakan setelan pria klasik dengan top hat dikepalanya yang populer di negara-negara Barat pada tahun 1800-an. Selain itu, mereka membawa tongkat jalan. Persona baik dari karakter ini menggunakan tongkat berjalan untuk tujuan praktis dan untuk melengkapi busananya, sedangkan *alter ego* yang jahat menggunakannya sebagai senjata untuk menyakiti dan menyerang orang lain dan ditampilkan pada gambar 13. Gambar 14 dan 15 adalah implementasi desain karakter pada *cover* dan beberapa halaman buku.



**Gambar 13.** Desain *Two-faced Hypocrite* alternatif dan terpilih  
(Sumber: Dokumen pribadi)



**Gambar 14.** Implementasi Desain Karakter pada *Cover* Buku  
(Sumber: Dokumen pribadi)



Gambar 15. Contoh Implementasi Desain Karakter pada Beberapa Halaman Buku  
(Sumber: Dokumen pribadi)

#### 4. KESIMPULAN

Perancangan ini meliputi pembuatan karakter desain yang dibentuk untuk buku ilustrasi mengenai orang-orang *toxic*. Konsep visual desain dari perancangan ini adalah “Teatrical” yang dimana penulis menggunakan karakter-karakter fiktif di media-media yang populer yang memiliki karakteristik *toxic*. Dalam perancangan ini, penulis mendesain karakter dari data-data yang diolah yaitu data kuisisioner, FGD, wawancara dengan ahli, studi literatur.

Dalam buku ilustrasi mengenai orang-orang *toxic* ini terdapat 5 tokoh yang menggambarkan *archetype* watak orang-orang *toxic*. Dengan adanya desain karakter yang ditampilkan dalam buku, diharapkan hal tersebut dapat membantu penyampaian gagasan yang ada dalam buku sekaligus dapat menarik perhatian pembaca agar tidak jenuh membaca.

#### 5. SARAN

Saran yang diberikan untuk perancangan desain karakter buku ilustrasi mengenai orang-orang *toxic* adalah sebagai berikut:

1. Melakukan metode penelitian dan proses penelitian yang lebih mendalam dan merinci terkait orang-orang *toxic* agar perancangan ini memiliki acuan yang lebih mengakar.
2. Perancangan ini hanya meliputi desain karakter, diharapkan selanjutnya dapat meliputi perancangan buku ilustrasi mengenai orang-orang *toxic* secara keseluruhan dengan isi dan *storyboarding* ilustrasi dalam buku.
3. Dalam perancangan selanjutnya dapat diteliti tingkat keefektivitasan karakter desain dalam menyampaikan pesan dalam isi buku serta keefektivitasan karakter desain dalam menarik pembaca.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis berikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian perancangan ini, khususnya kepada pihak Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur atas seluruh bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama perancangan ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvionita, M., Bedjo Tanudjaja, B., & Malkisedek, M. H. (2023). Perancangan *Art Book* Desain Karakter untuk Melestarikan Pakaian dan Kesenian Tradisional Jawa. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Amelya Puteri, C., Dhea Pabundu, D., Nurmansyah Putri, A., Daffa Falih Adilah, R., Diaz Islamy, A., Hierro Satria, F., Ilmu Komunikasi, P., & Komunikasi dan Bisnis, F. (2022). Media Karya Mahasiswa Komunikasi dan Desain Journal Of Digital Communication And Design (JDCODE) Pengetahuan Remaja Terhadap *Toxic Relationship* Pengetahuan Remaja Terhadap *Toxic Relationship*. *Journal of Digital Communication and Design (JDCODE)*.
- Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (2022). *Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi*.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi *Anxiety Disorder* sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Putri, F. P. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi *Pop Up* Tentang Mengatur dan Mengelola Waktu dengan Baik untuk Anak Usia 9-11 Tahun. *Undergraduate thesis, UPN “VETERAN” JAWA TIMUR.*”
- Ridla, I. Z. (2020). Perancangan Informasi Mengenai *Toxic People* melalui *Feed* Media Sosial Instagram. *Other thesis, Universitas Komputer Indonesia*.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span Development Seventeenth Edition*.
- Sinaga, A., Ayuswantana Candra, A., & Wulandari, S. (2023). *Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Edukasi Pemilahan Sampah di Taman Kota untuk Usia 14-17 Tahun*. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Zulkarnain, R., & Gusti, R. (2020). *Implementasi Teknik Forum Group Discussion (FGD) dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar melalui Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi*.