

## ILUSTRASI KARAKTER AVATAR SEBAGAI IDENTIFIKASI DIRI

Renny Nirwana Sari<sup>1</sup>, Deliana Tayoto<sup>2</sup>, Heri Kiswanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik  
Universitas Maarif Hasyim Latif, Sidoarjo  
E-mail: [rennynirwanasari@gmail.com](mailto:rennynirwanasari@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Sebagian besar generasi melineal terbiasa dengan bermain game online bahkan memiliki karakter idolanya yang akan mempengaruhi psikologis mereka dalam bermain. Tujuan penelitian ini agar para remaja mendapatkan gambaran diri melalui pemilihan karakter avatar dalam memilih jurusan kuliah yang sesuai dengan minat dan bakat. Perancangan ilustrasi karakter avatar ini berdasarkan tes psikologi RIASEC dan digambar melalui aplikasi Medibeng Paint. Hasilnya perancangan Ilustrasi karakter avatar dibedakan dari jenis kelamin, kostum, atribut dan aktivitas yang dilakukan, agar dapat mengidentifikasi gambaran diri di dunia maya.

**Kata kunci:** ilustrasi, *self image*, avatar, dunia maya

### ABSTRACT

*Illustration of Avatar Character as Self-Identification.* Most of the millennial generation used to play online games. Having an idol character will affect the psychology of playing. The purpose of this design is for teenagers to get a self-image through the selection of avatar characters in choosing college majors that match their talents. The design of this avatar character illustration is based on the RIASEC psychological test and drawn through the Medibeng Paint application. As a result, the design of the avatar character illustration is distinguished from gender, costume, attributes and activities, in order to identify self-image in cyberspace.

**Keywords:** *illustration, self image, avatar, virtual world*

## 1. Pendahuluan

Setiap tahun semua universitas akan membuka pendaftaran mahasiswa baru, mereka akan berlomba-lomba menawarkan jurusan dan menambah fasilitas yang ada. Media sosial menjadi wadah promosi merupakan cara yang efektif, setelah mahasiswa mendaftar dan memilih jurusan yang ada lalu mereka menempuh ujian saringan serta tes psikologi yang akan membantu mahasiswa dalam menentukan pilihan jurusan yang akan disesuaikan dengan minat dan bakatnya. Memilih jurusan kuliah merupakan suatu hal yang sepertinya terlihat mudah karena pilihan setiap universitas sangat banyak, namun sebenarnya tak sedikit yang merasa sulit karena mereka bingung dengan apa yang akan dipilihnya, dari hasil wawancara Guru Bimbingan Konseling yang dilakukan oleh peneliti pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas XII menemukan banyaknya kesulitan dan hambatan siswa dalam menentukan jurusan kuliah diantaranya belum adanya gambaran masa depan mereka seperti yang diharapkan, paksaan dan intervensi orang tua dengan cita-citanya, masalah ekonomi keluarga, menunda kuliah dengan alasan mengumpulkan uang terlebih dulu dengan mencari pekerjaan baru akan mendaftarkan dirinya di tahun berikutnya, merasa lelah belajar sehingga ingin langsung bekerja. Dalam penelitian Sembiring (2020) ketika seorang mahasiswa yang merasa tidak yakin akan pilihannya biasanya akan berpindah jurusan dalam waktu tertentu dikarenakan mereka ternyata tidak menemukan yang mereka cari, merasa kurang mampu, ada juga yang merasa bosan, bahkan sampai *drop out*.

Dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pengenalan potensi diri yang kurang menyebabkan siswa akan bingung menentukan jurusan yang tepat bagi dirinya, dan juga kurangnya motivasi belajar dan mengejar cita-citanya, sehingga perlu diadakan tes minat dan bakat untuk membantu siswa menentukan jurusan kuliah. Tes minat dan bakat merupakan salah satu tes dimana terdapat pertanyaan mengenai diri sendiri dalam menentukan potensi diri untuk

profesi yang nantinya akan dipilih sesuai dengan minat dan bakat seseorang (Aiken & Groth-Marnat, 2008; Laak, 1996; Mahardika & Nurhayati, 2024). Ada lebih dari sepuluh macam tes bakat minat untuk memilih jurusan kuliah baik dapat ditempuh secara *offline* maupun *online* (Anastasi & Susana, 2007). Pada tes bakat yang saat ini sedang tren yaitu dengan *online* seperti salah satunya yaitu dengan metode yang diteliti oleh Hidayat dan Wahyuni dengan metode RIASEC yaitu *Realistic, Investigative, Artistic, Sosial, Enterprising, Conventional* (Hidayat & Wahyuni, 2019). Dalam mengerjakan tes RIASEC yaitu dengan menjawab pertanyaan pilihan yang menggambarkan kepribadian dan lingkungan kerja yang sesuai dengan dirinya.

Zaman melineal saat ini semua orang dari anak hingga orang tua telah memegang *smart phone*, mereka menggunakannya untuk belajar dan juga mencari informasi dan juga bermain *game*. Hal ini didukung oleh penelitian Renny Nirwana Sari tentang anak-anak zaman sekarang yang mengatakan bahwa Generasi Z saat ini dengan kebiasaan semenjak usia dini telah terbiasa menggunakan *smartphone* ataupun *gadget* bahkan lebih aktif di dunia maya dibandingkan dunia nyata (Sari, 2018). Mereka sangat ketergantungan dengan *smartphone* sehingga lebih mengandalkan visual imajinasi di dunia maya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *game* dimana pada *game* biasanya mereka menggunakan karakter animasi untuk menceritakan tokoh yang disebut avatar sehingga memiliki ciri khas yang membedakan antara tokoh satu dan lainnya. Selen Turky dan Charles Kinzer meneliti tentang avatar di dunia *game* dengan metode *Self-Determination Theory*. Metode ini digunakan sebagai cara memandang dirinya dengan mengidentifikasi gambaran diri di dunia *imager*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa waktu dan penyesuaian berbasis avatar berdampak positif pada identifikasi pemain dengan avatar mereka (Turky & Kinzer, 2015). Rodli dkk menambahkan bahwa kebutuhan *gadget* pada remaja saat ini sangat parah mereka sampai hilang

kepercayaan diri jika tidak memegang *gadget*-nya, selain itu kebutuhan dalam bermain *game* melalui *gadget*-nya juga semakin menarik dibandingkan kegiatan lainnya (Rodli et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti mengambil benang merahnya untuk merancang karakter avatar dalam mengaplikasikan tes minat dan bakat sesuai dengan kematangan usia dan penggambaran diri yang lebih kekinian sesuai dengan zaman sekarang. Rancangan ini mengilustrasikan karakter avatar yang modern sesuai dengan rata-rata umur remaja akhir dan membedakan jenis kelamin. John W. Santrock mengungkapkan bahwa remaja akhir memiliki usia rata-rata 17-19 tahun (Santrock, 2003). Sehingga dalam merancang karakter haruslah memakai usia kematangan remaja akhir agar tepat sasaran dan harapannya dapat memberikan informasi gambaran dirinya secara imajiner sehingga memunculkan motivasi dalam mengekspresikan gambaran dirinya dalam mengenali potensi diri dan lingkungan kerja berdasarkan tes RIASEC.

## 2. Metode

Peneliti merancang melalui proses kreatif membuat karakter avatar berdasarkan tes RIASEC yang diolah dengan proses kreatif membuat avatar menggunakan aplikasi Medibang Paint, dengan mengikuti tahapan demi tahapan untuk memulai mengadaptasi dengan menyesuaikan kreativitas dalam menggambar karakter. Dalam perancangan ilustrasi karakter avatar menggunakan aplikasi Medibang dan alat menggambar menggunakan Tablet Hunion. Tahapan yang dilalui adalah *lines*, *flat colors*, *primary lights and shadows*, *details*, *highlight*, dan *effects*. **Lines**. Dalam memulai tahapan tentu saja menggunakan garis membentuk sketsa dari garis tipis hingga tebal dapat dipilih dengan garis lurus, lengkung, membentuk pola atau sketsa karakter avatar yang akan digambar. **Flat colors**. Setelah membuat garis, dilanjutkan memberi dasar warna yang *flat* agar membedakan bentuk dan mempertegas warna dari bentuk karakter. **Primary lights and shadows**. Warna akan mempertegas bentuk dan pemberian sorotan cahaya membedakan

daerah terang dan gelap sehingga membentuk bayangan agar gambar lebih hidup dan memberi efek yang indah. Dilanjutkan dengan *details*. Setiap gambar avatar memiliki detail misalnya bentuk tubuh pria berbeda dengan bentuk tubuh wanita, dan dalam penelitian ini juga ditambahkan karakter wanita berhijab. Disesuaikan dengan psikografi di Indonesia yang sebagian besar penduduknya muslim, dengan penambahan detail atribut seperti kostum, alat, ekspresi sehingga dapat menginterpretasikan aktivitas yang dilakukan. **Highlights**. Pengaturan cahaya pada suatu gambar akan memunculkan warna yang tebal atau memudar sehingga memiliki kesan hidup di setiap detailnya. Terakhir, **Effects**. Tahap terakhir ini mengatur efek dalam gambar membuat lebih sempurna, baik efek warna, pencahayaan, sehingga mampu membuat lebih hidup dan nyata.

Pada ilustrasi karakter Avatar terbagi dalam jenis kelamin, kostum, dan atribut yang mengidentifikasi sesuai dengan aktivitas atau profesi. Tampilan yang kekinian akan menjadi tolok ukur para remaja lebih dapat menyukai dan lebih dekat dengan umur kematangan para remaja akhir. Sehingga diharapkan lebih diminati untuk dijadikan identifikasi *self image*. Rancangan ini akan dibuat berdasarkan enam elemen RIASEC yang sebelumnya bentuk kuesioner yang harus dijawab, namun kali ini akan dikembangkan melalui desain komunikasi visual.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan ilustrasi karakter avatar dengan menghubungkan antara 6 elemen kepribadian RIASEC (*Realistic, Investigative, Artistic, Sosial, Enterprising, Conventional*) dan karakter avatar yang mendekati secara visual menghasilkan beberapa hal seperti yang diuraikan di bawah ini. **Realistic (R)**. Penggambaran dari kepribadian dengan tipe *Realistic* yaitu memiliki cara berpikir yang praktis, tidak banyak menggunakan teori lebih spesifik, suka bekerja di lapangan dengan menggunakan keterampilan fisik, dan mengandalkan kompetensi teknis dengan adanya produk yang nyata. Jurusan yang dapat dipilih adalah Fakultas Teknik (Teknik Mesin, Teknik

Elektro, Teknik komputer, Teknik Tata Boga, Tata Busana, Tata Rias) (Gambar 1). **Investigative (I)**. Karakter kepribadian tipe *investigative* adalah lebih senang bersifat abstrak, lebih banyak menggunakan teori dalam mencari pemecahan masalah, rasa ingin tahu yang tinggi dengan banyak menggunakan konsep berpikir dan kritis dalam mengamati dan lebih senang beraktivitas di bidang keilmuan, misalnya Fakultas Pendidikan (Guru, Dosen), Fakultas Sains (Ahli Kimia, Ahli biologi) (Gambar 2). **Artistic (A)**. Perancangan karakter avatar dengan dengan tipe kepribadian artistik adalah orang yang suka dengan kegiatan kreatif seperti, penciptaan seni, menulis, produksi film, dan bermain peran.. Estetika adalah hal yang menarik biasanya cenderung fleksibel, berimajinasi yang bebas dan menghargai originalitas. Jenis jurusan yang dapat di pilih Fakultas Seni (Seni Rupa, Seni Suara, Seni Musik, Seni Tari), Fakultas Teknik (Desain komunikasi visual, Arsitektur) (Gambar 3).

**Social (S)**. Perancangan Karakter Avatar dengan tipe sosial, adalah orientasi kepada orang lain adalah sesuatu yang penting, dalam bekerja lebih tertarik dengan hubungan interpersonal antar anggota kelompok., senang dengan aktivitas sosial, kooperatif dalam kelompok, senang menolong, tipe ini kebanyakan tampil sebagai sosok yang bersahabat, penuh pengertian (Gambar 4). Adapun jurusan yang dapat dipilih sebagai berikut: Fakultas Kesehatan (kedokteran, Keperawatan, Bidan, Analis Medis, Ahli gizi, Fisioterapi), Fakultas Hukum (Perdata Pidana, Ilmu Politik), Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Psikologi. **Enterprising (E)**. Karakter avatar pada kepribadian tipe *enterprising* cenderung menyukai aktivitas mempersuasi orang lain untuk mencapai tujuan. cenderung mengincar posisi atau peran sebagai atasan. Bekerja penuh kompetitif dan mengembangkan bisnis dengan kemampuan pengembangan diri sendiri (Gambar 5). Jurusan kuliah yang dapat dipilih: Fakultas Ekonomi (Manajemen, kewirausahaan), Fakultas Ilmu Komunikasi, Fakultas Teknik (Teknik Industri, Teknik Informatika). **Conventional (C)**. Perancangan karakter avatar dengan kepribadian tipe *conventional* yaitu individu yang menyukai aktivitas yang terorganisir dan teratur, rapi dan

senang bekerja yang sistematis seperti pekerjaan administratif, organisasi, dan yang berhubungan dengan angka (Gambar 6). Fakultas Ekonomi (Manajemen, Akutansi), Ilmu Administrasi Negara, TNI, Pilot.

Gambar 1. Karakter Avatar *Realistic*Gambar 2. Karakter Avatar *Investigative*Gambar 3. Karakter Avatar *Artistic*Gambar 4. Karakter Avatar *Social*

Gambar 5. Karakter Avatar *Social*Gambar 5. Karakter Avatar *Conventional*

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan ilustrasi gambar diatas bahwa di era jaman sekarang alat tes minat bakat yang di ilustrasikan melalui karakter avatar dinilai lebih menarik dan lebih diterima bagi remaja calon mahasiswa untuk menentukan jurusan kuliah. Melalui enam elemen tes minat dan bakat RIASEC, yaitu *Realistic, Investigation, Artistic, Enterprising, Coventional*.

Menggunakan aplikasi Medibang Paint sebagai alat digital dalam menggambar ilustrasi karakter Avatar yang akan mengidentifikasi gambaran diri atau self image. Dengan indentifikasi jenis kelamin yaitu laki-laki dan wanita, dan ditambah lagi dengan wanita berhijab disesuaikan dengan demografis Indonesia yang sebagian besar muslim. Serta atribut dan aktivitas karakter avatar.

Teknik desain komunikasi visual pada penggambaran karakter avatar semakin lengkap dengan tahapan gambar melalui digitas yang lengkap dengan pemilihan Lines dalam

pembuatan sketsa, lalu barulah diberikan Flat colors agar membedakan bentuk dan mempertegas warna dari bentuk karakter, berikutnya adanya pemilihan Primary lights and shadows agar lebih utuh penggambaran bentuknya, selanjutnya fokus pada details dengan penambahan details atribut seperti kostum, alat, ekspresi sehingga dapat menginterpretasikan aktivitas yang dilakukan. Berikutnya details mengarah pada highlights dan efek pada gambar sehingga gambar avatar tampak lebih hidup.

#### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih peneliti ucapkan kepada Dr. Achmad Fathoni Rodli yang melibatkan saya dalam penelitian sebelumnya mengangkat game sebagai alat deteksi radikalisme. Terimakasih pada semua pihak yang membantu yaitu mahasiswa Desain komunikasi visual atas ide kekinianya untuk menambah referensi karakter avatar. Terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) sehingga penelitian ini di suport dan mendapatkan pembiayaan.

#### Daftar Pustaka

- Aiken, L. R., & Groth-Marnat, G. (2008). *Pengtesan dan Pemeriksaan Psikologi Jilid 1*. Jakarta: Indeks.
- Anastasi, A., & Susana, U. (2007). *Tes psikologi* (Ed. 7, Cet). Jakarta: Indeks.
- Hidayat, F. K., & Wahyuni, S. N. (2019). Pendeteksian Minat Dan Bakat Menggunakan Metode Riasec. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 32–39. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i1.1023>
- Laak, J. J. F. (1996). *Psychodiagnostics: Content and Method*. Üniversiteit Utrecht, Heidelberglaan. [https://books.google.co.id/books?id=\\_chiswEACAAJ](https://books.google.co.id/books?id=_chiswEACAAJ)
- Mahardika, R., & Nurhayati, S. (2024). Pemanfaatan Hasil Tes Minat bagi Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(2), 292–297. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i2.508>

- Rodli, A. F., Boeriswati, E., Prasnowo, M. A., Pamungkas, D., & Nirwanasari, R. (2019). Android-based games to detect history of radicalism. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 12026. <https://doi.org/0.1088/1742-6596/1175/1/012026>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, R. N. (2018). Perilaku Remaja Zaman Now pada Siswa SMP X di Sidoarjo. *Jurnal Sains Psikologi*, 8(1), 171–176.
- Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2015). The effects of avatar-based customization on player identification. In *Gamification: Concepts, methodologies, tools, and applications* (pp. 247–272). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8200-9.ch012>