

KARAKTER ANIMASI ALFIN LESTALUHU DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Aris Ardiyanto*¹, Anung Rachman², Rendya Adi Kurniawan³

Institut Seni Indonesia Surakarta¹²³

*Correspondence author: Aris Ardiyanto, arissardiyanto@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Desa Tulehu seakan tidak kehabisan bintang untuk menghasilkan bibit muda berbakat dalam hal sepak bola. Sudah menjadi hal yang lumrah jika pemain sepak bola di timnas sepak bola Indonesia sering ada nama-nama dari Tulehu. Dari banyak nama yang muncul dan bersinar menjadi bintang, namun ada kisah haru dan mengagumkan dalam garuda muda, seorang pemuda berbakat yang berasal dari Tulehu bernama Alfin Lestaluhu harus terhenti karir sepak bolanya akibat penyakit yang ia derita, serta menutup harapan untuk melanjutkan ikut kejuaraan karena sang pencipta memanggilmnya lebih cepat. Dari kisah ini terbenak sebuah ide untuk membuat karakter animasi dari Alfin Lestaluhu, sebagai bentuk apresiasi kepada apa yang ia telah capai bersama timnas sepak bola Indonesia. Perancangan karakter animasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking*, sehingga ada 5 tahapan yang dilalui antara lain *empathise, define, ideate, prototype, test*. Setelah itu barulah didapatkan hasil bagian-bagian yang terpisah dari karakter set Alfin Lestaluhu yang siap untuk dianimasikan.

Kata Kunci: animasi 2D, desain karakter, sepak bola, soker, visual, media komunikasi

Abstract. *Tulehu village seems to never run out to produce talented young stars in terms of football. It is commonplace that soccer players in the Indonesian football team often have names from Tulehu. Of the many names that have emerged and shined as stars, but there is a touching and amazing story in the young garuda, a talented young man from Tulehu named Alfin Lestaluhu had to stop his football career due to an illness he suffered, and closed his hopes of continuing to participate in the championship because he had to passed away to God. From this story, an idea emerged to create an animated character from Alfin Lestaluhu, as a form of appreciation for what he has achieved with the Indonesian football team. The design of this animated character is done using the design thinking method, so there are 5 stages that are passed, including empathy, define, ideate, prototype, test. After that, the results of the separate parts of the Alfin Lestaluhu character set are obtained which are ready to be animated.*

Keywords: 2D animation, character design, football, soccer, visual, communication media

Pendahuluan

Latar Belakang

Dari waktu ke waktu sepakbola Indonesia ini semakin berkembang. Sepakbola tidak hanya menjadi sebuah olahraga saja, namun juga memiliki pengaruh terhadap bidang-bidang lain seperti sosial, keagamaan, teknologi informasi, hiburan, ekonomi, bisnis, bahkan politik. PSSI menjadi Lembaga yang mengatur dan mengurus persepakbolaan di Indonesia. Dengan begitu penyelenggaraan liga sepakbola Indonesia dapat berjalan, dari jenjang umur usia muda, hingga kelas profesional di liga 1 Indonesia (Zulhidayat 2018).

Banyak perusahaan yang malang-melintang namanya menjadi sponsor liga 1 sepakbola Indonesia. Dari sejarahnya liga sepakbola Indonesia pernah disponsori oleh berbagai merk rokok, mulai dari Kansas, Dunhill, hingga Djarum. Djarum menjadi sponsorship dengan rentan waktu yang bisa dibilang cukup lama, dibandingkan dengan nama lainnya, Djarum telah menjadi sponsor selama 7 musim kompetisi liga 1, hingga akhirnya berhenti karena regulasi terhadap merek rokok yang dibatasi. Lalu nama lain dari sektor perbankan hingga startup juga menjadi sponsorship baru-baru ini, dari mulai Go-jek, Traveloka, Shopee, hingga Bank BRI (Illahi 2021).

Selain itu dengan perkembangannya, sepakbola Indonesia membuat candu bagi masyarakat. Antusiasme dari masyarakat seolah sudah tak dapat terbendung lagi dalam memberikan dukungan terhadap klub asal daerahnya. Dalam karya Iswandi Syahputra yang berjudul “Pemuja Sepakbola: Kuasa Media Atas Budaya” (2016), penggemar sepakbola di Indonesia umumnya terbagi menjadi dua kategori, ada suporter yang mendukung serta datang untuk menonton secara langsung pertandingan di lapangan, dan ada pula suporter yang hanya menjadi pengamat saja, tanpa perlu berkerlingat menonton langsung di lapangan, namun tetap sangat mencintai klub kesayangannya (Anshari 2018).

Tidak hanya menonton, namun sepakbola juga menjadi olahraga yang banyak dimainkan oleh masyarakat umum. Bahkan karena kepopulerannya ini sepakbola tidak mengenal umur, kebanyakan masyarakat sudah mulai bermain saat usia masih anak-anak. Namun kebanyakan dari mereka ada yang hanya sekedar main, dan ada pula yang serius sampai mengikuti sekolah sepak bola, dengan harapan bisa menjadi pemain profesional dan bisa dipanggil tim nasional Indonesia.

Untuk menunjang kualitas atlet sepakbola profesional, adanya sekolah sepakbola tak diragukan lagi sebagai dapur awal untuk membentuk bibit berkualitas. Misalnya saja seperti di Eropa, ada sekolah sepak bola yang sudah tak asing lagi seperti La Masia di Barcelona, hingga de Jong Ajax di Belanda yang menghasilkan pemain-pemain berkualitas. Dikutip dari asumsi.co, di Indonesia disebutkan ada beberapa SSB yang berhasil menelurkan bintang lapangan hijau terbaik di tanah air, hingga berseragam Timnas Indonesia. Di antara sekolah-sekolah tersebut ada Sekolah Khusus Olahragawan (SKO) Ragunan di Jakarta, Tulehu Putra di Maluku, Mitra Surabaya, dan Makassar Football School 2000 (Ramadhan 2021).

Dalam beberapa ajang olahraga terlebih khususnya sepakbola, dari sekian banyaknya suku di Indonesia, cukup sering terlihat putra dari suku Tulehu, Maluku, Maluku Tengah yang masuk kedalam skuad Timnas Indonesia. Di antaranya ada Ramdani Lestaluhi, Pandi Lestaluhi, Abduh Lestaluhi, Hendra Adi Bayauw dan Rizky Pellu. (Setiawan dalam Dwi Juniarsyah, Mohamad Anugrah & Mulyawan 2020)

Desa Tulehu yang terkenal sebagai kampung sepak bola juga dikisahkan dalam sebuah novel berjudul Jalan lain ke Tulehu. Sebuah novel karya Zen RS atau Zen Rachmat Sugito, seorang yang sering menulis artikel dan essay tentang sepak bola di berbagai sumber di dunia maya. Dalam novelnya dikisahkan Guntur sebagai seorang jurnalis ditugaskan untuk meliput konflik yang terjadi di Maluku, dengan berbagai kepelikan dan ketegangan dalam konflik, Guntur akhirnya bisa menuju ke desa Tulehu yang terkenal dalam sepak bolanya (Taqwiem dan Pahlawan 2019).

Ada kisah haru terjadi pada 2019 lalu, pesepakbola muda asal Tulehu meninggal karena penyakit encephalitis (infeksi otak) dengan hypoalbumin. Pemuda tersebut adalah Alfin Lestaluhi, pemain yang masuk dalam Timnas Indonesia U-16 asuhan Bima Sakti. Alfin memulai karir sepakbolanya di Sekolah Khusus Olahragawan (SKO) Ragunan di Jakarta. Karena bakat dan talentanya seperti pemain asal Tulehu lainnya, dengan cepat menjadi andalan dalam skuad Timnas Indonesia U-16. Tampil debut internasional dengan mengisi posisi bek sayap kanan pada AFF U-16 2019, ia ikut andil dalam meraih juara ketiga. Kemudian kiprah Alfin berlanjut hingga Kualifikasi Piala Asia U-16 2020. Ia membuktikan talentanya dengan menyumbang satu gol cantik dalam kemenangan 4-0 atas Filipina. Hingga akhirnya Timnas Indonesia U-16 memastikan

lolos ke putaran final Piala Asia U-16 dengan mengamankan peringkat kedua Grup G dengan mengoleksi 10 poin. Tapi siapa sangka satu gol cantik yang telah ia sumbangkan pada saat kemenangan atas Filipina 4-0 menjadi gol terakhirnya. Alfin Lestalu telah menjadi pahlawan, sudah mempersembahkan permainan terbaik, mencetak gol cantik, dan membuat Indonesia lolos ke putaran selanjutnya di tingkat Asia (Ramadhan 2019).

Dari garis besar sepak bola Indonesia, lalu ada sebuah desa Tulehu yang terkenal akan talenta sepak bolanya, hingga pemuda berbakat bernama Alfin Lestalu yang ambisinya harus gugur untuk membela Timnas Indonesia U-16 di Piala Asia U-16 2020 karena penyakit yang dia derita. Maka atas dasar itulah muncul sebuah ide yang menarik saya coba. Ide tersebut yaitu untuk membuat karakter animasi Alfin Lestalu, sebagai bentuk kenangan atas perjuangan yang telah ia lakukan untuk Timnas Indonesia U-16.

Beberapa tinjauan pustaka dari penelitian dan literatur ilmiah. Beberapa konsep yang dibahas antara lain adalah mengenai animasi, olahraga, dan sepakbola. Dengan begitu konsep-konsep tadi dipaparkan di awal agar tidak terjadi perbedaan pemahaman, dan juga sebagai batasan.

Dalam penelusuran pustaka yang telah dilakukan oleh penulis, ditemukan beberapa literatur ilmiah yang membicarakan animasi olahraga sepak bola. Namun meski begitu, masih kurang sekali karya ilmiah yang mengkaji animasi olahraga sepakbola, khususnya dalam karakter animasi. Studi yang secara khusus membahas tentang animasi olahraga sepakbola secara umum masih belum banyak ditemukan. Penelitian yang dilakukan tidak spesifik membahas animasi. Dari pencarian yang ada ditemukan beberapa sumber literatur yang pembahasannya mendekati kepada animasi olahraga sepakbola.

Tinjauan Literatur

Sepak Bola

Sepak bola merupakan olahraga kaki yang menggunakan bola, umumnya terbuat dari kulit, dan bermain dengan kaki dengan cara disepak, pengecualian untuk penjaga gawang yang bisa menggunakan kedua tangannya untuk menghalau dan menangkap bola agar tidak bisa masuk ke dalam gawangnya. Sepak bola dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari 11 pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Tujuan dari olahraga ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam gawang lawan (gol), dengan begitu tim yang mencetak banyak gol adalah pemenangnya. Dalam bahasa Inggris sepak bola memiliki dua penyebutan, dalam bahasa Inggris disebut "football", sedangkan untuk Amerika Serikat memiliki penyebutan lain yaitu "soccer" (Yuda 2021).

Timnas Sepak Bola Indonesia

Tim nasional Indonesia dari cabang olahraga sepak bola. Tim yang diorganisir oleh federasi sepak bola Indonesia yaitu PSSI, yang merupakan anggota FIFA, federasi sepak bola dunia. Sebuah tim memiliki sebuah seragam yang mewakili ciri dari tim tersebut, Timnas sepak bola Indonesia memiliki keidentikan dengan warna merah, putih, dan juga hijau. Dalam keluaran terbarunya, jersey seragam Timnas sepak bola Indonesia mengeluarkan jersey kandang dengan warna baju dominan merah dengan aksen putih di bagian kerah, lalu ada logo Garuda di dada sebelah kiri dan logo sponsor Mills Sport di dada kanan, serta ditambah dengan gambar sayap Garuda pada sisi samping bagian depan. Lalu celana yang menggunakan warna dominan putih dengan aksen garis merah di sisi sampingnya (Adiyaksa 2020).

Desa Tulehu

Sebuah desa di kecamatan Salahutu, Maluku Tengah, Provinsi Maluku, Indonesia. Selain dekat dengan pelabuhan, mayoritas penduduk asli desa Tulehu adalah seorang yang menganut agama Islam. Dengan luas wilayah kurang lebih sekitar 2.399 km persegi, meskipun begitu desa



Tulehu sangat terkenal dengan desa yang sering menghasilkan pemain sepak bola profesional untuk Timnas Indonesia. Nama terkenal seperti Hendra Bayauw, Hasyim Kipuw, Dani Lestalu, Alfin Tuasalamony, dan Imran Nahumarury lahir di tanah Tulehu. Pemerintah telah berencana untuk mengembangkan bakat-bakat sepak bola yang ada dengan menggelontorkan dana sebanyak 2 miliar rupiah. Dengan begitu antusias dan semangat sepak bola di desa Tulehu dapat tersalurkan, sehingga anak-anak berkesempatan untuk bisa berlatih sepak bola (Mukti 2020).

Animasi

Dari Hive Studio, sejatinya arti dari animasi adalah perubahan yang cepat dari satu gambar ke gambar lain secara berurutan, sehingga dengan gerakan yang cepat menimbulkan ilusi gerakan. Lebih sederhananya dikutip dari Bloop Animation, dijelaskan bahwa arti animasi adalah sebuah seni untuk menghidupkan ilustrasi dari sebuah benda mati maupun karakter. Selaras dengan arti harfiah dari animasi yang berasal dari bahasa latin “animare” yaitu menghidupkan atau mengisi dengan napas. Selain dari fungsinya yang banyak digunakan untuk kebutuhan film, sekarang animasi juga telah digunakan untuk banyak keperluan bisnis, seperti iklan maupun presentasi (Arviana 2022).

Karakter Animasi

Karakter animasi adalah persona, identitas, atau tokoh dari orang asli atau fiksi, memiliki kepribadian, perilaku, penampilan secara konsisten dalam sebuah karya animasi. Dengan pemahaman yang mendalam dapat melahirkan karakter yang baik, benar, atraktif, dan persuasif. Seberapa menarik penampilan sebuah karakter, bagian terpentingnya adalah cerita kisah dibalik karakter tersebut. Bagaimanapun sebuah karakter tak akan lepas dari latar belakang cerita dibaliknya. Sehingga, sebuah desain karakter dapat berkomunikasi dengan para penontonnya, baik dari ide, informasi, dan cerita. Semuanya menjadi bagian yang diwakili dalam sebuah karakter (Homan 2014).

Desain Karakter

Dalam sebuah animasi sebuah karakter menjadi sangat penting perannya, terlebih lagi dalam mendesain visualnya dan juga kepribadiannya. Sebuah desain karakter yang baik adalah kunci dari animasi yang baik. Dalam proses mendesain perlu mengenal kepribadian karakter yang dibuat dengan bagaimana mengkomunikasikan kepribadiannya kedalam bentuk visual. Maka perlu juga untuk memperhatikan peran karakter dalam alur cerita. Dengan begitu desain menjadi menarik dan sesuai dengan tema cerita yang diangkat (Abdulloh et al 2021).

Selain dari kepribadian, latar belakang juga merupakan hal penting lainnya. Contohnya seperti faktor geografis yang dapat mempengaruhi sebuah ciri fisik dari sebuah wilayah. Sehingga dengan pendekatan seperti itu dapat menggambarkan latar belakang sebuah karakter dengan baik. Maka kombinasi dari sifat, karakter fisik, dan pakaian dapat membantu para penonton merasakan kedekatan dan mengenal personaliti dari karakter (Abdulloh et al 2021).

Metode

Penulisan

Dalam penulisan jurnal ini dibuat secara deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah cara kerja untuk memecahkan masalah dengan cara mendeskripsikan, menggambarkan, menjelaskan dan juga menganalisis situasi atau kondisi dari suatu objek permasalahan yang dilakukan dari sudut pandang penulis berdasarkan hasil pustaka yang telah ditelaah. Dalam penulisan ini berfokus untuk membahas penjelasan tentang perancangan karakter animasi

dengan latar belakang pemain muda timnas sepakbola Indonesia yang meninggal karena penyakitnya. Penulis mencoba untuk mendeskripsikan setiap langkah dari perancangan karakter animasi.

Desain

Pada perancangan desain karakter Alfin Lestaluhu metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *design thinking*. Apa itu metode *design thinking*? Dilansir dari *Interactive Design Foundation*, bahwa *design thinking* adalah sebuah proses perumusan untuk memecahkan masalah yang lebih berfokus pada manusia sebagai penggunaannya. Secara umum *design thinking* mempunyai lima tahapan, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. (Hidayati 2022).

Menggunakan sebuah metode dalam proses mendesain sangatlah membantu dalam proses perancangan. Selain dari tahapan yang jelas, ada fokus pekerjaan yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Sehingga dalam proses perancangan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan, lalu pekerjaan juga tidak akan keluar lingkup tahapannya. Berikut adalah penjelasan singkat dari setiap tahapan yang akan dilakukan:

1. *Empathize*

Langkah pertama dalam proses *design thinking* adalah memahami secara empatik masalah yang ingin Anda pecahkan. Untuk menggali lebih dalam ke area masalah, maka dilakukan pengamatan, keterlibatan dan empati, untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, dan dengan demikian memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang masalah yang terkait.

2. *Define*

Pada tahap *define*, langkah yang dilakukan adalah mengumpulkan berbagai informasi yang telah dikumpulkan selama tahap empati. Di sinilah analisis dan mengintegrasikan pengamatan untuk mengidentifikasi masalah utama yang diidentifikasi dilakukan. Tahap ini juga membantu desainer dalam mengumpulkan ide di tahap selanjutnya.

3. *Ideate*

Dalam tahap ini desainer sudah siap dalam memulai menghasilkan ide-ide, karena telah memahami permasalahan pada tahap *empathize*, dan juga telah menganalisis tahap *define*. Dengan begitu dapat diidentifikasi ide yang ada diluar kotak.

4. *Prototype*

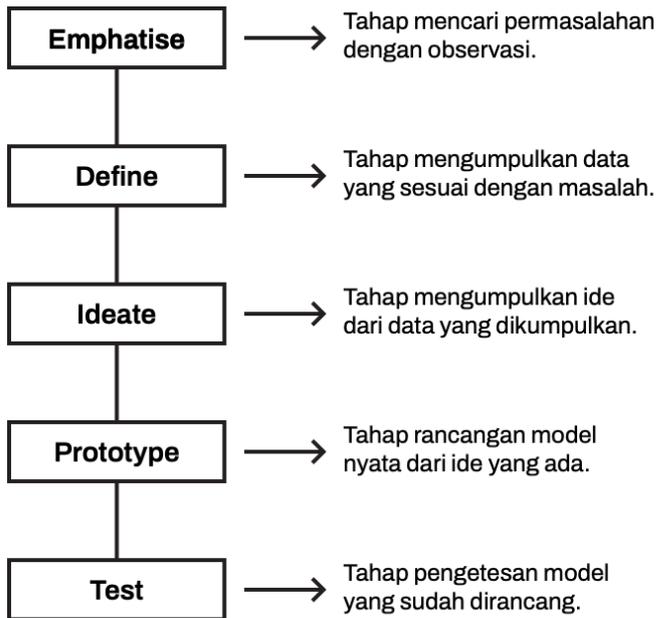
Pada tahap ini ide telah menjadi kedalam model nyata dan murah. Sehingga identifikasi yang telah dilakukan dari tiga tahapan sebelumnya bisa benar-benar diuji dalam tahap selanjutnya. Dengan begitu desainer akan memiliki pandangan dan gagasan yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

5. *Test*

Dalam tahap ini sebuah *prototype* dapat diuji untuk mengetahui kekurangannya. Pada tahap ini juga akan dilakukan penyempurnaan terhadap *prototype*.

Begitulah penjelasan dari masing-masing tahapan dari *design thinking*. Selain dari penjelasan singkat dari tiap tahapannya, ada pula gambaran dari *workflow* perancangan desain karakter Alfin Lestaluhu yang bisa dilihat untuk makin memperjelas gambaran tentang proses *design thinking*.





Gambar. 1 Tahapan perancangan desain karakter menggunakan metode *design thinking*

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Tokoh

Dalam perancangan tokoh Alfin Lestaluhi terdapat karakteristik fisik dan penampilan yang digambarkan untuk menjadi representasi dari latar belakang cerita tokoh ini. Dari karakteristik yang menonjol adalah sebagai berikut:

Desa Tulehu

Alfin Lestaluhi adalah seorang pemuda yang lahir dari Tulehu, kebanyakan dari mereka yang berasal dari desa Tulehu memiliki kecenderungan kulit yang coklat, itu karena daerah mereka yang juga dengan area pantai. Maka dari itu dalam perancangan karakter animasi ini dibuat mirip dengan aslinya. Dalam karakter ini warna kulitnya menggunakan warna yang cenderung coklat dengan kode hex #966331.

Timnas Sepak Bola Indonesia

Dalam karirnya Alfin Lestaluhi sudah mendapatkan menit bermain di tim garuda muda, dia juga telah membantu Indonesia dalam beberapa kompetisi. Untuk merepresentasikan timnas sepak bola Indonesia pada karakter Alfin Lestaluhi, maka digunakan seragam jersey merah dan putih. Ditambah juga nama dan nomor punggung, nomor dua adalah nomor yang dipakai Alfin Lestaluhi ketika membela timnas sepak bola Indonesia.

Tahapan Perancangan Karakter Animasi

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, pada perancangan karakter animasi ini menggunakan metode design thinking. Dalam prosesnya juga memerlukan waktu yang cukup lama karena dibuat bertahap dan terpisah-pisah pada setiap bagiannya, hal ini dilakukan agar dalam proses menggerakkan animasi menjadi lebih mudah. Berikut adalah Tahapan dari setiap proses perancangan karakter animasi Alfin Lestaluhi:

Empathise

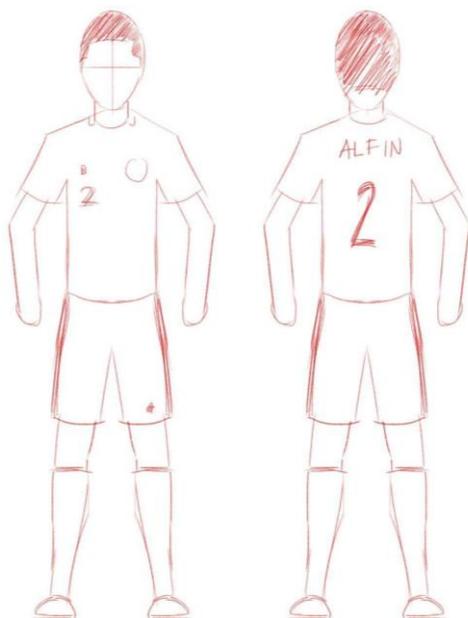
Dalam tahap ini penulis mencari tema untuk diangkat menjadi tema dan sekaligus sebagai latar belakang tokoh karakter animasi. Hingga tanpa sadar ketika sedang mencari bacaan mengenai sepak bola, muncul judul berita tentang talenta sepak bola di Tulehu, kemudian penulis mencari kisah yang sekiranya dapat diangkat, lalu kisah Alfin Lestaluhu pun menjadi kisah yang menarik. Kemudian penulis berfokus dengan memahami kisah Alfin Lestaluhu dengan membaca beberapa artikel berita yang kredibel. Setelah memahami dan berempati terhadap kisahnya, dilanjutkan dengan memahami dua poin penting yang mendasari tokoh Alfin Lestaluhu ini, yaitu Desa Tulehu sang penghasil bakat sepak bola dan juga karirnya bersama timnas sepak bola Indonesia di usia muda.

Define

Setelah proses *empathise* dan juga memahami kisahnya dengan membaca beberapa artikel berita, penulis mencoba untuk dapat menarik hasil inti dari ceritanya, namun sebuah kemalangan menimpa karir Alfin Lestaluhu, pemuda yang berasal dari Tulehu, desa penghasil bintang sepak bola untuk Indonesia, karena penyakit yang ia derita maka karir muda bersama timnas sepak bola Indonesia yang ia jalani harus berhenti, bahkan bukan hanya berhenti namun tidak bisa ia capai lagi, bagaimana tidak cita-cita yang ia kagumi telah pupus karena Tuhan terlebih dahulu memanggilnya untuk kembali. Harapan pun untuk melanjutkan ajang kompetisi yang ia capai bersama teman-temannya pun kandas begitu saja.

Ideate

Dari data-data yang telah dipahami dari tahap sebelumnya memudahkan dalam proses pembentukan ide. Dari ide yang sudah didapatkan maka dicatat poin-poin pentingnya dalam bentuk sketsa kasar, untuk dibawa ke proses selanjutnya. Maka didapatkan poin untuk membuat detail dari seragam timnas sepak bola Indonesia, lalu ada juga penggunaan nomor punggung Alfin selama masih berkarir, lalu ada juga warna dan bentuk rambut. Sehingga dari proses ini bisa dapat mempermudah proses digitalisasi di tahap selanjutnya.



Gambar. 2 Sketsa Kasar Rancangan Karakter

Prototype

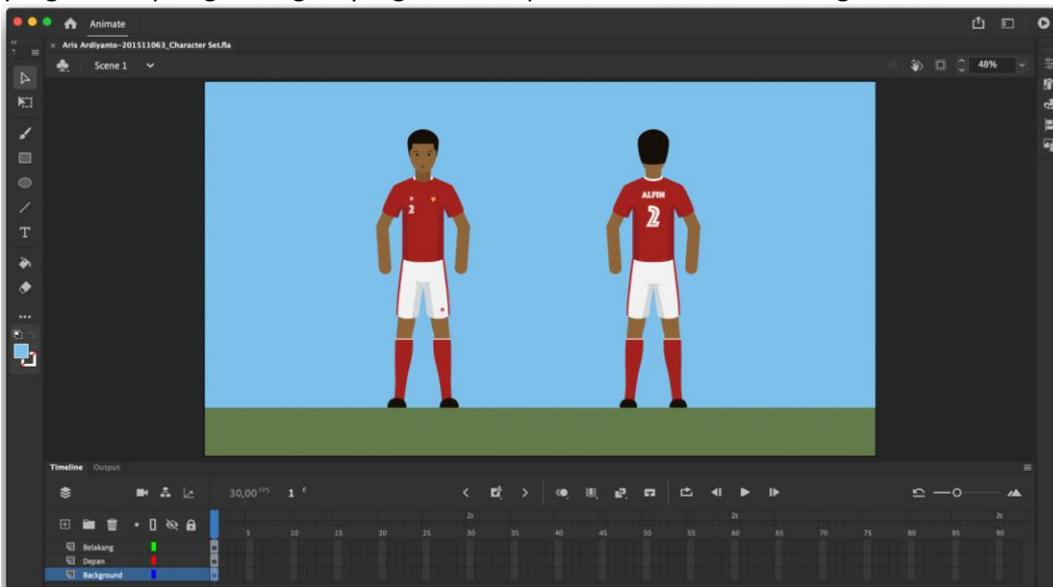
Lanjut ke tahap *prototype*, di tahap ini ada proses digitalisasi, dari yang sebelumnya hanya sebuah sketsa kasar tanpa detail yang rumit menjadi versi digital yang lebih rapi dan mulai terstruktur, selain itu juga sudah ada penambahan warna dan juga detail lain di baju serta celana untuk memperjelas dan memperkuat karakternya. Serta di tahap ini rancangan karakter animasi sudah dibuat terpisah per bagian-bagiannya sesuai dengan anggota tubuh yang bisa bergerak, misalnya bagian kaki, paha, lengan, tangan, badan, dan kepala. Sehingga dengan pemisahan tersebut bisa mempermudah *layering* pada tahap tes nanti di program *adobe animate*.



Gambar. 3 Versi Digital Rancangan Karakter

Test

Setelah tahap *prototype* selesai, dilanjutkan ke tahap test. Di Tahap ini rancangan karakter di tes ke dalam *adobe animate*, dari yang sebelumnya desain karakter hanya berupa file *vector* di program *adobe illustrator*, kemudian di-*import* menjadi bagian di program *adobe animate* yang di setiap bagian-bagian yang sudah terpisah bisa dicoba untuk digerakan.



Gambar. 4 Proses Import File Prototype di Adobe Animate

Simpulan

Pada zaman yang serba digital ini semuanya tidak terelakan lagi dengan animasi mulai dari iklan, film, presentasi, dan lain sebagainya. Segala bidang pasti akan membutuhkan animasi,

tidak hanya dalam kebutuhan film saja, namun sekarang kebutuhan animasi telah menyebar luas. Animasi menjadi media populer dalam mengkomunikasikan pesan yang dibawa. Karena sifatnya yang menarik dan juga mudah untuk dicerna oleh banyak kalangan.

Maka sebuah perancangan karakter merupakan bagian yang cukup penting. Karena sebuah animasi yang bagus bermula dari proses perancangan karakter yang baik, dengan cara kita mengkomunikasikan latar belakang cerita yang bisa direpresentasikan secara visual kedalam karakter. Perlu mendalami cerita agar dapat membuat tokoh karakter menjadi semakin hidup dan menarik. Cara tersebut juga dapat membawa penonton masuk ke dalam cerita dan merasakan kedekatan dari karakter yang dibuat. Selain itu juga sebagai cara dalam membantu memperkenalkan kisah dalam media animasi.

Dalam perancangan karakter Alfin Lestalu, desa Tulehu dan timnas sepak bola Indonesia menjadi elemen yang sangat kuat melekat pada karakter ini. Warna kulit yang cenderung coklat merepresentasikan Alfin Lestalu berasal dari Tulehu. Lengkap dengan seragam jersey merah putih yang dipakai merepresentasikan timnas sepak bola Indonesia. Tidak lupa dengan nomor dua yang ia kenakan di jersey sewaktu ia masih bermain di timnas sepak bola Indonesia.

Dengan begitu tujuan dari perancangan karakter animasi ini didedikasikan untuk mengapresiasi apa yang telah dilakukan Alfin Lestalu saat berkarir di timnas sepak bola Indonesia muda dalam mengikuti berbagai kompetisi dan mengantarkan Indonesia kedalam ajang kompetisi lainnya. Dengan begitu harapannya ada orang yang makin mengenal dan berempati kepada Alfin Lestalu.

Daftar Pustaka

- Adiyaksa, Muhammad. July 30, 2020. "3 Keunikan Seragam Perang Timnas Indonesia Buatan Mills." bola.com. Bola. <https://www.bola.com/indonesia/read/4318099/3-keunikan-seragam-perang-timnas-indonesia-buatan-mills>.
- Alrazi, Camila Zahra, and Anung Rachman. 2021. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19." *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 14 (2): 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>.
- Anshari, Faridhian. 2018. "Merumuskan Elemen 'Tawuran Virtual' Antar Fans Sepakbola Di Indonesia." *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 17 (1): 39. <https://doi.org/10.32509/wacana.v17i1.511>.
- Arviana, Geofanni Nerissa. January 19, 2022 "Mengenal Animasi: Pengertian, Jenis, Fungsi, Hingga Manfaatnya Untuk Bisnis." Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.YpeCnJNBzPh>.
- Hidayati, Khairina F. January 7, 2022. "Design Thinking: Definisi, Prinsip, Langkah, Hingga Contoh Penerapannya." Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/design-thinking-adalah/#.Yptzk-xBzPh>.
- Illahi, Nanda Pramudia Fadli. 2021. "Merek Rokok Dalam Sejarah Perjalanan Sponsor Liga Sepak Bola Indonesia (1994 – 2012)." *Journal of Indonesian History and Education*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/JDS/article/viewFile/20432/7752>.
- Juniarsyah, Agung Dwi, Sedy Mohamad Anugrah, Rizki Mulyawan, Sri Indah Ihsani, and Bagus Winata. 2020. "Studi Kualitatif Dampak Aktivitas Harian Terhadap Performa Fisik Atlet Futsal Pada Individu Suku Tulehu" *Majora: Majalah Ilmiah Olahraga* 26 (1): 20–26. <https://journal.uny.ac.id/index.php/majora/article/view/31031>



- Rahmadi, Akhmad Fathoni. 2021. "Aplikasi Pembelajaran Teknik Sepak Bola Menggunakan Animasi." *Skripsi Sarjana*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Ramadhan. November 1, 2019. "Pahlawan ITU Bernama Alfin Lestaluhu." Asumsi. Asumsi. <https://asumsi.co/post/3824/pahlawan-itu-bernama-alfin-lestaluhu>.
- Ramadhan. 2021. "Sekolah-Sekolah Sepak Bola Terbaik Yang Menelurkan Pemain Hebat Di Indonesia." Asumsi. Asumsi, January 18, <https://asumsi.co/post/4954/sekolah-sekolah-sepak-bola-terbaik>.
- Skor.id, and SkorID. April 6, 2020. "Tulehu, Kampung Sepak Bola Pencetak Pemain Timnas Indonesia." www.skor.id. <https://liga1.skor.id/tulehu-kampung-sepak-bola-pencetak-pemain-timnas-indonesia-01331776>.
- Syah, Firdian, Erna Utami dan Andi Sunyoto. 2018. "Pembuatan Karakter 2D untuk Film Animasi Sepak Bola Gajah." *Jurnal Dinamika Informatika* 7 (1): 33-44. <https://jdi.upy.ac.id/index.php/jdi/article/view/13>
- Taqwim, Ahsani, and Muhammad Ridho Pahlawan. 2019. "Konflik Sosial dalam Novel Jalan Lain ke Tulehu." *Idealektik* 1 (2): 46-51 <https://journal.umbjm.ac.id/index.php/idealektik/article/view/368>.
- Yuda, Alfi. October 15, 2021 "Pengertian Olahraga Sepak Bola Secara Lengkap Yang Perlu Diketahui." bola.com. Bola. <https://www.bola.com/ragam/read/4683124/pengertian-olahraga-sepak-bola-secara-lengkap-yang-perlu-diketahui>.
- Zulhidayat, Muhammad. 2018. "Kewenangan Dan Peran Pemerintah Dalam Penyelenggaraan Komepetisi Sepak Bola di Indonesia (the Authority and Role of Government in the Organizing of Football Competition in Indonesia)." *JHR (Jurnal Hukum Replik)* 6(2): 222-240. <https://doi.org/10.31000/jhr.v6i2.1446>.