

## Perancangan Desain Karakter Film Pendek Animasi 2D Homecoming sebagai Metafora Visual Perjalanan Perantau

Natasya Aisa Simanjuntak <sup>a,1,\*</sup>, Widyasari <sup>b</sup>, Masnuna <sup>c</sup>

<sup>a,b,c</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

<sup>1</sup> [natasyaaisa123@gmail.com](mailto:natasyaaisa123@gmail.com)

\* Corresponding Author

### Abstrak

Fenomena merantau dan kepulangan merupakan pengalaman kompleks yang melibatkan proses adaptasi, pencarian identitas, keterasingan, serta keterikatan emosional dengan tempat asal. Perancangan ini bertujuan menghasilkan desain karakter film pendek animasi 2D berjudul Homecoming sebagai metafora visual perjalanan perantau melalui pemanfaatan fenomena natal homing, yaitu perilaku penyu untuk kembali ke wilayah tempatnya menetas. Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan practice-based research yang meliputi tahap persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, dan pengerjaan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan [jumlah] perantau, [jumlah] psikolog, dan [jumlah] animator, serta melalui studi literatur, studi eksisting, dan uji preferensi terhadap [jumlah] responden berusia [rentang usia]. Hasil perancangan berupa lima karakter, yaitu penyu belimbing, penyu hijau, ikan badut, hiu, dan manusia. Setiap karakter dirancang dengan fungsi simbolis yang berkaitan dengan adaptasi, keterasingan, hambatan, keterikatan sosial, dan kepulangan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan antropomorfik dapat digunakan untuk menerjemahkan pengalaman merantau ke dalam bentuk karakter animasi yang reflektif dan komunikatif. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain karakter animasi sebagai media penyampaian isu sosial dan psikologis.

### Progress Artikel

Dikirim 2026-05-29

Revisi 2026-07-14

Diterima 2026-07-16

### Kata Kunci

desain karakter;  
animasi 2D;  
antropomorfisme;  
homecoming; perantau;  
natal homing.

### 1. Pendahuluan

Fenomena migrasi atau lebih dikenal dengan istilah “merantau” merupakan pengalaman yang dekat dan telah membudaya di kehidupan masyarakat Indonesia, tidak hanya dipahami sebagai perpindahan geografis, tetapi juga sebagai proses transformasional yang penuh dinamika dan pengalaman emosional, terutama pada kelompok usia produktif untuk mendapatkan peluang hidup yang lebih baik (Badan Pusat Statistik, 2024). Dalam proses tersebut, individu dihadapkan pada situasi baru yang menuntut kemampuan adaptasi sekaligus membentuk cara baru dalam memaknai rumah atau tempat asal. Hal ini berkaitan dengan konsep *homecoming* yang dikemukakan oleh Bryant (2023), yang memandang *homecoming* bukan sekadar penyesuaian diri dengan kondisi baru, melainkan proses menjalani hidup secara utuh dan berani menempatkan diri. Selain itu, *homecoming* juga mengandung nilai emosional dan kultural yang terus hadir dalam ingatan, di mana identitas, nostalgia, dan nilai-nilai dari kampung halaman tetap melekat meskipun mereka menghadapi tantangan hidup di perantauan (Sugiarto, 2025).

Pengalaman emosional seperti keterasingan, kerinduan, pencarian identitas, dan kepulangan yang dialami perantau merupakan konsep yang bersifat abstrak sehingga memerlukan pendekatan visual agar lebih mudah dipahami dan dirasakan oleh audiens. Dalam desain komunikasi visual, animasi menjadi medium yang mampu merepresentasikan pengalaman emosional ke dalam bentuk visual yang komunikatif melalui perpaduan narasi, gerak, dan karakter. Di antara berbagai unsur pembentuk animasi, karakter berperan penting sebagai media pembawa cerita yang membangun empati serta menyampaikan makna melalui visual, ekspresi dan perilaku karakter (Yulianti, 2021). Oleh karena

itu, desain karakter menjadi aspek penting karena dapat merepresentasikan konsep manusia serta berbagai aspek kehidupannya dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti hewan, tumbuhan, maupun benda mati. Dalam media seperti film, *game*, dan komik, karakter berperan penting dalam menarik perhatian audiens dan memperkuat alur cerita (Hapsari et al., 2021).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengalaman manusia melalui karakter adalah antropomorfisme, yaitu penggabungan karakter manusia pada subjek non-manusia untuk menghasilkan representasi visual yang simbolis dan reflektif. Dalam animasi, pendekatan ini menggunakan komunikasi visual melalui ekspresi wajah, gerakan, serta bahasa tubuh karakter antropomorfik sehingga penonton dapat memahami emosi, motivasi, dan konflik yang dialami karakter. Sehingga, animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan moral, sosial, dan filosofis pada penonton (Rahayu & Sari, 2024). Karakter hewan dipilih karena dapat menghadirkan jarak representasional yang memungkinkan audiens memahami pengalaman merantau secara simbolis tanpa harus berhadapan dengan penggambaran manusia secara langsung. Melalui pendekatan tersebut, emosi dan konflik dapat disampaikan secara reflektif dan tidak terlalu literal. Oleh karena itu, di antar berbagai hewan yang melakukan migrasi, penyu dipilih karena memiliki perilaku biologi yang menunjukkan keterikatan kuat dengan tempat asal atau disebut dengan fenomena *natal homing*, yaitu kecenderungan untuk kembali ke pantai tempat menetas setelah melakukan migrasi jarak jauh (Lohmann et al., 2008).

Dalam perancangan animasi, pembangunan identitas visual karakter yang unik dan mudah dikenali menjadi aspek penting agar karakter mampu meninggalkan kesan di ingatan penonton, sekaligus relevan dan menarik bagi penonton tanpa menghilangkan esensi cerita yang ingin disampaikan (Zulfikar & Purba, 2024). Berdasarkan pertimbangan tersebut, penyu belimbing dipilih sebagai karakter utama dari tujuh spesies yang ada di dunia. Pemilihan ini didasarkan pada karakteristik biologis penyu belimbing yang memiliki jangkauan migrasi paling luas, kemampuan bertahan dalam kondisi laut yang ekstrim, serta pola hidup yang berbeda dibanding spesies penyu lainnya. Karakteristik tersebut dipandang relevan dengan pengalaman perantau yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru, mengalami perubahan cara hidup, namun tetap memiliki keterikatan dan dorongan emosional untuk kembali ke tempat asalnya. Selain itu, bentuk visual penyu belimbing yang berbeda dari mayoritas penyu turut mendukung representasi naratif mengenai perasaan berbeda dan keterasingan serta adanya hasrat kepulangan yang selaras dengan pesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan desain karakter film pendek animasi 2D "*Homecoming*" sebagai metafora visual perjalanan perantau dilakukan untuk merancang karakter animasi yang mampu merepresentasikan pengalaman *homecoming* melalui pendekatan visual yang reflektif dan emosional. Penelitian terdahulu telah membahas desain karakter sebagai pendukung narasi animasi dan penggunaan antropomorfisme untuk menyampaikan emosi. Namun, perancangan yang secara khusus memetakan perilaku *natal homing* penyu sebagai metafora visual pengalaman merantau dan kepulangan emosional masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan perancangan ini terletak pada penggabungan perilaku migrasi biologis penyu, pengalaman sosial perantau, dan desain karakter antropomorfik dalam film pendek animasi 2D.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *practice-based research* yaitu, penelitian yang berfokus pada proses kreatif dalam menghasilkan karya visual sekaligus memahami nilai, fungsi dan makna yang terkandung di dalamnya (Hendriyana, 2022). Proses perancangan desain karakter menjadi praktik kreatif utama untuk mengeksplorasi representasi naratif, simbolisasi visual, serta pengalaman *homecoming* pada perantau. Pendekatan ini dipilih karena penelitian difokuskan pada proses kreasi dan perancangan sebagai sarana utama untuk menghasilkan artefak desain berupa desain karakter pada animasi metafora visual *homecoming* perantau.

Dalam *practice-based research* terdapat 4 tahapan dalam proses berkarya yaitu, Tahap Persiapan, Tahap Mengimajinasi, Tahap Pengembangan Imajinasi, dan Tahap Pengerjaan.

### 2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan analisis data awal untuk memahami isu *homecoming* perantau. Kegiatan meliputi studi literatur tentang teori migrasi, *place attachment*, dan fenomena *natal homing* pada penyu belimbing; wawancara mendalam juga dilakukan dengan perantau, psikolog dan animator; studi eksisting desain film pendek animasi. Hasil analisis kemudian menjadi dasar formulasi gagasan utama dan perancangan ini.

### 2.2. Tahap Mengimajinasi

Tahap ini terdiri dari *image* abstrak dan *image* konkret. *Image* abstrak menghasilkan konsep cerita animasi pendek yang menggunakan penyu belimbing sebagai metafora visual *homecoming* perantau. Sedangkan *image* konkret dilakukan melalui eksplorasi gaya gambar dan pembuatan tiga alternatif desain untuk tiap karakter pada animasi *homecoming*.

### 2.3. Tahap Pengembangan Imajinasi

Konsep desain dimatangkan melalui validasi audiens. Ketiga alternatif desain disebar via *Google Form* kepada target audiens untuk dipilih yang paling sesuai. Hasil kuesioner digunakan untuk menyempurnakan desain karakter dan memastikan kesesuaian dengan narasi serta metafora yang ingin disampaikan.

### 2.4. Tahap Pengerjaan

Pada tahap ini dilakukan implementasi desain final. Bagian tubuh karakter dipisahkan dalam beberapa layer terpisah, kemudian diberikan *rigging bone* menggunakan aplikasi Toonsquid. Karakter kemudian diintegrasikan pada *environment* dengan gaya gambar yang telah disesuaikan dengan desain karakter menghasilkan cuplikan animasi.

## 3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan wawancara dengan para perantau, diketahui bahwa makna rumah berubah setelah seseorang lama merantau dan terbiasa dengan tekanan hidup di tempat asing. Rumah tidak lagi sebagai pusat kehidupan sehari-hari, melainkan sebagai ruang nostalgia, bertemu keluarga, karena lingkungan yang dulunya akrab kini berubah menjadi kenangan dan tempat melepas rindu. Di lain sisi, sebagian perantau memilih kembali dan menetap di tempat asal, di mana hal ini tergantung pada kedekatan emosional dan kualitas hubungan perantau dengan lingkungan asal. Dari sudut pandang psikologi, proses tersebut dipengaruhi oleh kemampuan individu beradaptasi dengan perubahan geografis, sosial dan budaya yang dapat memunculkan kesepian, stress, *homesickness*, hingga perubahan cara individu memandang rumah, di mana rumah tidak selalu dimaknai sebagai tempat fisik, tetapi sebagai perasaan aman, diterima dan memiliki keterikatan emosional.

Sementara itu dari perspektif animator pengalaman emosional yang kompleks dapat direpresentasikan melalui media animasi dengan membangun narasi yang berlapis, penggunaan simbol visual, serta desain karakter yang memiliki latar belakang dan fungsi yang selaras dengan cerita, oleh karena itu penggunaan karakter hewan antropomorfik dalam animasi dipandang mampu menyampaikan pengalaman rantau secara lebih reflektif dan emosional kepada audiens dewasa

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, perancangan animasi “*Homecoming*” disusun dengan mengadaptasi fenomena *natal homing* pada penyu sebagai metafora visual untuk menggambarkan konsep *homecoming* pada manusia. Dalam perancangan ini, karakter manusia tetap ditampilkan pada beberapa bagian cerita sebagai elemen paralel yang memperkuat hubungan simbolik antara pengalaman migrasi manusia dan migrasi penyu. Pesan disampaikan secara implisit agar audiens dapat menafsirkan maknanya secara personal, mengingat setiap individu memiliki persepsi yang berbeda yang dipengaruhi pengalaman dan perjalanan hidup yang mereka alami. Pendekatan metafora dalam bentuk antropomorfik menjadi ciri utama animasi ini, di mana karakter penyu diharapkan mampu membawa pesan manusiawi tanpa harus menghadirkan karakter manusia sebagai pusat narasi.

### 3.1. Konsep Cerita

Perancangan animasi ini menghasilkan konsep animasi dengan judul “*Homecoming*”. Jika ditranslasikan ke dalam bahasa Indonesia berarti “kepulangan” yang menekankan proses kembali ke tempat asal sebagai perjalanan transformasional dan penuh dinamika yang mencakup pencarian asal usul hingga bentuk rekonsiliasi diri.



Gambar 1. Logo Animasi “*Homecoming*”  
(Sumber: Pribadi, 2026)

Animasi *Homecoming* menceritakan seekor penyu belimbing yang tumbuh bersama kawanannya, tetapi merasa berbeda dan terasing. Setelah mencoba hidup bersama kelompok penyu belimbing lainnya, kehampaan tetap dirasakan. Ingatan terhadap pantai kelahiran mendorongnya melakukan perjalanan pulang. Berbagai ancaman di lautan digunakan sebagai metafora hambatan yang dialami perantau ketika berusaha kembali dan berdamai dengan tempat asalnya. Perbedaan bentuk tubuh dan cara hidup membuat penyu belimbing merasa asing dan tidak benar-benar menjadi bagian dari lingkungan tersebut. Setelah bertemu dengan kawanannya, ia mencoba memulai kehidupan baru, dan merasa telah menemukan tempat yang seharusnya menjadi rumahnya. Namun seiring berjalannya waktu, penyu tetap merasa hampa dan kehilangan makna dalam hidupnya. Sebuah momen nostalgia terhadap pantai kelahirannya kemudian membangkitkan keinginannya untuk pulang, hingga ia memulai perjalanan panjang yang dipenuhi rasa takut, keraguan dan berbagai ancaman di lautan. Melalui fenomena migrasi dan kemampuan untuk kembali ke pantai kelahiran yang dilakukan penyu setelah bertahun-tahun mengarungi lautan, animasi *homecoming* menggunakan perjalanan penyu sebagai metafora visual pengalaman hidup perantau. Animasi ini merepresentasikan proses pencarian identitas, adaptasi lingkungan baru, kerinduan terhadap rumah, hingga perjalanan emosional dalam menemukan makna kepulangan sebagai bagian dari pembentukan diri.

### 3.2. Konsep Karakter

Konsep karakter yang digunakan dalam animasi “*Homecoming*” adalah gaya gambar *flat design*, tanpa *outline* yang menampilkan bentuk tubuh yang sederhana dan wajah yang ekspresif. Desain karakter menggunakan prinsip stilasi yaitu bentuk yang disederhanakan namun tidak banyak mengubah bentuk aslinya (Hermanudin & Ramadhani, 2020). Menurut Bliss (2017, dalam Maulana et al., 2025), terdapat tiga skala penerapan antropomorfisme pada representasi hewan yaitu berpusat pada manusia, berpusat pada hewan, dan berpusat pada desain. Sebagaimana perancangan ini menggunakan fenomena *natal homing* penyu belimbing sebagai untuk merepresentasikan *homecoming* perantau, perancangan ini menggunakan skala yang berpusat pada hewan yang menekankan anatomi karakter penyu yang lebih dekat dengan anatomi penyu sesungguhnya. Fokus utamanya berada pada karakter penyu yang dipersonifikasi melalui ekspresi, gestur dan perilaku yang menyerupai emosi manusia tanpa menghilangkan karakteristik biologisnya. Melalui pendekatan tersebut, pengalaman emosional mengenai migrasi dan *homecoming* diharapkan dapat tersampaikan secara lebih reflektif kepada audiens tanpa harus menjadikan manusia sebagai pusat narasi. Pendekatan visual yang sama juga diterapkan pada karakter pendukung lainnya agar keseluruhan dunia animasi tetap konsisten.

### 3.2.1. Alternatif Desain Karakter

Berdasarkan pembentukan alur cerita pada animasi “*Homecoming*”, terdapat lima karakter utama yang memiliki fungsi dan peran berbeda dalam mendukung penyampaian pesan dalam cerita, yaitu penyu belimbing, penyu hijau, ikan badut, hiu dan manusia. setiap karakter dirancang berdasarkan sifat, fungsi naratif, serta simbolisasi yang berkaitan dengan pengalaman merantau dan konsep migrasi. Untuk memperoleh desain yang paling sesuai dengan target audiens dan konsep visual animasi, dilakukan eksplorasi visual berupa tiga alternatif desain pada masing-masing karakter. Setiap alternatif desain memiliki perbedaan pada aspek bentuk tubuh, proporsi, ekspresi, siluet, warna dan tingkat stilasi karakter. Alternatif desain tersebut kemudian disebarakan kepada target audiens usia dewasa muda melalui kuesioner *Google Form* untuk mengetahui desain karakter yang paling menarik, mudah dikenal dan sesuai dengan nuansa emosional cerita. Hasil dari kuesioner menentukan desain karakter final yang akan digunakan dalam proses produksi animasi “*Homecoming*”. Berikut merupakan alternatif desain dan hasil kuesioner yang didapatkan:

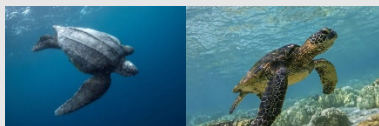
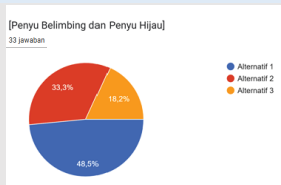
#### a. Alternatif desain karakter penyu belimbing dan penyu hijau

Penyu belimbing memiliki bentuk yang sangat berbeda dengan spesies penyu lainnya. Oleh karena itu, perancangan animasi ini akan menggunakan tampilan visual dari penyu belimbing sebagai acuan karakter utama. Tubuhnya yang besar, pola garis dorsal yang khas dan bentuk kerapas seperti buah belimbing memberikan siluet yang kuat dan mudah dikenal untuk kebutuhan visual animasi. Selain itu, perilaku migrasi jarak jauh penyu belimbing dinilai mampu merepresentasikan perjalanan hidup perantau.

Sementara itu, penyu hijau dijadikan sebagai karakter pendukung karena spesies ini lebih umum dikenali oleh banyak orang sehingga membantu penonton merasa akrab dengan dunia ceritanya. Bentuk tubuhnya yang klasik sebagai penyu memberi kontras visual dengan penyu belimbing.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap target audiens, alternatif desain karakter penyu yang terpilih adalah alternatif 1 dengan perolehan persentase tertinggi sebesar 48,5%.

Tabel 1. Alternatif Desain Karakter Penyu

| Acuan Desain Karakter                                                               | Alternatif Desain Karakter                                                           | Kuesioner                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |            |            |              |       |              |       |              |       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|--------------|-------|--------------|-------|--------------|-------|
|  |  | <div><p>[Penyu Belimbing dan Penyu Hijau]<br/>33 jawaban</p><table><tr><th>Alternatif</th><th>Persentase</th></tr><tr><td>Alternatif 1</td><td>48.5%</td></tr><tr><td>Alternatif 2</td><td>33.3%</td></tr><tr><td>Alternatif 3</td><td>18.2%</td></tr></table></div> | Alternatif | Persentase | Alternatif 1 | 48.5% | Alternatif 2 | 33.3% | Alternatif 3 | 18.2% |
| Alternatif                                                                          | Persentase                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |            |              |       |              |       |              |       |
| Alternatif 1                                                                        | 48.5%                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |            |              |       |              |       |              |       |
| Alternatif 2                                                                        | 33.3%                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |            |              |       |              |       |              |       |
| Alternatif 3                                                                        | 18.2%                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |            |            |              |       |              |       |              |       |

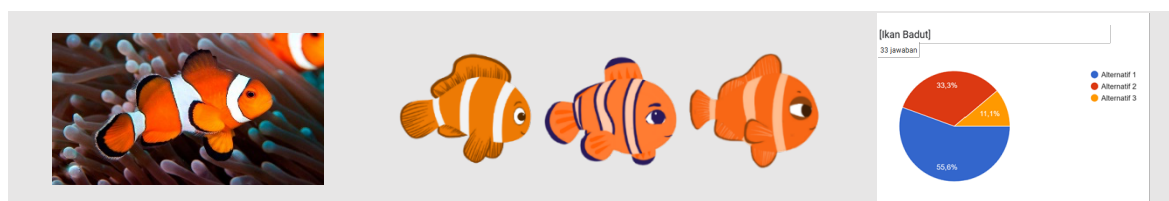
#### b. Alternatif desain karakter ikan badut

Karakter Ikan badut dirancang dengan mengadaptasi bentuk aslinya yang memiliki bentuk tubuh kecil dengan pola warna oranye dan garis putih yang khas sehingga mudah dikenali secara visual. Bentuk tubuhnya dibuat lebih sederhana dan membulat untuk memberi kesan ramah dan tidak mengintimidasi.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap target audiens, alternatif desain karakter Ikan badut yang terpilih adalah alternatif 1 dengan perolehan persentase tertinggi sebesar 55,6%.

Tabel 2. Alternatif Desain Karakter Ikan Badut

| Acuan Desain Karakter | Alternatif Desain Karakter | Kuesioner |
|-----------------------|----------------------------|-----------|
|-----------------------|----------------------------|-----------|



### c. Alternatif desain karakter Hiu

Karakter hiu memiliki bentuk tubuh besar namun ramping dengan sirip tajam, mulut besar dan deretan gigi runcing memberikan kesan agresif dan mengancam. Bentuk kepala dan mata dibuat lebih tajam untuk memperkuat ekspresi predator pada karakter.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap audiens, alternatif desain karakter hiu yang terpilih adalah alternatif 1 dengan perolehan persentase tertinggi sebesar 65%.

Tabel 3. Alternatif Desain Karakter Hiu

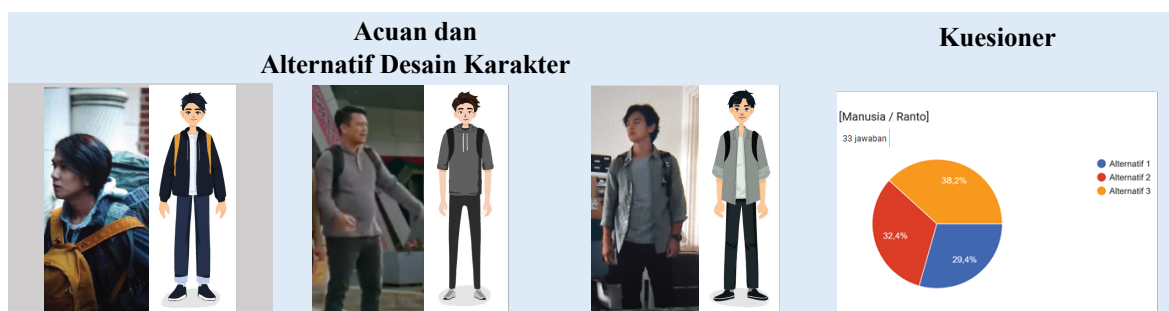


### d. Alternatif desain karakter Manusia

Karakter manusia dalam animasi ini dirancang berdasarkan referensi visual dari tokoh perantau pada beberapa film agar visualnya relevan dengan kehidupan dewasa muda. Perbedaan tiap alternatif terlihat pada gaya rambut, proporsi tubuh, postur, dan penggunaan pakaian seperti jaket, kaos, kemeja dan tas ransel yang identik dengan perantau. Pemilihan warna pakaian cenderung netral dan gelap memberi kesan sederhana dan dewasa.

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap audiens, alternatif desain karakter manusia yang terpilih adalah alternatif 3 dengan perolehan persentase tertinggi sebesar 38,2%.

Tabel 4. Alternatif Desain Karakter



## 3.2.2. Desain Karakter Terpilih

Dengan demikian, terdapat 5 karakter yang berperan dalam animasi “*Homecoming*”. Berikut desain karakter pada animasi *Homecoming*:

### a. Penyu Belimbing

Tokoh utama dalam film pendek animasi *Homecoming*. Penyu belimbing adalah representasi perantau yang sedang mencari tempat di mana ia merasa diterima. Ia memiliki sifat reflektif, empatik, dan merasa terasing di lingkungan baru. Dalam perjalanannya, penyu belimbing mengalami perkembangan karakter dari sosok yang ragu dan takut mengambil keputusan menjadi lebih berani untuk menghadapi ketakutan dan menentukan jalan hidupnya sendiri. meskipun telah menemukan

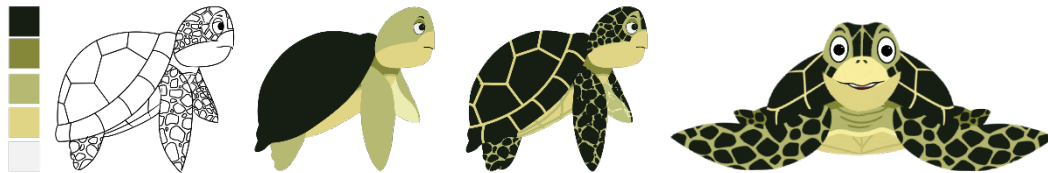
lingkungan dengan sesuai dengannya, ia akhirnya menyadari bahwa kepulangan atau keterikatan nya dengan tempat asal atau pantai kelahirannya tetap menjadi bagian penting dari dirinya.



Gambar 2. Desain Karakter Penyu Belimbing  
(Sumber: Pribadi, 2026)

#### b. Penyu Hijau

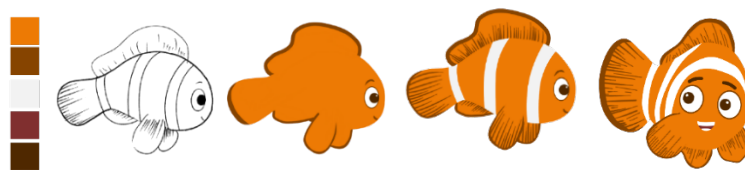
Penyu hijau merepresentasikan lingkungan sosial yang ramah dan memberikan rasa aman. Namun, perbedaan karakteristik biologis dan kebutuhan hidup membuat lingkungan tersebut belum sepenuhnya menjawab pencarian identitas penyu belimbing. Penyu hijau memiliki sifat ramah, suportif, dan terbuka terhadap perbedaan. Ia menerima keberadaan penyu belimbing sebagai bagian dari kelompoknya. Karakter ini merepresentasikan lingkungan sosial yang nyaman namun belum tentu menjadi tempat untuk individu bertumbuh dan merasa diterima sepenuhnya.



Gambar 3. Desain Karakter Penyu Hijau  
(Sumber: Pribadi, 2026)

#### a. Ikan Badut

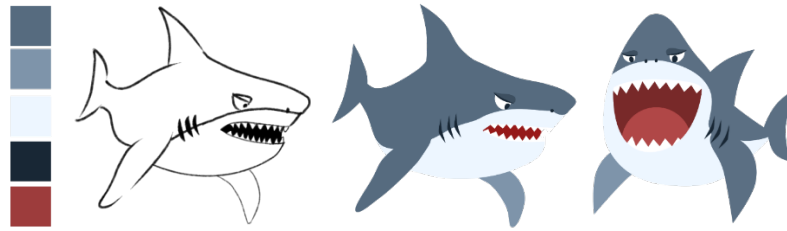
Tokoh pendukung yang muncul di bagian klimaks perjalanan penyu belimbing, ikan badut digambarkan sebagai karakter kecil, rentan, dan dekat dengan keluarganya, kehadiran karakter ini menjadi pemicu perubahan pada penyu belimbing terhadap makna pulang dan keterikatan dengan tempat asal.



Gambar 4. Desain Karakter Ikan Badut  
(Sumber: Pribadi, 2026)

#### b. Hiu

Tokoh antagonis pada film pendek animasi *homecoming*. Hiu digambarkan sebagai sosok yang intimidatif, agresif, dan menjadi ancaman selama perjalanan tokoh utama menuju pantai kelahirannya. Keberadaan tokoh hiu menjadi simbol rasa takut, keraguan, dan hambatan yang muncul ketika individu ingin kembali ke tempat asalnya.



Gambar 5. Desain Karakter Hiu  
(Sumber: Pribadi, 2026)

### c. Manusia

Tokoh simbolis yang muncul di awal dan akhir cerita sebagai representasi langsung perjalanan perantau dalam kehidupan manusia. karakter ini digambarkan sebagai sosok yang telah, reflektif dan memiliki keterikatan dengan rumah dan keluarganya. Kehadirannya berfungsi sebagai penghubung antara dunia manusia dan perjalanan penyu, sehingga memperkuat metafora bahwa pengalaman migrasi dan *homecoming* tidak hanya dialami manusia tetapi juga dapat tercermin pada perilaku migrasi penyu.

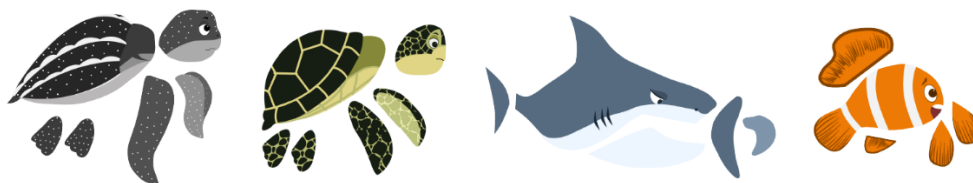


Gambar 6. Desain Karakter Manusia  
(Sumber: Pribadi, 2026)

## 3.3. Implementasi Desain Karakter

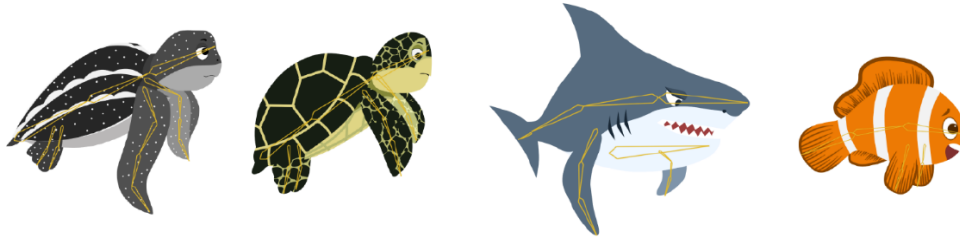
### 3.3.1. Cut Out Karakter

Perancangan animasi ini menggunakan teknik *cut out*, yaitu teknik pemisahan bagian-bagian tubuh karakter berdasarkan bagian yang akan dianimasikan. Proses *cut out* umumnya diterapkan pada bagian-bagian yang memerlukan pergerakan secara terpisah, seperti kepala, badan, tangan, dan kaki sehingga animasi dapat dibuat dengan lebih efisien (Hermanudin & Ramadhani, 2020).



Gambar 7. Cut Out Karakter  
(Sumber: Pribadi, 2026)

Setelah itu, proses *rigging* dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *bone* (tulang) untuk mengontrol gerakan dan deformasi karakter secara mekanis. Aplikasi yang digunakan adalah Toonsquid. Setiap tulang (*bone*) memiliki parameter tersendiri seperti posisi, rotasi, dan skala yang memungkinkan pengendalian gerakan animasi secara presisi dan terstruktur.



Gambar 8. Struktur tulang (*Bone*) pada karakter  
(Sumber: Pribadi, 2026)

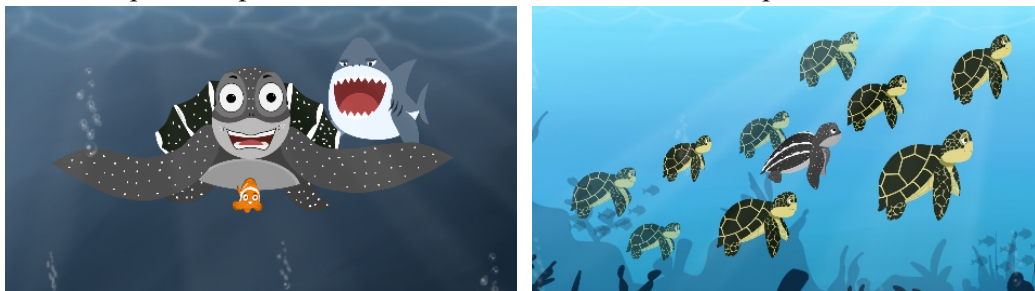
Untuk memudahkan proses animasi ekspresi karakter, digunakan fitur *frame markers* pada perangkat lunak Toonsquid. Untuk menggunakan fitur ini, elemen wajah dipisahkan menjadi beberapa bagian terpisah (*cut-out*) yang terdiri atas alis, kelopak mata, mata, mulut dan kepala. Setiap bagian telah disiapkan dalam beberapa variasi bentuk yang mendukung ekspresi sebagai *template* atau pustaka gerakan, sehingga animator tidak perlu menggambar ulang setiap perubahan ekspresi pada setiap *frame*. Fitur ini memudahkan proses animasi ekspresi seperti *lip-syncing*, *blinking* dan *eye movement* untuk memperkuat emosi karakter dengan bentuk yang konsisten.



Gambar 9. *Frame Markers* Ekspresi Karakter pada Software Toonsquid  
(Sumber: Pribadi, 2025)

### 3.3.1. Pengaplikasian desain karakter pada animasi

Berikut merupakan implementasi desain karakter dan *environment* pada animasi Homecoming.



Gambar 10. Implementasi desain karakter dan environment pada animasi

## 4. Penutup

Perancangan desain karakter pada animasi “*Homecoming*” berhasil mengimplementasikan fenomena *natal homing* penyu belimbing sebagai metafora visual perjalanan perantau menggunakan bentuk karakter antropomorfik yang berpusat pada hewan dengan gaya gambar *flat design* tanpa *outline* dan teknik stilasi yang menyederhanakan tanpa mengubah anatomi aslinya. Penelitian ini menghasilkan lima karakter dengan fungsi simbolis yang kuat. Penyu belimbing sebagai protagonis merepresentasikan perantau, dan penyu hijau sebagai zona nyaman lingkungan sosial, ikan badut

sebagai pemicu kesadaran akan makna kepulangan, Hiu sebagai simbol hambatan dan ketakutan, dan manusia sebagai penghubung antara dunia manusia dan perjalanan penyu, sehingga memperkuat metafora bahwa pengalaman migrasi dan *homecoming* tidak hanya dialami manusia tetapi juga dapat tercermin pada perilaku migrasi dan *natal homing* penyu.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa karakter hewan antropomorfik, khususnya penyu belimbing sebagai tokoh utama mampu, merepresentasikan pengalaman rantau dan *homecoming* secara reflektif melalui media animasi. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain karakter animasi serta menjadi referensi bagi pemanfaatan animasi sebagai sarana penyampaian isu sosial dan psikologis terkait fenomena migrasi.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur pada Tuhan YME atas berkat dan hikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang telah bersedia memberikan data, waktu, dan dukungan penuh, sehingga perancangan artikel ilmiah dan karya animasi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga perancangan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian desain karakter dan animasi sebagai media penyampaian pesan yang reflektif.

### Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik. (2024). PROFIL MIGRAN Hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional 2023. *Badan Pusat Statistik, Vol. 6, pp, 286.*
- Bryant, T. (2023). *Homecoming : healing trauma to reclaim your authentic self.* 230.
- Hapsari, P., Ds, S., & Ds, M. (2021). Penerapan Desain Karakter Dan Art Direction Perancangan Karakter Film Animasi. *Profilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman Dan Pertelevision, 1*(1), 19–30.
- Hendriyana, H. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN PENCIPTAAN KARYA PRACTICE-LED RESEARCH AND PRACTICE-BASED RESEARCH SENI RUPA, KRIYA, DAN DESAIN – EDISI REVISI.* Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=tg1vEAAAQBAJ>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D “Puyu to the rescue” dengan mengadaptasi biota laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS, 8*(2), 489177.
- Lohmann, K. J., Putman, N. F., & Lohmann, C. M. F. (2008). Geomagnetic imprinting: A unifying hypothesis of long-distance natal homing in salmon and sea turtles. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 105*(49), 19096–19101. <https://doi.org/10.1073/pnas.0801859105>
- Maulana, T., Ramadhani, N., & Prasetyo, D. (2025). Animasi Edukasi Serangga Penyengat bagi Anak Usia 6-9 Tahun dengan Pendekatan Karakter Antropomorfisme. *21*(2), 157–169.
- Rahayu, A. P., & Sari, I. P. (2024). Analisis Karakter Antropomorfik dalam Mengkomunikasikan Cerita Film Ratatouille. *XVIII*(1).
- Sugiarto, S. R. (2025). *Kampung Halaman bagi Perantau dalam Cerpen “Bagaimana Sebuah Kampung Menuju Kematianannya” Karya Sandi Firly.* November 2024. <https://doi.org/10.33830/vokal.v3i2.9827>. CITATIONS
- Yulianti, I. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER JOLE BERBASIS Pendahuluan Tidak meratanya perekonomian di Indonesia menjadi permasalahan yang turun. *7*(1), 63–72.
- Zulfikar, R., & Purba, R. (2024). Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Pada Film “ Brandan Bumi Hangus ” Berlatar Tahun 1947. *9*(1), 103–119.