

INTISARI

Penelitian ini berfokus pada perancangan karakter 2D menggunakan teknik shape language untuk kampanye sosial self-service di Café Ungu, Universitas Amikom Purwokerto. Kampanye ini bertujuan meningkatkan kesadaran dan mendorong perilaku menjaga kebersihan di kalangan mahasiswa dengan mempromosikan kebiasaan membereskan alat makan setelah makan. Menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), penelitian ini mengembangkan empat karakter dengan kepribadian yang berbeda: Karis (petugas kebersihan yang ramah), Pak Manta (pemimpin kampus yang tegas dan dihormati), Sima (mahasiswi yang penuh semangat), dan Joni (mahasiswa yang tidak peduli). Shape language diterapkan untuk menyampaikan sifat-sifat karakter secara visual, dengan bentuk lingkaran menggambarkan keramahan, persegi menggambarkan keandalan, dan segitiga menggambarkan dinamika atau konflik. Pengujian melalui tahap alpha dan beta menunjukkan bahwa karakter yang dirancang efektif dalam menarik perhatian audiens target kampanye. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan desain karakter 2D dalam menarik perhatian mahasiswa terhadap kampanye.

Kata kunci: Desain Karakter 2D, Kampanye Sosial, Kebersihan, Kafe.

ABSTRACT

This research focuses on designing 2D characters using shape language techniques for a social self-service campaign at Café Ungu, Universitas Amikom Purwokerto. The campaign aims to raise awareness and promote cleanliness among students by encouraging the habit of tidying up their dining utensils after meals. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, the study developed four characters with distinct personalities: Karis (a friendly cleaning staff), Pak Manta (a respected and firm campus leader), Sima (an enthusiastic student), and Joni (an indifferent student). Shape language was applied to visually convey the characters' traits, with circles representing friendliness, squares representing reliability, and triangles representing dynamism or conflict. Testing through alpha and beta stages demonstrated that the designed characters effectively captured the attention of the campaign's target audience. The results indicate the success of 2D character design in engaging students with the campaign.

Keywords: 2D Character Design, Social Campaign, Cleanliness, Café.