

# Tati Yulianti

## JUPIKOM Fairuz Adilah 1 , Masnusa 2 , Sri Wulandari3.docx

 Assignment

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:135240349

Submission Date

Apr 15, 2026, 10:38 AM GMT+7

Download Date

Apr 15, 2026, 10:39 AM GMT+7

File Name

unknown\_filename

File Size

1.5 MB

7 Pages




2,251 Words

15,184 Characters

# 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Top Sources

- 13%  Internet sources
  - 10%  Publications
  - 13%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 13% Internet sources
- 10% Publications
- 13% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Semarang on 2025-10-02	5%
2	Publication	Masnuna Masnuna, Nyimas Qonita. "Design of Assertive Communication Illustrat...	1%
3	Internet	journalcenter.org	1%
4	Internet	ejournal.unsrat.ac.id	1%
5	Internet	jurnal.unma.ac.id	<1%
6	Student papers	UPN Veteran Jawa Timur on 2021-06-01	<1%
7	Internet	id.123dok.com	<1%
8	Internet	journals.itb.ac.id	<1%
9	Internet	jurnal.umpwr.ac.id	<1%
10	Internet	www.pasca.jurnalikhac.ac.id	<1%
11	Internet	doaj.org	<1%

12	Student papers	itera on 2025-08-05	<1%
13	Internet	www.jpmi.journals.id	<1%
14	Publication	Indra Kurniawan, Dzikrulloh Dzikrulloh. "Gen Z Behavioral Intentions to Pay Zaka..."	<1%
15	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
16	Student papers	Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya on 2025-06-23	<1%
17	Internet	www.coursehero.com	<1%
18	Internet	www.idxchannel.com	<1%
19	Student papers	Udayana University on 2021-06-29	<1%
20	Internet	karya-ilmiah.um.ac.id	<1%
21	Publication	Masnuna Masnuna. "DESAIN SIGN SYSTEM SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI LINGK..."	<1%
22	Publication	Carmelo Alejo D. Bisquera, Vilchor G. Perdido, Napoleon Anthony M. Mendoza. "S..."	<1%
23	Student papers	LL Dikti IX Turnitin Consortium on 2026-02-25	<1%

## Kala Sebagai Desain Karakter Buku Interaktif Prokrastinasi Akademik Untuk Mahasiswa 18-25 Tahun

Fairuz Adilah<sup>1</sup>, Masnusa<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>

- <sup>1</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan desain, Universitas Pembangunan Nasional, Jawa Timur; email : adilaaaaah23@gmail.com
- <sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan desain, Universitas Pembangunan Nasional, Jawa Timur; email : masnuna.dkv@upnjatim.ac.id
- <sup>3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan desain, Universitas Pembangunan Nasional, Jawa Timur; email : sriwulandari.dkv@upnjatim.ac.id

**Abstract:** Academic procrastination is a common behavior among students that can lead to delays in study completion. This study aims to design a character as an educational medium for procrastination through an interactive book tailored to students aged 18–25, using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model and a mixed-method approach. The results show that the designed character is able to represent procrastination behavior both visually and narratively, supported by a semi-realistic illustration style and desaturated colors that reflect a passive psychological condition. The evaluation results indicate positive responses, where the character is considered relatable and helps audiences better understand procrastination behavior. Therefore, character design can serve as a more communicative visual medium compared to text-based media and has the potential to be further developed into digital platforms..

**Keywords:** Character Design; Procrastination; Academic; Interactive Book; Illustration

**Abstrak:** Penundaan akademik adalah perilaku umum di kalangan mahasiswa yang dapat menyebabkan keterlambatan penyelesaian studi. Studi ini bertujuan untuk mendesain karakter sebagai media edukasi tentang penundaan melalui buku interaktif yang disesuaikan untuk mahasiswa berusia 18–25 tahun, menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE dan pendekatan metode campuran. Hasil menunjukkan bahwa karakter yang dirancang mampu merepresentasikan perilaku penundaan baik secara visual maupun naratif, didukung oleh gaya ilustrasi semi-realistis dan warna yang pudar yang mencerminkan kondisi psikologis pasif. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif, di mana karakter tersebut dianggap mudah dipahami dan membantu audiens lebih memahami perilaku penundaan. Oleh karena itu, desain karakter dapat berfungsi sebagai media visual yang lebih komunikatif dibandingkan media berbasis teks dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut ke platform digital..

**Kata kunci:** Desain Karakter; Penundaan; Akademik; Buku Interaktif; Ilustrasi

Diterima: tanggal  
Direvisi: tanggal  
Diterima: tanggal  
Diterbitkan: tanggal  
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### 1. Pendahuluan

Menurut Puspita dan Kumalasari, prokrastinasi secara umum merupakan perilaku menunda pelaksanaan aktivitas, baik pada tahap memulai, menjalankan, maupun menyelesaikan suatu tugas (2022, dalam Winarso, 2023). Dalam konteks pendidikan, perilaku ini dikenal sebagai prokrastinasi akademik, yaitu kecenderungan peserta didik untuk

menunda penyelesaian kewajiban akademik hingga mendekati batas waktu yang ditentukan [1]. Perilaku ini sering dilakukan secara sadar meskipun individu memahami konsekuensi negatif yang akan dihadapi.

Fenomena prokrastinasi akademik menjadi salah satu permasalahan umum di kalangan mahasiswa. Hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap 125 mahasiswa di Pulau Jawa menunjukkan bahwa 49,6% mahasiswa sering melakukan prokrastinasi dan 77,6% di antaranya mengalami kesulitan dalam mengurangi kebiasaan tersebut. Data ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Saranga yang menunjukkan bahwa 51,07% mahasiswa berada pada tingkat prokrastinasi tinggi, ditandai dengan keterlambatan pengumpulan tugas dan hasil pengerjaan yang kurang optimal. [2]

Dampak prokrastinasi akademik tidak hanya terbatas pada keterlambatan tugas, tetapi juga memengaruhi keberlangsungan studi dan kondisi psikologis mahasiswa. Dalam jangka panjang, perilaku ini berpotensi menjadi salah satu faktor penyebab putus kuliah. Data Statistik Pendidikan Tinggi tahun 2024 mencatat bahwa sebanyak 282.269 mahasiswa atau sekitar 3% dari total mahasiswa mengalami putus kuliah. Angka tersebut menunjukkan penurunan dari tahun sebelumnya, namun masih tidak sedikit. Fenomena ini tentunya memerlukan perhatian lebih.

Kondisi tersebut berkaitan dengan fase perkembangan mahasiswa yang berada pada rentang usia 18–25 tahun. Pada fase ini, individu berada dalam tahap *emerging adulthood* yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan, serta fokus pada diri sendiri [3]. Pada tahap ini, kemampuan pengelolaan waktu, pengambilan keputusan, dan pengaturan prioritas masih dalam proses perkembangan, sehingga meningkatkan kerentanan terhadap perilaku prokrastinasi akademik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, media edukasi mengenai prokrastinasi akademik yang tersedia saat ini umumnya berupa buku pengembangan diri yang didominasi oleh teks. Format ini menuntut tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap media visual dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat baca karena mampu menyampaikan informasi secara lebih komunikatif [4].

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan inovasi berupa media edukasi yang sesuai dengan karakteristik audiens, yakni menarik, mudah dipahami, tidak membosankan dan mengajak audiens menyelesaikan masalahnya. Buku interaktif menjadi salah satu alternatif yang memungkinkan terjadinya keterlibatan aktif pembaca melalui aktivitas. Sedangkan, materi yang disampaikan dengan pendekatan naratif mampu meningkatkan keterlibatan emosional pembaca. Narasi memungkinkan pembaca untuk mengaitkan pengalaman pribadi dengan alur cerita yang disajikan. Pendekatan ini dapat membantu mahasiswa memahami serta refleksi diri mengenai prokrastinasinya secara lebih efektif. Dengan dirancangnya sebuah buku, maka diperlukan elemen inti penyusun buku tersebut, yakni karakter. Secara natural, karakter dapat mempengaruhi dan dapat memberi dampak pada lingkungan sekitarnya [5]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan desain karakter dalam buku interaktif sebagai media edukasi prokrastinasi akademik bagi mahasiswa usia 18–25 tahun.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [6]. Metode ini dipilih karena sederhana dan sistematis, sesuai untuk proses perancangan berupa buku interaktif sekaligus dapat menguji efektivitas media pembelajarannya. Setiap tahap pada metode ini dapat dilakukan revisi sebelum masuk ke metode berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan *mixed method*, yakni campuran kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif melalui kuisisioner. Data penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer yakni hasil observasi, wawancara, dan kuisisioner. Data sekunder yakni data yang diperoleh melalui studi literatur. Observasi dilakukan secara daring dan luring. Observasi daring dilakukan secara digital seperti iPusnas, Goodreads, YouTube, Amazon, dan Shopee. Observasi luring dilakukan di Perpustakaan Balai Pemuda, Perpustakaan UPN "Veteran" Jawa Timur, dan Toko Buku Gramedia Manyar. Observasi dilakukan dengan tujuan meninjau media yang beredar serta mengetahui media yang diminati target audiens untuk perancangan karakter.

Wawancara dilakukan dengan Pak Sabarini seorang psikolog umum secara offline dan Kak Arif Rianto seorang ilustrator secara online. Wawancara bertujuan untuk mengetahui masalah prokrastinasi akademik, mendalami permasalahan yang dapat dijadikan materi dalam buku perancangan, mencari media yang cocok untuk audiens, dan mengetahui teknis perancangan buku interaktif. Kuisisioner dilakukan menggunakan Google Form dan disebarakan melalui media sosial seperti WhatsApp, X, dan Instagram secara daring sebanyak tiga kali. Kuisisioner pertama dilakukan pada 31 Januari 2026 dengan tujuan mengidentifikasi fenomena prokrastinasi akademik pada mahasiswa dan telah diisi sebanyak 115 responden. Kuisisioner kedua dilakukan pada 19 Februari 2026 dengan tujuan mencari tahu preferensi visual yang nantinya menjadi konsep visual dari audiens dan telah diisi 51 responden. Kuisisioner ketiga dilakukan pada 26 Maret 2026 dengan tujuan untuk memilih alternatif desain karakter dan telah diisi sebanyak 68 responden. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal ilmiah dan artikel relevan untuk memperoleh landasan teori yang mendukung penelitian. Selain itu studi literatur digunakan untuk mendukung proses perancangan karakter, khususnya dalam aspek psikologis, visual dan naratif.

Data diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep dan pengembangan desain karakter. Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan audiens. Pada tahap *design*, hasil analisis akan digunakan sebagai dasar merumuskan konsep. Perumusan konsep diawali dengan pembuatan keyword, brainstorming dan konsep verbal seperti alur cerita. Setelah itu masuk ke perancangan konsep visual yakni menentukan konsep utama tipografi, palet warna, gaya gambar, acuan visual. Tahap *development* yakni mengembangkan desain sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Pada tahap ini dibuatlah alternatif desain karakter sesuai acuan. Tahap *implementation* yakni mengimplementasikan desain terpilih ke media. Tahap *Evaluation* yakni dilakukan uji keefektifan desain karakter yang telah diimplementasikan ke media.

## 3. Hasil dan Pembahasan

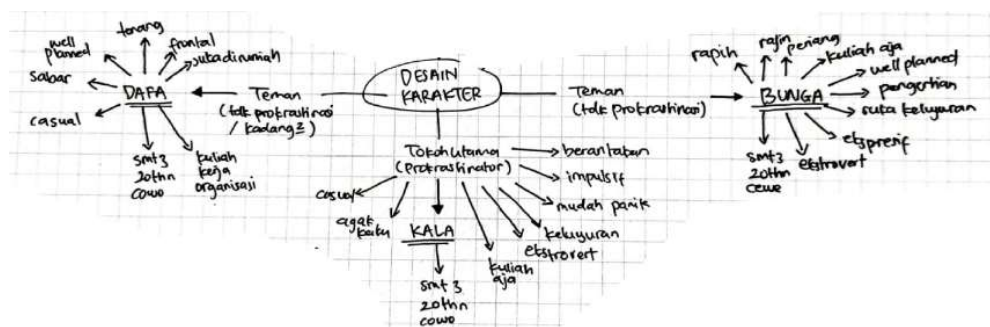
### 3.1 Tahap Analysis

Pada tahap *analysis* dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan audiens menggunakan 5W+1H dan didapat hasil analisis sebagai berikut:

- 1) What, permasalahan yang terjadi yakni diperoleh dari hasil kuesioner dari 125 responden, terdapat 49,6% mahasiswa sering melakukan prokrastinasi dan 77,6% di antaranya mengalami kesulitan dalam mengurangi kebiasaan tersebut.
- 2) Why, permasalahan terjadi karena media informasi yang beredar masih sedikit dan bentuk media kurang cocok dengan psikografis audiens.
- 3) Where, permasalahan ini terjadi di lingkungan perguruan tinggi hampir di seluruh Indonesia. Didukung data Statistik Perguruan Tinggi tahun 2024, yakni sebanyak 3% dari seluruh mahasiswa di Indonesia putus kuliah.
- 4) When, permasalahan ini terjadi pada mahasiswa terutama usia 18-25 tahun. Arnett dalam Sanstrook (2016) mengkategorikan usia ini dalam kategori *emerging adulthood*. Pada tahap ini, kematangan emosi dan kemampuan pengambilan keputusan masih proses pembentukan. Sehingga rentan kesulitan dalam pengaturan waktu dan prioritas di lingkungan perguruan tinggi. Selain itu, terdapat perubahan lingkungan akademik dan beban ekonomi yang lebih mandiri.
- 5) Who, target audiens perancangan ini adalah mahasiswa aktif usia 18-25 tahun dengan psikografis suka menunda tugas dan tanggung jawab akademis lainnya.
- 6) How, solusi yang tepat untuk perancangan ini yakni membuat media yang relevan dengan target audiens. Media yang menarik audiens, tidak membosankan dan dapat membantu audiens langsung mengatasi prokrastinasinya adalah buku interaktif. Hal ini didukung dengan data hasil kuisisioner yang dilakukan pada 115 responden, sebanyak 51,3% memilih media buku ilustrasi, dan 55,7% memilih menggunakan interaktif *activity*. Maka dari itu, dibutuhkan desain karakter utama untuk buku dengan karakter yang sesuai dengan pembaca dan karakter pendukung.

### 3.2. Tahap Design

Konsep utama didapatkan dari menganalisis keyword dan disusun menjadi satu. Keyword yang dihasilkan yakni “Stop Jadi Deadlineholic”. Ketiga kata yang menyusun keyword ini menjadi dasar pengembangan konsep verbal dan visual agar komunikatif dan konsisten. Prinsip *negativity bias* juga efektif digunakan sebagai pendekatan buku. Prinsip ini diterapkan karena memberikan informasi dengan tekanan rasa takut terbukti lebih efektif, dibandingkan menyemangati pembaca untuk berubah. Setelah mendapat keyword utama, brainstorming karakter dilakukan dengan membuat mind map untuk mengeksplorasi karakter apa saja yang dibutuhkan. Hasilnya didapatkan satu karakter utama bernama Kala dan dua karakter pendukung bernama Bunga dan Dafa.



Gambar 1. Brainstorming karakter

Setelah itu, peneliti melakukan survey preferensi audiens tentang gaya gambar dan atmosfer warna yang cocok untuk buku. Survey disebar dengan kuisisioner menggunakan Google Form. Selain itu, dilakukan observasi untuk melihat media beredar yang diminati oleh target audiens sebagai bahan

pertimbangan. Hasilnya 51% responden memilih gaya ilustrasi semi realistis dengan render sederhana dan masih menggunakan lineart.



Gambar 2. Gaya Ilustrasi Terpilih



Gambar 3. Atmosfer warna terpilih

Sebanyak 37,7% responden memilih atmosfer warna muted atau desaturated. Sehingga warna pada perancangan ini tidak dibatasi menggunakan warna tertentu, namun hanya dibatasi tingkat saturasinya. Warna muted digunakan dengan tujuan untuk merepresentasikan kondisi yang kurang aktif, karena warna dengan saturasi rendah yang mendekati abu-abu diketahui cenderung diasosiasikan dengan sifat pasif dalam persepsi visual (Ou et al., 2004). Hal ini mendukung topik prokrastinasi yakni menggambarkan energi yang rendah dan cenderung menunda tugas. Berdasarkan buku Teori Warna, biru dapat memberi kesan lembut, tenang, sensitive, kesedihan. (Kahfi, 2021). Hal ini menjadikan dasar pemilihan warna biru sebagai ciri khas Kala sebagai karakter utama.



Gambar 4. Acuan Warna Karakter Kala

Dalam perancangan karakter, beberapa aspek penyusun cerita diambil dari wawancara beberapa narasumber prokrastinator dan kuisisioner awal. Tokoh yang dijadikan acuan visual desain karakter tidak spesifik mengambil tokoh asli. Acuan visual diambil karena menyesuaikan dengan konsep verbal dengan beberapa pertimbangan. Karakter utama buku ini bernama Kala. Kala berdasarkan bahasa sansekerta memiliki arti waktu, maut dan kegelapan. Karakter laki-laki dipilih berdasarkan Data Statistik Perguruan Tinggi 2024, yakni lebih banyak angka putus kuliah yang dialami laki-laki dibanding perempuan. Kala dirancang sesuai dengan tujuan utama buku, yakni membawa pembaca merasakan langsung dari sudut pandang pertama sebagai perwujudan mahasiswa yang prokrastinator berat sambil belajar mengenai prokrastinasi akademik. Ia digambarkan suka menunda tugas, pemalas, impulsif, dan berantakan. Kebiasaan yang membentuk kepribadiannya menyebabkan

studinya memburuk dan tidak dapat memenuhi minimal sks sehingga terancam dikeluarkan dari kampus.



Gambar 5. Acuan Visual Karakter Kala



Gambar 6. Acuan Outfit Karakter Kala

### 3.3. Tahap Development

Konsep verbal dan visual kemudian dikembangkan menjadi desain karakter utuh menggunakan aplikasi Clip Studio Paint mulai dari sketsa, base color dan rendering. Hasilnya terdapat tiga alternatif desain. Selanjutnya, dilakukan penyebaran kuisisioner pemilihan alternatif. Hasilnya sebanyak 75% dari 68 responden memilih alternatif desain karakter 1.



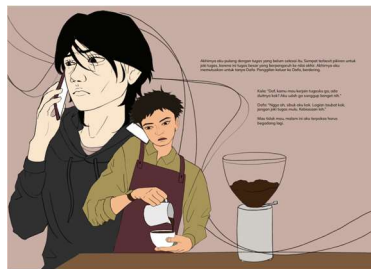
Gambar 7. Alternatif Karakter Kala

### 3.4. Tahap Implementation

Desain karakter terpilih kemudian diimplementasikan ke media buku ilustrasi, yakni pada cover dan isi buku.



Gambar 8. Implementasi Desain Karakter pada Cover Buku



Gambar 9. Implementasi Desain Karakter pada Isi Buku

#### 4.. Kesimpulan

Perancangan desain karakter ini berhasil merepresentasikan perilaku prokrastinasi akademik melalui visual yang sesuai dengan target audiens. Karakter utama didukung dengan tokoh sampingannya mampu menggambarkan kondisi psikologis serta situasi yang relevan dalam membangun narasi untuk menyampaikan materi prokrastinasi akademik. Visualnya didukung oleh gaya ilustrasi semi realis dan warna desaturated yang memperkuat kesan buku yakni takut gagal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan desain karakter pada media digital. Seiring waktu teknologi dan media digital semakin dominan. Media digital memang menjadi salah satu faktor penyebab prokrastinasi. Namun, jika dimanfaatkan secara tepat, pengembangan desain karakter dalam media digital justru berpotensi menjadi sarana edukasi yang lebih interaktif dan efektif.

#### Referensi

- [1] W. Winarso, *Mengelola Prokrastinasi Akademik (Pendekatan Psikoedukasi Berbasis Religiusitas)*. Penerbit Jejak Pustaka, 2023.
- [2] R. Saranga, D. H. C. Pangemanan, and L. M. Tompodung, "Hubungan Prokrastinasi Akademik dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Pada Mahasiswa Kedokteran," *Medical Scope Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 24–30, May 2025, doi: 10.35790/msj.v8i1.61338.
- [3] J. Sanstrook, *Life-Span Development*. McGraw-Hill Education, 2016.
- [4] Masnuna, *Pengantar Ilustrasi*. Indomedia Pustaka, 2018.
- [5] I. Yulianti, "PERANCANGAN DESAIN KARAKTER JOLE BERBASIS Pendahuluan Tidak meratanya perekonomian di Indonesia menjadi permasalahan yang turun," *Journal of Animation & Games Studies*, vol. 7, no. 1, pp. 63–72, 2021.
- [6] S. Rahmawati, A. J. Setiyowati, and N. Eva, "A Guidebook of Group Guidance Services with Role Play Contains Welas Asih to Prevent Verbal Bullying," *Munaddhomah*, vol. 4, no. 4, pp. 825–833, 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v4i4.660.