

Perancangan Cerita dan Desain Karakter tentang Kerentanan Lansia yang Ditinggalkan dalam Keluarga

Shafira Salsabilla¹, Diana Aqidatun Nisa², Restu Ismoyo Aji³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

e-mail: 22052010056@student.upnjatim.ac.id¹, diananisa.dkv@upnjatim.ac.id²,
restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 3 Maret 2026

Disetujui : 30 Maret 2026

Kata Kunci :

Desain karakter, Konsep, lansia, kesadaran keluarga, kerentanan lansia

ABSTRAK

Pertumbuhan jumlah lanjut usia lansia di dunia, termasuk di Indonesia, diproyeksikan terus meningkat hingga lebih dari 2 miliar pada tahun 2050. Kondisi ini menimbulkan berbagai tantangan terhadap kesejahteraan lansia, khususnya risiko penelantaran akibat rendahnya perhatian keluarga, keterbatasan ekonomi, serta minimnya dukungan sosial yang berdampak pada kesepian dan penurunan kualitas hidup. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dan konsep cerita yang mengangkat kerentanan lansia yang ditinggalkan dalam keluarga sebagai media edukatif untuk meningkatkan kesadaran keluarga. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara, observasi, dan studi literatur dengan analisis data model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lansia cenderung mengalami keterbatasan interaksi keluarga dan dukungan emosional. Berdasarkan temuan tersebut, dihasilkan desain karakter lansia dengan pendekatan visual yang merepresentasikan kondisi fisik dan emosional, serta konsep cerita yang menekankan nilai empati dan kedekatan keluarga sebagai upaya membangun kesadaran terhadap pemenuhan kebutuhan fisik, sosial, dan emosional lansia.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : March 3, 2026

Accepted : March 30, 2026

Keywords:

Character design, concept, elderly, family awareness, elderly vulnerability

ABSTRACT

The growth of the elderly population worldwide, including in Indonesia, is projected to continue increasing to more than 2 billion by 2050. This condition poses various challenges to elderly well-being, particularly the risk of neglect due to low family attention, economic limitations, and lack of social support, which can lead to loneliness and a decline in quality of life. This study aims to design character visuals and develop a story concept that highlights the vulnerability of elderly individuals who are abandoned within the family as an educational medium to raise family awareness. The method used is a descriptive qualitative approach through interviews, observations, and literature studies, with data analysis based on the Miles and Huberman model. The results indicate that elderly

individuals tend to experience limited family interaction and emotional support. Based on these findings, character designs are created using a visual approach that represents the physical and emotional conditions of the elderly, along with a story concept emphasizing empathy and family closeness as an effort to increase awareness in fulfilling the physical, social, and emotional needs of the elderly.

1. PENDAHULUAN

Keluarga merupakan unit sosial dasar yang memiliki peran strategis dalam memenuhi kebutuhan, memberikan perlindungan, serta membangun dukungan emosional bagi setiap anggotanya. Dalam konteks kehidupan sosial, keluarga tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai lingkungan utama dalam pembentukan nilai, interaksi, dan hubungan emosional antarindividu. Oleh karena itu, peran keluarga menjadi sangat penting dalam menjaga kesejahteraan anggota keluarga sepanjang siklus kehidupan, khususnya pada kelompok usia lanjut yang cenderung memiliki tingkat kerentanan lebih tinggi (Putri, 2024).

Seiring dengan meningkatnya angka harapan hidup, jumlah penduduk lanjut usia terus mengalami peningkatan secara global. Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization memperkirakan bahwa populasi lansia akan mencapai lebih dari dua miliar jiwa pada tahun 2050, dengan sebagian besar peningkatan terjadi di negara berkembang, termasuk Indonesia (Yohanes, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa lansia akan menjadi kelompok yang semakin dominan dalam struktur demografi, sehingga memerlukan perhatian yang lebih serius dari berbagai pihak. Pertumbuhan jumlah lansia tersebut membawa berbagai implikasi, terutama terkait perubahan kondisi fisik, sosial, dan psikologis. Pada tahap ini, lansia umumnya mengalami penurunan kemampuan fisik, berkurangnya aktivitas sosial, serta perubahan peran dalam keluarga. Situasi tersebut dapat memicu munculnya perasaan kesepian, ketergantungan, dan penurunan kesejahteraan emosional. Dalam kondisi tersebut, dukungan keluarga menjadi faktor penting dalam membantu lansia mempertahankan kualitas hidup yang optimal.

Keluarga sebagai lingkungan terdekat memiliki peran dalam memberikan perhatian, interaksi, serta dukungan emosional yang berkelanjutan. Interaksi yang positif dan komunikasi yang hangat dapat membantu lansia merasa dihargai dan tetap memiliki peran dalam lingkungan keluarga. Dukungan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap keseimbangan psikologis lansia (Natosba *et al.*, 2022). Namun demikian, realitas sosial menunjukkan bahwa tidak semua lansia memperoleh perhatian yang memadai dari keluarga. Perubahan gaya hidup modern, mobilitas kerja, serta tekanan ekonomi seringkali menyebabkan berkurangnya intensitas interaksi antara anggota keluarga dengan lansia. Dalam beberapa kasus, lansia bahkan harus menjalani kehidupan secara mandiri tanpa dukungan yang cukup, sehingga berpotensi menimbulkan isolasi sosial dan penurunan kualitas hidup. Selain faktor tersebut, rendahnya pemahaman mengenai kebutuhan emosional lansia juga menjadi penyebab kurangnya perhatian terhadap kelompok ini. Lansia kerap dipersepsikan sebagai individu yang tidak lagi produktif, sehingga keberadaannya kurang mendapatkan prioritas dalam keluarga. Persepsi ini dapat memengaruhi kualitas hubungan emosional serta berdampak pada kesejahteraan psikologis lansia dalam jangka panjang.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, diperlukan media komunikasi yang mampu menyampaikan pesan secara efektif dan menyentuh aspek emosional. Media visual dinilai memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara komunikatif dan menarik, sehingga mampu membangun pemahaman serta empati terhadap isu sosial (Farhan, 2023). Dalam konteks ini, pendekatan melalui desain karakter dan konsep cerita dapat digunakan untuk merepresentasikan kondisi sosial dan emosional lansia secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dan konsep cerita yang mengangkat kerentanan lansia yang ditinggalkan dalam keluarga.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukatif dalam meningkatkan kesadaran keluarga terhadap pentingnya perhatian dan dukungan dalam memenuhi kebutuhan fisik, sosial, dan emosional lansia.

2. METODE

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai dasar dalam memahami fenomena kerentanan lansia yang ditinggalkan dalam keluarga serta rendahnya kesadaran terhadap kebutuhan emosional dan sosial mereka. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh pemahaman kontekstual yang kemudian menjadi landasan dalam proses perancangan desain karakter dan konsep cerita. Data yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada beberapa informan yang terdiri dari lansia, anggota keluarga, serta pihak yang memahami kondisi psikologis lansia. Wawancara bertujuan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta permasalahan yang berkaitan dengan minimnya perhatian keluarga terhadap lansia. Hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan interaksi dengan keluarga seringkali menimbulkan perasaan kesepian pada lansia, sementara di sisi lain anggota keluarga menghadapi kendala waktu akibat tuntutan pekerjaan.

b. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan tempat tinggal lansia untuk mengamati aktivitas harian serta pola interaksi sosial yang terjadi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian lansia menjalani aktivitas secara mandiri dengan tingkat interaksi sosial yang relatif terbatas.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan melalui pengumpulan referensi dari buku, jurnal ilmiah, serta sumber terkait yang membahas kesejahteraan lansia, komunikasi visual, serta prinsip perancangan desain karakter dan konsep cerita (Soenyoto, 2017).

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis ini selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep perancangan (Fitriani et al, 2025).

Proses perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Orientasi, berupa pemahaman masalah berdasarkan data yang diperoleh.
2. Analisis pengolahan data menjadi insight perancangan.
3. Pengembangan konsep, meliputi perancangan karakter, gaya visual, dan alur cerita.
4. Finalisasi konsep sebagai dasar pengembangan media visual.

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan desain karakter dan konsep cerita (Faradhiga, 2019) yang mampu merepresentasikan kondisi emosional lansia secara komunikatif dan relevan dengan realitas sosial (Septiningsih, 2017).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini berlandaskan pada gagasan utama berupa “*kepedulian dan keseimbangan dalam relasi keluarga*”, yang diinterpretasikan melalui pendekatan visual dalam bentuk konsep karakter 2 dimensi. Gagasan tersebut merefleksikan upaya untuk menumbuhkan pemahaman keluarga mengenai urgensi pemenuhan kualitas hidup lansia, baik dari aspek emosional maupun sosial. Sasaran perancangan difokuskan pada individu berusia 25–30 tahun yang berada pada tahap dewasa awal, di mana pada fase ini mulai terbentuk tanggung jawab terhadap kehidupan keluarga, termasuk peran dalam memperhatikan kondisi orang tua yang telah memasuki usia lanjut.

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk membangun pemahaman audiens dalam mengembangkan empati, meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*), serta menciptakan keseimbangan antara aktivitas personal dengan tanggung jawab keluarga.

3.1 Konsep Desain

Berdasarkan kata kunci “kepedulian dan keseimbangan dalam hubungan keluarga”, peneliti menyusun mind mapping sebagai langkah awal dalam proses pengembangan konsep karakter. Melalui pendekatan ini, berbagai gagasan visual dan naratif dieksplorasi secara sistematis guna membentuk karakter yang mampu merepresentasikan kondisi emosional lansia serta relasi keluarga yang menyertainya.



Gambar 3. 1 Mindmapping Perancangan Karakter
(Sumber: Dokumen Penulis)

3.2 Perancangan Karakter

Dalam proses perancangan karakter, digunakan referensi tokoh nyata sebagai acuan visual dan emosional guna memperkuat representasi karakter yang dihasilkan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang lebih realistis serta memiliki kedalaman ekspresi yang mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Karakter utama berupa lansia perempuan dikembangkan dengan mengacu pada figur publik Indonesia, yaitu Ibu Yati Surachman.



Gambar 3. 2 Yati Surachman
(Sumber: <https://share.google/ooWuJbeehGXIL5y4>)

Pemilihan ini didasarkan pada karakter visual yang kuat, ekspresi wajah yang khas, serta kemampuan merepresentasikan sosok lansia dengan nuansa emosional yang mendalam. Melalui acuan tersebut, karakter nenek dirancang sebagai sosok berusia lanjut yang hidup sendiri, dengan

kondisi fisik yang mulai menurun serta ekspresi yang merefleksikan kesepian dan kerinduan akan kehadiran keluarga.



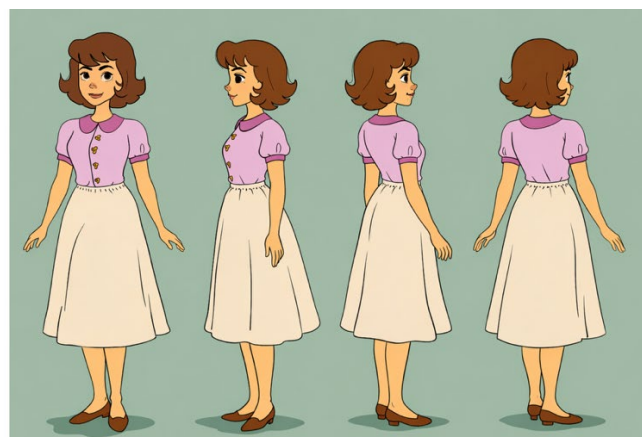
Gambar 3. 3 Karakter Nenek
(Sumber: Dokumen Penulis)

Sementara itu, karakter pendukung berupa anak dikembangkan dengan mengacu pada figur publik Tara Basro.



Gambar 3. 4 Tara Basro
(Sumber: <https://www.kapanlagi.com>)

Pemilihan ini mempertimbangkan citra perempuan dewasa yang mandiri, aktif, dan merepresentasikan generasi produktif masa kini. Karakter ini digambarkan sebagai individu berusia 30–35 tahun yang telah memiliki kehidupan pribadi dan tanggung jawab sendiri, sehingga secara tidak langsung mengalami keterbatasan waktu dalam berinteraksi dengan orang tua.



Gambar 3. 5 Karakter Anak
(Sumber: Dokumen Penulis)

Karakter ini berperan sebagai representasi realitas sosial masyarakat modern, di mana kesibukan dan tuntutan hidup seringkali memengaruhi kualitas hubungan dalam keluarga.

3.3 Alur Narasi

Konsep cerita dalam perancangan ini disusun menggunakan pendekatan struktur narasi Todorov yang terdiri dari lima tahapan, yaitu keseimbangan, gangguan, kesadaran terhadap gangguan, upaya perbaikan, dan keseimbangan baru. Struktur ini dipilih karena mampu menyajikan alur cerita yang runtut serta memperkuat penyampaian pesan emosional kepada audiens.

Tabel 3. 1 Konsep Cerita
(Sumber: Dokumen Penulis)

Tahapan Narasi	Alur Cerita
Keseimbangan (Equilibrium)	Suasana malam yang sunyi disertai hujan deras, menampilkan seorang lansia yang hidup sendiri dalam kondisi sepi dengan aktivitas yang terbatas. Situasi berubah ketika ia menyadari adanya kebocoran pipa di luar rumah dan berusaha memperbaikinya
Gangguan (Disruption)	Dalam proses tersebut, ia mulai mengalami halusinasi yang menghadirkan sosok anaknya di masa kecil, sehingga memunculkan kembali perasaan hangat dan kedekatan emosional yang pernah dirasakan.
Kesadaran terhadap Gangguan (Recognition of Disruption)	Kesadaran muncul ketika bayangan tersebut menghilang, membuatnya kembali pada realitas kesendirian. Dalam kondisi kelelahan, ia tertidur dan kembali mengalami halusinasi yang memperlihatkan konflik antara kenangan masa lalu dan kondisi saat ini. Lansia kemudian digambarkan lebih memilih dunia kenangan sebagai bentuk pelarian dari kesepian yang dialami.
Upaya Memperbaiki Gangguan (Attempt to Repair)	Pada bagian akhir, cerita beralih pada sudut pandang anak yang menyadari kelalaiannya setelah kehilangan sang ibu.
Pemulihan Keseimbangan (New Equilibrium)	Penyesalan yang muncul menjadi bentuk refleksi terhadap pentingnya perhatian dan kepedulian terhadap orang tua selama mereka masih hidup.

Konsep cerita ini menekankan pengalaman emosional lansia melalui alur sederhana yang menggambarkan kesepian dan konflik antara kenangan dan realitas. Bagian akhir menghadirkan refleksi melalui penyesalan anak, sebagai penegasan pentingnya perhatian dan kepedulian terhadap orang tua.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Perancangan yang telah dilakukan, dipahami bahwa pengembangan desain karakter dan konsep cerita mampu menjadi sarana visual yang relevan dalam merepresentasikan kerentanan lansia dalam lingkungan keluarga. Melalui pendekatan kualitatif yang melibatkan wawancara, observasi, serta study literatur, diperoleh gambaran bahwa lansia kerap berada dalam kondisi keterbatasan interaksi sosial dan minimnya perhatian emosional dari keluarga, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kesejahteraan hidup mereka.

Temuan tersebut diolah ke dalam bentuk visual dan naratif yang berfokus pada relasi antara lansia dan anak sebagai representasi realitas sosial yang sering terjadi. Karakter lansia digambarkan

sebagai sosok yang mengalami penurunan kondisi baik secara fisik maupun emosional, sementara karakter anak dihadirkan sebagai individu dewasa yang memiliki tanggung jawab keluarga, namun belum sepenuhnya menyadari perannya terhadap orang tua. Interaksi keduanya menjadi dasar dalam membangun alur cerita yang mengandung konflik emosional sekaligus refleksi bagi audiens.

Dengan demikian, perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual melalui karakter dan cerita tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana penyampaian nilai yang mampu menggugah empati. Kehadiran konsep ini diharapkan dapat mendorong munculnya kesadaran yang lebih mendalam terkait pentingnya keterlibatan keluarga dalam menjaga kualitas hidup lansia.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Pertama, konsep yang telah dirancang sebaiknya dilanjutkan ke tahap produksi media, seperti pengembangan animasi secara utuh, sehingga pesan yang telah dirumuskan dapat tersampaikan secara lebih maksimal kepada audiens. Diperlukan adanya pengujian terhadap respon audiens guna mengetahui sejauh mana media yang dirancang mampu memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan kesadaran mereka. Pengujian ini dapat dilakukan dengan melibatkan partisipan sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan.

Disarankan adanya keterlibatan lintas disiplin dalam proses pengembangan, sehingga aspek visual yang dihasilkan dapat didukung oleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kondisi psikologis dan sosial lansia. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan relevansi yang lebih kuat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, M.R. (2023) *PERANCANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG PENCEGAHAN CACINGAN (HELMINTHIASIS) SEBAGAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN UNTUK ANAK USIA 6 - 12 TAHUN*. Surabaya.
- Natosba, J. et al. (2022) *Seminar Nasional Keperawatan "Lansia Sehat dan Berdaya di Masa Pandemi Covid 19" Tahun 2022*.
- Putri, R. (2024) "HUBUNGAN PENGABAIAAN OLEH ANGGOTA KELUARGA DENGAN STRESS PADA LANSIA DI UPT PELAYANANN SOSIAL TRESNA WERDHA JOMBANG DI PARE."
- Soenyoto, P. (2017) "Animasi 2D."
- Yohanes, Y. (2023) *Hubungan Status Ekonomi Dengan Pengabaian Pada Lansia di Desa Modelomo Provinsi Gorontalo*. Makassar: P.B. Mitchell.
- Fitriani, D., Nurhandayani, E.F. and Firdaus, F., 2025. PERANCANGAN ILUSTRASI DUA DIMENSI KARAKTER DAYANG TOREK DALAM CERITA RAKYAT LUBUKLINGGAU. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 28(3).
- Septiningsih, W., 2017. Perancangan Desain Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking. *Invensi*, 2(1), pp.51-76.
- Faradhiga, A.A., 2019. Perancangan Komunikasi Visual Sunnah dalam Adab Berpakaian untuk Anak. *DeKaVe*, 12(1), pp.1-14.