

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 2D  
DENGAN JUDUL BUDAYAKAN MEMBACA SEJAK DINI**

**Muhammad Rayhan Meddyanto**  
Universitas Esa Unggul  
E-mail: [meddyantorayhan@gmail.com](mailto:meddyantorayhan@gmail.com)

**Abstrak**

Pendidikan merupakan kegiatan membantu manusia agar tergali potensi yang ada pada dirinya sehingga ia mampu menghadapi kehidupan. Pendidikan harus diberikan sejak dini. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan untuk masa depannya. Pendidikan anak usia dini mencakup semua upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam perawatan, pengasuhan, dan pendidikan anak. Tujuannya adalah menciptakan suasana dan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan memahami pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen yang dilakukan secara berulang-ulang, sehingga melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Membaca buku adalah kegiatan yang melampaui sekadar interaksi fisik dengan teks, melainkan sebuah proses kognitif yang melibatkan aktivitas jiwa yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan animasi 2D yang secara cermat menggambarkan episode budayakan membaca sejak dini, penelitian ini melibatkan tahap riset mendalam analisis referensi historis, serta pengembangan desain karakter, latar belakang, dan skenario cerita yang akurat. Animasi 2D yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pemahaman yang menarik dan informatif mengenai budayakan membaca sejak dini, sambil juga memanfaatkan media visual untuk mengedukasi dan menginspirasi anak-anak dalam memahami pentingnya membaca sejak dini.

**Kata Kunci** — Animasi 2D, Budayakan Membaca, Anak Usia Dini.

**Abstract**

*Education is an activity that helps humans to explore their potential so that they are able to face life. Education must be given from an early age. Early childhood is an individual who is experiencing the development process for the previous period. Early childhood education includes all efforts and actions carried out by educators and parents in the care, upbringing and education of children. The aim is to create an atmosphere and environment that allows children to explore and understand learning experiences through repeated observation, imitation and experimentation, thereby involving all of the child's potential and intelligence. Reading a book is an activity that goes beyond physical interaction with the text, but is a cognitive process that involves complex mental activity. This research aims to design and develop a 2D animation that carefully depicts episodes of early reading culture. This research involves a research stage of in-depth analysis of historical references, as well as the development of accurate character designs, backgrounds and story scenarios. The resulting 2D animation is expected to provide an interesting and informative understanding of the culture of reading from an early age, while also utilizing visual media to educate and inspire children to understand the importance of reading from an early age.*

**Keywords:** 2D Animation, Cultivate Reading, Early Childhood.

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kegiatan membantu manusia agar tergali potensi yang ada pada dirinya sehingga ia mampu menghadapi kehidupan yang akan dihadapinya baik di dunia maupun di akhirat. Pendidikan harus diberikan sejak dini. Usia dini adalah usia yang

paling penting dalam membentuk potensi yang dimiliki anak. Potensi jasmani, rohani, maupun akal dan keterampilan akan berkembang menjadi lebih baik ketika dibina sejak dini (Helmawati, 2015)

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses perkembangan untuk masa depannya. Pendidikan anak usia dini mencakup semua upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam perawatan, pengasuhan, dan pendidikan anak. Tujuannya adalah menciptakan suasana dan lingkungan yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan memahami pengalaman belajar melalui pengamatan, peniruan, dan eksperimen yang dilakukan secara berulang-ulang, sehingga melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Saat ini, sangat jarang anak-anak yang gemar membaca buku, meskipun buku merupakan sumber informasi penting. Membaca buku merupakan kegiatan yang melampaui sekadar interaksi fisik dengan teks, melainkan sebuah proses kognitif yang melibatkan aktivitas jiwa yang kompleks. Melalui membaca, kita dapat memperoleh pengetahuan yang luas dan beragam. Generasi sekarang lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget. Sebenarnya, gadget dapat dimaksimalkan untuk hal-hal positif seperti mencari permainan edukatif dan konten yang mendidik. Sekarang, hampir semua orang memiliki smartphone. Jika tidak diawasi dengan baik oleh orang tua, anak-anak dapat menjadi tergantung pada gadget mereka, lebih suka bermain game daripada membaca buku. Selain itu, mereka juga mudah terpengaruh oleh budaya luar yang dapat mempengaruhi perilaku dan karakter, yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia (Ana, 2019)

Di era globalisasi ini banyak orang tua yang kurang memperhatikan perkembangan anak melainkan hanya sebatas memenuhi kebutuhannya, seperti memenuhi segala keinginan anak tetapi tidak memperhatikan dampak negatif yang akan terjadi. Kebanyakan anak zaman sekarang itu lebih suka bermain gadget ketimbang membaca buku. Maka dari itu orangtua sangat berperan dalam menumbuhkan minat baca anak sejak dini melalui keteladanan orang tua untuk membacakan anak buku sebelum tidur, mengajak anak pergi ke toko buku dan membelikannya buku. Karena pendidikan itu berawal dari orangtua yaitu terutama dari ibu karena anak peniru ulung dunia

Ada berbagai cara untuk menumbuhkan kepedulian pada anak, salah satunya adalah dengan menanamkan minat terhadap buku bacaan atau yang dikenal sebagai minat baca. Minat baca adalah ketertarikan, perhatian, dan keinginan untuk membaca. Tujuan dari penanaman minat baca pada anak, khususnya anak usia dini, adalah untuk mengembangkan masyarakat yang gemar membaca. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas membaca, menyediakan berbagai jenis bacaan, dan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Siregar, 2012).

Penyediaan fasilitas bahan bacaan yang sesuai dengan usia anak di rumah akan sangat membantu menumbuhkan kecintaan pada buku dan minat membaca sejak dini. Jika di rumah tidak banyak buku, orang tua dapat membawa anak-anak ke perpustakaan atau taman baca di lingkungan terdekat. Di tempat-tempat tersebut juga tersedia buku-buku yang sesuai dengan usia anak. Namun, terkadang bahan bacaan yang tersedia belum memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk mendukung penanaman minat baca pada anak usia dini. Bahkan, beberapa buku pelajaran mungkin sudah tidak relevan dengan kurikulum saat ini, padahal ruang tersebut sering digunakan oleh anak-anak PAUD. Hal ini menunjukkan bahwa peluang untuk menanamkan minat baca pada anak usia dini sebenarnya sudah ada, tetapi belum didukung dengan baik oleh tersedianya bahan bacaan yang sesuai.

## **2. METODE**

Proses perancangan ini bersumber pada 5 step of design oleh Robin Landa (2011:77-95) yang telah di modifikasi menjadi 4 step, yaitu:

### **A. Riset**

Untuk memenuhi pengumpulan data perancangan animasi penulis melakukan observasi dan wawancara. Pada metode yang dilakukan penulis supaya dapat mengetahui merancang animasi mengenai budayakan membaca sejak dini yang lebih efisien, efektif, menarik dan informatif untuk target audiens sehingga informasi yang disampaikan dapat meningkatkan kesadaran anak-anak untuk membaca buku

### **B. SWOT**

#### 1. Strength

- Media pembelajaran budayakan membaca melewati animasi
- Menjadi sumber informasi untuk anak-anak pentingnya membaca buku

#### 2. Weakness

- Animasi masih terbilang kaku karena 2 dimensi
- Tidak ada unsur budaya
- Voice offer kurang jernih

#### 3. Opportunities (Peluang)

- Animasi adalah media yang menarik untuk anak-anak
- Animasi mempunyai daya tarik lebih untuk menjadi media pembelajaran

#### 4. Threat

Film animasi yang sudah menggunakan 3D

### **C. Pengembangan Desain**

Konsep dibuat ke dalam bentuk visual yang jelas untuk dikembangkan ke dalam 3 tahap, yaitu proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

### **D. Implementasi**

Dalam tahap ini adalah hasil akhir dari animasi 2D yang telah di buat

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Kreatif**

Data yang di ambil oleh penulis yaitu dengan wawancara dan observasi kepada Ibu Sri selaku Guru Tk dan juga melalui observasi Studio Animasi Jakarta Multimedia maka dari data tersebut menghasilkan beberapa poin penting yang di gunakan untuk pembahasan yang akan ada di perancangan animasi budayakan membaca sejak dini ini. Dalam hal ini penulis memiliki tujuan untuk memberikan informasi, atau sebagai media pengenalan melalui media animasi.

### **Tujuan Kreatif**

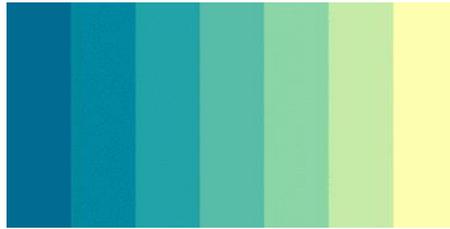
Tujuan dari pembuatan karya animasi 2d Budayakan membaca sejak dini ini adalah untuk memberikan informasi kepada anak anak tentang pentingnya membaca sejak dini/kecil dengan visual animasi yang informatif dan menarik.

### **Gaya Desain**

Dalam hal ini, perancangan animasi 2d Budayakan Membaca Sejak Dini menggunakan gaya animasi 2 dimensi dan juga motion graphic dengan flat design

### **Warna**

Warna merupakan salah satu unsur visualisasi yang menentukan ambience yang dibawakan oleh suatu tampilan desain, warna pun mampu merangsang kepekaan otak terhadap emosi hingga dapat menimbulkan rasa haru, gembira, semangat, dan lain sebagainya, Untuk perancangan animasi Budayakan Membaca Sejak Dini ini menggunakan color pallete nature.



Gambar 1. Warna

Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

## Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dalam perkembangannya tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono 2010:20). Font yang akan di gunakan yaitu “More Sugar”, serta memiliki bentuk yang dinamis, menarik serta mudah di baca untuk anak anak. Serta font Poppins Font untuk media promosi serta isi atau body text. Karakteristik yang tegas dan mudah di baca, mampu membantu kemudahan informasi di dalamnya.

Dalam proses perancangan media promosi, pemilihan dan penerapan tipografi harus sesuai dengan selaras dengan tema yang akan diangkat agar dapat memberikan nilai tambah bagi buku media promosi tersebut. Maka dari itu, dalam disesuaikan dengan tema yaitu mempunyai karakter yang menarik, dinamis, simple serta memiliki nilai legibility dan readability. Tipografi yang akan dijadikan pilihan dalam media promosi maupun media utama pada Animasi 2D Budayakan Membaca Sejak Dini adalah sebagai berikut:

### 1. More Sugar

memiliki bentuk yang dinamis, menarik serta mudah di baca untuk anak anak.



Gambar 2. Tipografi More Sugar

Sumber: <https://www.1001fonts.com/more-sugar-font.html>

### 2. Poppins Font

untuk media promosi serta isi atau body text. Karakteristik yang tegas dan mudah di baca, mampu membantu kemudahan informasi di dalamnya.

#### Poppins Font

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz 1234567890

Gambar 3. Tipograf Poppins Font

Sumber: <https://www.1001fonts.com/poppins-font.html>

## Logo

Dalam perancangan logo animasi ini, digunakan elemen logogram dan logotype. Logogram menggambarkan Anak Kecil sedang membaca, melambangkan Rasa ingin pengetahuan tentang apapun dengan membaca buku. Siluet Awan pada background menciptakan visualisasi mencari pengetahuan yang tinggi dengan kita membaca buku. Sementara itu, logotype merujuk pada tulisan judul animasi, yaitu Budayakan Membaca Sejak Dini : Yuk Membaca Buku



Gambar 4. Logo

Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

## Pengembangan Desain

### Tahap Pra – Produksi

Tahapan persiapan merupakan tahap awal dari sebuah perancangan. Pada tahapan ini



membahas ide dan konsep atau brainstorming dari sebuah desain tersebut. Dibawah ini akan dijelaskan secara mendetail mengenai proses tahap persiapan yang akan dilakukan.

- Penulis mencari informasi tentang pentingnya membaca bagi anak-anak dan juga animasi 2D sebagai media utamanya. Untuk mendapatkan informasi tersebut, penulis melakukan wawancara dan observasi ke studio animasi yang bernama Jakarta Multimedia dan ke Paud Qurataayun
- Di lanjutkan dengan studi literatur untuk melengkapi referensi penulis antara lain, artikel, website, serta jurnal yang berkaitan dengan judul penulis.
- Menyiapkan software pendukung dalam pembuatan animasi 2D tersebut serta media promosi atau media pendukungnya. Dalam hal ini penulis menggunakan software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Capcut.

### Tahap Produksi

Setelah tahap pra produksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi pembuatan desain.



Gambar 5. Proses Pembuatan Animasi

Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

### Pembuatan Karakter

- a. Menentukan konsep desain pada data dan informasi yang telah di peroleh melalui wawancara, observasi dan juga studi literatur.
- b. Membuat ide atau topik dengan menggunakan story line atau storyboard.
- c. Mencari referensi desain seperti warna, tipografi dan aset yang akan di gunakan di dalam animasi.
- d. Mengerjakan animasi dua dimensi dengan menggunakan keyframe pada adobe after effect

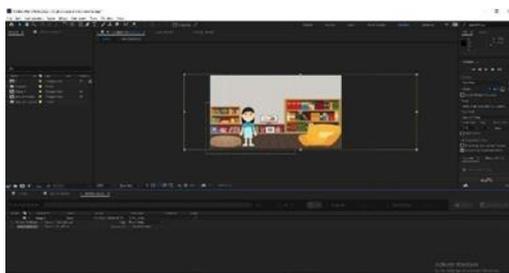


Gambar 6. Karakter Anak Anak  
Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

### Tahap Pasca-Produksi

Tahap ini merupakan tahapan terakhir yaitu rendering. Semua video animasi yang telah di buat per scenenya di render satu persatu lalu di gabungkan di Capcut untuk penambahan efek, voice offer, music, dan juga teksnya. Adapun hal lainnya seperti menyiapkan media promosi dan juga display karya tersebut.

#### A. Buku



Gambar 7. Rendering animasi  
Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

#### B. Media Promosi Pendukung



Gambar 8. Poster  
Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

Gambar 9. Xbanner  
Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto



Gambar 10. Brosur tampak depan  
 Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto



Gambar 11. Brosur tampak belakang  
 Sumber : Muhammad Rayhan Meddyanto

## KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan animasi 2D Budayakan Membaca Sejak Dini, maka pembelajaran atau media pengenalan secara animasi sangat penting bagi anak usia dini. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dapat menambah media pembelajaran seperti animasi. Dengan animasi, pembelajaran akan lebih berbeda. Melalui visual yang menarik dan edukatif, animasi ini dapat mampu menyampaikan informasi yang menarik. Dalam animasi ini, di harapkan anak anak mampu lebih sering membaca melalui animasi 2D, anak anak akan memiliki experience yang berbeda, seperti dari visual gambar yang bergerak, pendengaran seperti suara yang di hasilkan dari animasi tersebut dan media pengenalan akan semakin menarik.

## REFERENCES

### Buku

- Ana Irhandayaningsih (2019). Menanamkan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini. Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
- Ardiyansah. (2010, April 14). 12 Prinsip Animasi. Retrieved from [dkv.binus.ac.id](https://dkv.binus.ac.id): <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Chakimi, N. A., & Abidin,S.Pd.,M.Pd, M. R. (2021). PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI PENGENALAN DEFORESTASI UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN. Jurnal Barik, 220-234.
- Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (n.d.). FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERPADU UNTUK MEMACU KEAKSARAAN MULTIBAHASA PADA SISWA SEKOLAH DASAR . pp. 1-7.
- Gaby. (2021). 12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia. Retrieved from [gramedia](https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/): <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>
- Helmawati, Mengenal dan Memahami PAUD, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal.41
- Kurnianto, A. (2015). TINJAUAN SINGKAT PERKEMBANGAN ANIMASI INDONESIA. Humaniora, 240-248.
- Nainggolan, E. R. (2016). ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. Jurnal Techno Nusa Mandiri.
- Ratna, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. AKSARA, 1737-1743.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOARD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN HEWAN PADA ANAK USIA DINI. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 40-46.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 49-63.
- Thabroni, G. (2022). Semiotika – Komunikasi tanpa Kata, Pengertian Simbol dan Tanda- tanda. Retrieved from [serupa.id](https://serupa.id/semiotika-pengertian-simbol-dan-tanda-tanda/): <https://serupa.id/semiotika-pengertian-simbol-dan-tanda-tanda/>
- Uswatun Hasanah & Much Deiniatur (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. Institut Agama Islam Negeri Metro.