



STRATEGI VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN)

¹Fairuz Salmaa Aaqilah, ²Amalia Setyowulan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

Email: salmaaqaqilah1712@student.esaunggul.ac.id¹, amalia.setyowulan@esaunggul.ac.id²

*Penulis Korespondensi: E-mail: amalia.setyowulan@esaunggul.ac.id²

Abstrak: Usia dini merupakan masa krusial dalam perkembangan kognitif dan emosional anak, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses belajarnya. Desain karakter menjadi elemen penting karena dapat membantu anak memahami cerita dan meningkatkan literasi emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi visual desain karakter, yang mencakup aspek warna, bentuk, dan ekspresi wajah, melalui studi komparatif terhadap dua animasi anak, yaitu Bluey (2018) dan Charlie and Lola (2005). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta pendekatan perancangan berdasarkan teori Five Phases of the Graphic Design Process oleh Robin Landa. Data diperoleh dari analisis dua animasi edukatif serta didukung oleh kajian literatur dan triangulasi antara konten animasi dengan teori perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi desain karakter yang efektif untuk anak usia 4–6 tahun harus mempertimbangkan tiga prinsip utama: penggunaan bentuk dasar dan familiar, warna cerah serta representatif, dan ekspresi wajah yang eksplisit. Desain karakter yang holistik berperan penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini secara optimal.

Kata Kunci: Anak-Anak; Anak Usia Dini; Desain Karakter; Media Pembelajaran; Strategi Visual

***Abstract:** Early childhood is a critical stage in children's cognitive and emotional development, requiring appropriate learning media to support the learning process. Character design plays a key role, as it helps children understand stories and enhances emotional literacy. This study aims to analyze visual character design strategies, including aspects of color, shape, and facial expressions through a comparative study of two children's animations: Bluey (2018) and Charlie and Lola (2005). The research adopts a qualitative descriptive approach, along with a design method based on Robin Landa's Five Phases of the Graphic Design Process. Data were obtained from the analysis of the two educational animations, supported by literature review and triangulation between animation content and theories of child development. The findings show that effective character design for children aged 4–6 should consider three main principles: the use of basic and familiar shapes, bright and representative colors, and explicit facial expressions. A holistic character design plays a vital role in optimally supporting early childhood learning.*

Keywords: Character Design; Children; Early Childhood; Learning Media; Visual Strategy

1. PENDAHULUAN

Pada usia dini, anak berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan merupakan usia yang sangat berharga. Masa ini dikenal sebagai masa keemasan (golden age) sekaligus fase krusial dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Ahmad Susanto (2021), Karakteristik anak usia 4-6 tahun perkembangan daya kognitif (daya pikir) sangat pesat, hal ini ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Pada tahap ini anak-anak juga mengalami perkembangan sosial, di mana mereka mulai belajar mengenali diri sendiri dan orang lain serta bagaimana membangun dan mempertahankan hubungan pertemanan (Rahmawati & Basri, 2023).

Oleh karena itu pendidik dan keluarga sangat krusial dalam membentuk pengalaman belajar anak pada tahap usia dini. Keterlibatan orangtua atau pendamping menjadi memiliki

kontribusi yang signifikan dalam mendampingi anak menjalani berbagai aktivitas pembelajaran (Al Fathia et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi alat bantu yang efektif dan berkontribusi signifikan dalam mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Salah satu karakteristik media pembelajaran efektif untuk usia dini, yaitu media harus menarik dan memiliki keunikan yang dapat menarik minat belajar anak (Ade et al., 2021). Desain karakter memegang peran penting dalam media pembelajaran anak. Ilustrasi karakter yang memiliki ekspresi wajah jelas, gerakan tubuh sederhana dan warna yang membedakan tiap tokoh akan membantu anak memahami cerita. Ilustrasi sendiri didefinisikan sebagai sebuah gambar yang memiliki tujuan untuk memberikan kejelasan melalui visual (Putri, 2025). Karakter dengan ekspresi emosi yang jelas (sedih, marah, atau bahagia) tidak hanya memudahkan anak memahami cerita, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan literasi emosional anak selama proses pembelajaran (Mohd Amin et al., 2024). Desain karakter dalam media pembelajaran anak tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual yang menarik, tetapi juga sebagai representasi dari sifat atau nilai tertentu. Seperti penelitian Lee et al., (2014) menunjukkan bahwa anak-anak usia pra-sekolah cenderung menunjukkan perilaku jujur setelah mendengar cerita tentang *George Washington and the Cherry Tree* dibandingkan dengan cerita seperti *Pinokio* atau *The Boy Who Cried Wolf*. Selanjutnya, Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa desain karakter tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran emosional, tetapi juga mampu menghadirkan nilai hiburan dan edukasi sekaligus (Park & Chung, 2025).

Namun, pada kenyataannya, hal tersebut menjadi sebuah tantangan utama, terutama dalam pembuatan karakter yang mampu menarik perhatian sekaligus mudah dipahami oleh anak usia 4-6 tahun. Anak-anak pada rentang usia ini memiliki tingkat kognitif dan emosional yang masih berkembang, sehingga karakter yang terlalu kompleks dapat menyulitkan pemahaman. Bahkan menurut Valkenburg dan Piotrowski (2017), pada masa awal anak-anak, balita dan anak prasekolah bisa merasa sangat terkesan oleh beberapa karakter fantasi. Namun disaat yang sama, jika karakter fantasi tersebut terlalu aneh atau menyeramkan, anak-anak akan mudah sekali merasa takut. Hal ini terjadi karena berkembangnya kemampuan berpikir simbolis dan imajinasi anak yang mengalami perubahan drastis di fase usia ini. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat untuk menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan kemampuan pemrosesan informasi anak usia dini. Meski banyak penelitian membahas desain karakter, belum ada panduan spesifik untuk anak usia 4-6 tahun yang mempertimbangkan keterbatasan kognitif dan emosional mereka.

Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi visual desain karakter (meliputi warna, bentuk, dan ekspresi wajah) pada media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun melalui studi komparatif terhadap animasi bluey (2018) dan Charlie and Lola (2005). Berdasarkan analisis tersebut penelitian ini akan mengembangkan rekomendasi desain karakter yang efektif. Hasil akhir penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi pendidik dan pengembang media dalam menciptakan desain karakter pada media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam proses belajar.

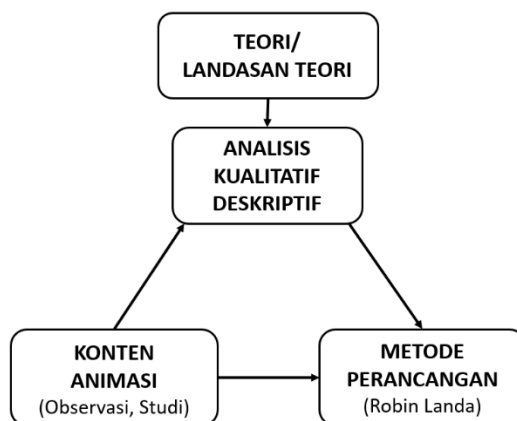
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis konten visual untuk mengkaji strategi desain karakter pada media pembelajaran anak usia 4-6 tahun. Pendekatan ini dipilih guna memperoleh pemahaman mendalam mengenai karakteristik dan relevansi elemen visual dalam konteks perkembangan anak usia dini, bukan mengukur secara kuantitatif efektivitasnya.

Metode perancangan dalam penelitian ini merujuk pada teori *Five Phases of the Graphic Design Process* oleh Robin Landa (2011), yang meliputi: (1) *Orientation/Material Gathering* (2) *Analysis/Discovery/ Strategy*. (3) *Conceptual Design/Visual Concepts*. (4) *Design Development*.



(5) *Implementation*. Namun perancangan dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada fase ketiga yaitu *Conceptual Design/Visual Concepts*. Fase selanjutnya dalam teori Landa (*Design Development dan Implementation*) tidak dibahas secara mendalam karena diluar cakupan tujuan penelitian. Data utama diperoleh dari dua animasi edukatif terpilih, animasi Charlie and Lola (BBC, 2005) dan Bluey (BBC, 2018). Serta data didukung dengan studi literatur tentang perkembangan persepsi visual anak dan analisis melalui triangulasi antara konten animasi dengan teori terkait.



Bagan 1 Konsep *tiradic/ triangle semiotic Charles Sanders Peirce's*, dikomposisikan kembali oleh pribadi (2025)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini diawali dengan tahap *Orientation* dan *Analysis*. Proses perancangan, merujuk pada teori *Five Phases of the Graphic Design Process* oleh Robin Landa. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan materi serta analisis konten visual terhadap dua animasi edukatif, Charlie and Lola dan Bluey, yang dipilih karena relevansinya dengan dunia anak usia 4-6 tahun. Analisis ini bertujuan mengkaji strategi visual desain karakter berdasarkan bukti (*evidence based*). Temuan dari proses ini kemudian menjadi landasan dalam tahap *Conceptual Design* dan *Design Development*.

1. *Orientation*

Tahap ini merupakan proses awal dalam mengidentifikasi strategi visual desain karakter untuk media pembelajaran usia dini, yang bertujuan untuk memahami konteks, kebutuhan target audiens, serta latar belakang permasalahan. Informasi pada tahap ini telah dijelaskan pada Bab I (Pendahuluan), mencakup pentingnya masa usia dini sebagai *golden age*, peran desain karakter dalam media pembelajaran, serta tantangan dalam merancang karakter yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak usia 4-6 tahun.

Berdasarkan dari tahap *orientation* tersebut, analisis terhadap media pembelajaran yang digunakan, yaitu animasi *Charlien and Lola* dan *Bluey*, dilakukan untuk merumuskan rekomendasi desain karakter yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

2. *Analysis/Strategy*

Menurut Bryan Tillman (2015), Karakter yang dirancang untuk anak-anak usia dini biasanya dirancang menggunakan warna yang cerah, menggunakan bentuk-bentuk dasar, serta ekspresi wajah berlebihan untuk menunjukkan perubahan emosi, perilaku, dan interaksi sosial secara jelas. Sehingga dalam tahap *Analysis*, dilakukan pengkajian terhadap karakter dalam animasi Charlie and Lola serta Bluey untuk mengidentifikasi pola desain karakter dan pendekatan visual yang digunakan. Analisis ini mencakup aspek bentuk, warna, serta ekspresi karakter, termasuk ekspresi wajah dan gestur yang mempresentasikan emosi atau kepribadian tokoh.

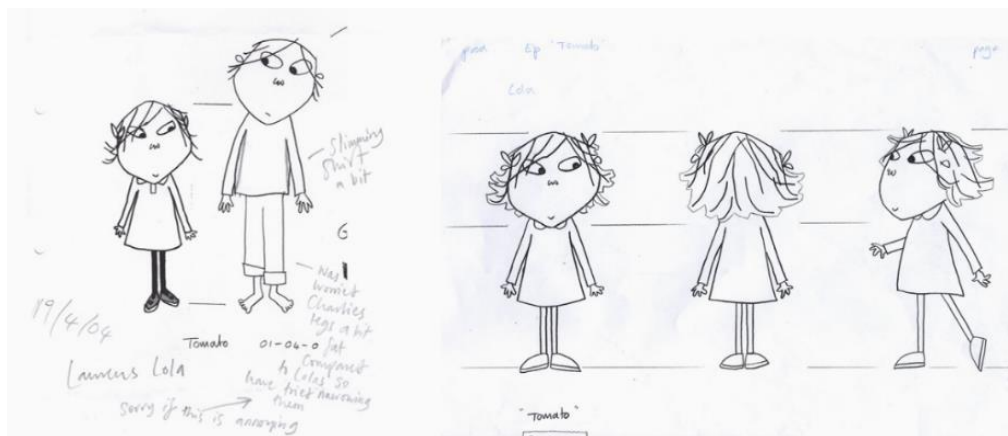


Aspek-aspek tersebut dikaitkan dengan preferensi visual anak usia dini yang bersumber dari studi literatur.

a. Analisis Penggunaan Bentuk Dasar dan Referensi Visual yang Familiar

Desain visual yang akan dirancang dalam media pembelajaran sebaiknya memanfaatkan bentuk dasar (lingkaran, persegi, segitiga) dan komposisi yang tidak ramai. Karena Anak-anak memahami bentuk secara bertahap sesuai perkembangan kognitif mereka, mereka dapat melihat bentuk tetapi belum mampu membedakan atau menyebutkannya secara tepat. Namun pada tahap visual berikutnya, anak-anak mampu mengenali bentuk berdasarkan kemiripan fisik suatu benda, misalnya menyebut persegi panjang sebagai “pintu” (Clements & Sarama, 2020). Anak-anak pada rentang usia 2-5 tahun juga lebih tertarik dan menyukai konten yang familiar, seperti situasi keseharian di rumah, karakter anak seusianya, atau hewan dan benda yang mereka kenali. Preferensi ini terkait dengan keterbatasan pemrosesan informasi, di mana memori dan kecepatan berpikir masih berkembang. Jadi tidak mengherankan apabila banyak buku bergambar, aplikasi, tayangan televisi untuk balita berfokus pada sesuatu atau situasi di dalam dan sekitar rumah (Valkenburg & Piotrowski, 2017).

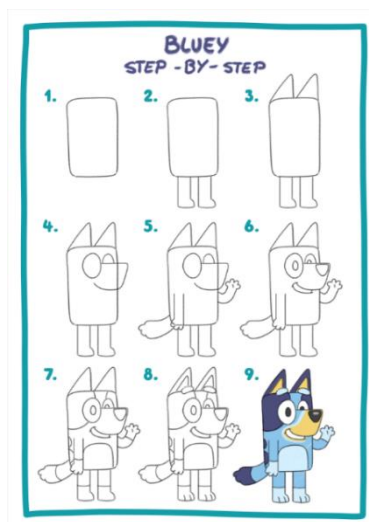
Prinsip ini tercermin dalam desain karakter animasi *Charlie and Lola*. Kakak-beradik ini dirancang dengan visual sederhana: Charlie, yang berusia 7 tahun, digambarkan sebagai sosok kakak yang bertanggung jawab dan sering menjaga adiknya. Sedangkan Lola, berusia 4 tahun, digambarkan sebagai anak dengan rasa ingin tahu yang tinggi, percaya diri, dan mencerminkan karakteristik khas anak usia prasekolah. Desain karakter dalam *Charlie and Lola* juga menerapkan prinsip bentuk dasar (*basic shapes*) secara kuat. Bentuk kepala digambarkan oval, sementara tubuh disusun dari bentuk-bentuk sederhana seperti segitiga dan persegi panjang.



Gambar 1 *Charlie and Lola* Design

Sumber: <https://milkmonitor.me/the-charlie-and-lola-television>

Seperti *Charlie and Lola*, karakter dalam *Bluey* juga mengutamakan kesederhanaan bentuk dasar. Meski bereferensi dari ras anjing *Australian Cattle Dog* yang ada di dunia nyata. Namun desain visual karakter ini disederhanakan agar sesuai dengan gaya animasi yang ramah anak dan mudah dikenali. Penyederhanaan ini tampak pada penggunaan bentuk dasar (*basic shapes*) seperti persegi panjang, lingkaran, dan segitiga yang disusun dengan proposi yang konsisten. Mata dibentuk dari dua oval, telinga menggunakan segitiga, sedangkan bagian kepala sampai badan dibentuk dari persegi panjang dan anggota gerak lainnya tersusun dari persegi panjang dan oval.



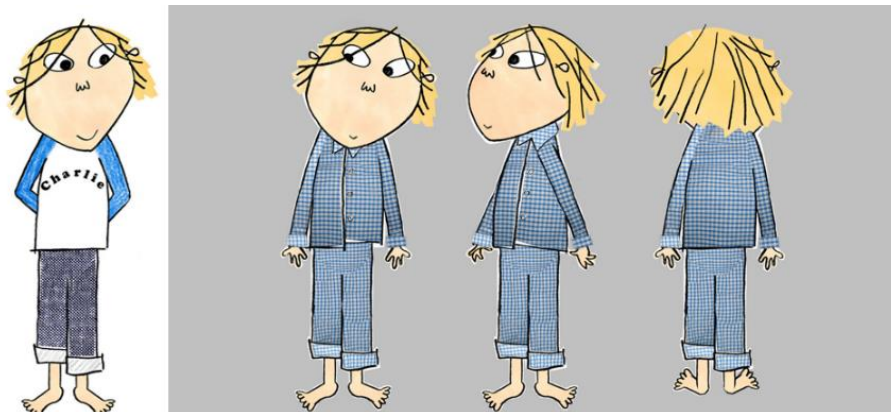
Gambar 2 Bluey Design
Sumber: <https://www.bluey.tv/>

Dari pertimbangan desain pada kedua animasi tersebut, perancangan atau desain karakter dalam media pembelajaran anak cenderung menggunakan referensi visual yang sudah familiar bagi anak-anak, yang kemudian disederhanakan secara bentuk dan tampilan. Pendekatan ini bertujuan agar anak-anak lebih mudah mengenali, memahami, dan memproses pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Dengan demikian, pemilihan desain karakter bukan hanya soal estetika, tetapi juga strategi komunikasi visual yang berperan penting dalam penyampaian nilai dan pengetahuan.

b. Analisis Penggunaan Warna Cerah dan Representasi Karakter Anak

Anak-anak lebih menyukai warna-warna sederhana, seperti warna blok dan warna solid. Untuk anak-anak berusia antara 3-6 tahun menunjukkan preferensi yang sangat mirip dalam hal penataan atau kombinasi bahasa warna (Xu et al., 2022). Berdasarkan sebuah studi, anak-anak berusia 3-6 tahun menunjukkan urutan preferensi warna dari yang paling disukai hingga paling rendah, yaitu: kuning, hijau, oranye, merah, dan biru, dengan ketertarikan yang kuat pada warna-warna cerah. Studi yang sama mengungkapkan bahwa anak laki-laki cenderung lebih menyukai warna hijau, kuning, merah, oranye dan biru. Sementara itu, anak perempuan lebih menyukai kuning, oranye, merah, pink, dan biru, serta kurang menyukai abu-abu, coklat, putih, dan ungu (Wang, 2024).

Preferensi warna ini tercermin secara visual dalam animasi *charlie and Lola*, dimana penggunaan warna menjadi representasi gender melalui elemen seperti pakaian (Sinclair, 2022). Karakter Charlie sering digambarkan memakai pakaian berwarna biru, merah, dan hijau. Warna-warna yang umumnya diasosiasikan dengan maskulinitas dan disukai oleh anak laki-laki. Sebaliknya, karakter Lola sering digambarkan memakai pakaian bergaris dengan dominasi warna pink atau memiliki pola/pattern floral, yang secara umum diasosiasikan dengan karakter feminin dan sesuai dengan preferensi warna anak perempuan.



Gambar 3 Charlie Clothes

Sumber: <https://milkmonitor.me/the-charlie-and-lola-television>

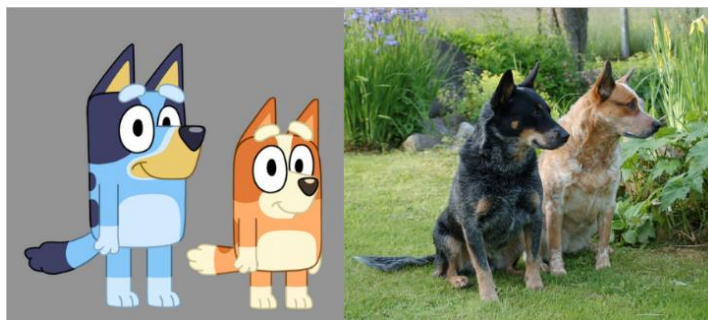


Gambar 4 Lola Clothes

Sumber: <https://milkmonitor.me/the-charlie-and-lola-television>

Sebagai perbandingan, animasi *Bluey* menampilkan penggunaan warna yang berbeda dalam merepresentasikan karakter. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, karakter *Bluey* terinspirasi dari anjing ras *Australian Cattle Dog* berwarna biru, sedangkan adiknya, *Bingo*, memrepresentasikan variasi warna merah dari ras yang sama. Meskipun *Bluey* merupakan karakter perempuan, tidak direpresentasikan secara stereotipikal. Ia digambarkan sebagai karakter yang aktif, penuh inisiatif, dan menggunakan palet warna biru yang umumnya diasosiasikan dengan karakter laki-laki.

Namun pemilihan warna biru pada karakter *Bluey* dapat dimaknai secara simbolik. Dalam Psikologi warna, biru sering dikaitkan dengan sifat percaya diri, karakteristik yang juga tercermin dalam kepribadian *Bluey*. Dengan demikian, penggunaan warna biru dalam karakter ini tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan gender, melainkan lebih menekankan aspek psikologis dan sifat karakter.



Gambar 5 Bluey and Bingo

Sumber: Alice Walsh, <https://www.artstation.com>



Gambar 6 Bluey Turn around

Sumber: Alice Walsh, <https://www.artstation.com>

Warna berperan penting dalam penyampaian identitas suatu karakter. Animasi *Charlie and Lola* merepresentasikan preferensi visual khas antara laki-laki dan perempuan. Sebaliknya, *Bluey* menggunakan pendekatan simbolik karakteristik sifat percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa warna dalam desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki makna simbolik dan komunikatif dalam membentuk persepsi anak terhadap karakter atau kepribadian yang ingin ditonjolkan.

c. Analisis Penggunaan Ekspresi Wajah

Menurut Valkenburg dan Piotrowski (2017), anak usia empat tahun mampu mengenali perubahan emosi pada teman bermain mereka, seperti saat sedang senang, sedih, atau marah, namun mereka masih sangat bergantung pada isyarat yang terlihat, seperti ekspresi wajah.

Dalam animasi *Charlie and Lola* ekspresi emosi para karakter ditampilkan dengan jelas dan mudah dikenali oleh anak-anak. Misalnya, dalam salah satu episode, Lola terlihat memberikan hadiah kepada Charlie dengan ekspresi wajah yang hangat dan penuh semangat, sementara Charlie menunjukkan ekspresi terkejut dan senang. Adegan ini menunjukkan bentuk interaksi sosial positif dan kemampuan anak-anak dalam merespons emosi melalui pemberian dan penerimaan. Sebaliknya dalam adegan lain saat Charlie dan Lola sedang bertengkar, ekspresi wajah keduanya tampak tegang dan marah. Ekspresi Charlie yang serius dan gerakan tangannya yang menunjuk, serta wajah Lola yang menatap balik dengan kesal, menunjukkan dinamika konflik antar saudara. Kedua contoh ini memperlihatkan bagaimana ekspresi visual dapat memperkuat pemahaman emosi dan membantu anak-anak mengidentifikasi perasaan karakter dalam konteks sosial yang berbeda.



Gambar 7 Lota's Present
Sumber: <https://www.bbc.co.uk>



Gambar 8 Charlie and Lola
Sumber: <https://iview.abc.net.au/show/charlie-and-lola>

Hal yang sama pada animasi *Bluey*, ekspresi wajah karakter digunakan secara kuat untuk menyampaikan suasana hati dan emosi. Misalnya, pada salah satu episode, Bluey terlihat sangat sedih dan menangis saat mengetahui bahwa teman bermain saat berkemah, pulang lebih awal tanpa sempat berpamitan. Ekspresi wajah Bluey yang murung dan air mata yang menetes menggambarkan rasa kehilangan dan kecewa. Contoh lainnya tampak pada momen ketika Bluey meminta Bingo untuk memberikan alat pemotong pizza. Walaupun Bingo akhirnya memberikan alat tersebut, ekspresi wajahnya menunjukkan rasa enggan dan sedih. Hal ini memperlihatkan konflik emosional yang mungkin dialami anak-anak ketika harus berbagi sesuatu yang sangat mereka sukai atau penting bagi mereka. Ekspresi ini tidak hanya menambah kedalaman cerita, tetapi juga membantu anak-anak memahami dan mengidentifikasi beragam perasaan yang mungkin mereka alami dalam kehidupan nyata.



Gambar 9 Bluey Sad

Sumber: <https://www.youtube.com/@BlueyOfficialChannel>



Gambar 10 Bluey and Bingo Supermarket

Sumber: <https://www.youtube.com/@BlueyOfficialChannel>

Ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang jelas pada karakter tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional anak, tetapi juga membantu mereka memahami pesan yang disampaikan dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan karakter yang menampilkan ekspresi emosi secara eksplisit dapat menjadi strategi visual yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak usia dini.

3. *Conceptual Design*

Berdasarkan analisis tahap sebelumnya, *Charlie and Lola* dan *Bluey* mengintegrasikan tiga strategi visual utama: (1) penggunaan bentuk dasar dan referensi visual yang familiar, (2) pemilihan warna cerah dan warna representatif karakter, serta (3) ekspresi wajah eksplisit. Pada tahap *Conceptual Design*, temuan ini diterjemahkan menjadi prinsip desain yang adaptif untuk media pembelajaran. Berikut ini adalah contoh penerapan tiga strategi visual utama pada konsep desain karakter:



Gambar 11 Design Concept Character
Sumber: Fairuz Salmaa Aaqilah, 2025



Gambar 12 Color Concept
Sumber: Fairuz Salmaa Aaqilah, 2025

Desain karakter ini menerapkan prinsip *appeal* melalui pemanfaatan bentuk dasar sederhana, yaitu bentuk lingkaran untuk kepala dan trapesium untuk tubuh. Pemilihan bentuk-bentuk tersebut didasarkan pada pertimbangan komposisi visual yang seimbang serta kesesuaian dengan karakteristik tokoh yang ingin dibangun. Lingkaran dipilih karena secara visual memberikan kesan ramah dan bersahabat, sedangkan trapesium memberikan struktur tubuh yang stabil namun sederhana. Kemudian desain karakter ini menggunakan gaya desain kartun, dalam desain bergaya kartun, ciri-ciri karakter atau elemen visual dibuat berlebihan, namun detail-detailnya disederhanakan agar tetap mudah dibaca secara visual (Wyatt, 2010)

Pengembangan desain dilanjutkan dengan pembuatan beberapa *rough sketch* ekspresi wajah untuk mengeksplorasi kemampuan karakter dalam menyampaikan emosi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa karakter dapat berkomunikasi secara efektif dengan anak-anak melalui ekspresi yang jelas dan mudah dipahami. Kemudian warna-warna cerah ditetapkan sebagai bagian dari elemen visual karakter, mengacu pada hasil analisis sebelumnya terkait preferensi warna anak usia dini. Penggunaan warna-warna tersebut diharapkan dapat meningkatkan daya tarik visual karakter sekaligus memperkuat aspek komunikatif dalam konteks media pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain karakter yang efektif untuk media pembelajaran anak usia 4-6 tahun harus memenuhi tiga prinsip utama: kesederhanaan bentuk, penggunaan warna cerah, dan ekspresi wajah yang jelas. Temuan ini sejalan dengan teori Landa (Landa, 2011) tentang pentingnya pendekatan visual yang fungsional, di mana desain tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mendukung perkembangan kognitif anak.

Sebagai contoh, penyederhanaan bentuk pada karakter Bluey dan Charlie and Lola—seperti penggunaan lingkaran untuk kepala dan segitiga untuk telinga—ternyata sesuai dengan tahap perkembangan persepsi visual anak usia dini dimana mereka memahami bentuk secara bertahap sesuai perkembangan kognitif mereka (Clements & Sarama, 2020).

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya pendidik dan pengembang media memprioritaskan keseimbangan antara kesederhanaan dan daya tarik visual. Misalnya, *Charlie and Lola* menerapkan warna sebagai stereotip gender tradisional (biru untuk laki-laki, pink untuk perempuan), sementara *Bluey* menerapkan warna sebagai simbolik. Meskipun sesuai dengan penelitian tentang preferensi warna anak, tetapi perlu adanya pendekatan inklusif dalam desain karakter edukatif. Selain itu, ekspresi wajah yang berlebihan (*exaggerated*) terbukti efektif membantu anak mengenali emosi, tetapi perlu dipertimbangkan risiko penyajian emosi yang tidak realistis jika terlalu dramatis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi visual desain karakter untuk media pembelajaran anak usia dini harus mempertimbangkan tiga prinsip desain: (1) penggunaan bentuk dasar dan referensi visual yang familiar, (2) pemilihan warna cerah dan warna representatif karakter, serta (3) ekspresi wajah eksplisit. Hal ini bertujuan agar karakter yang dihasilkan dalam media pembelajaran tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga selaras dengan kebutuhan perkembangan visual dan emosional anak usia dini.

Namun keterbatasan penelitian ini terletak pada sampel yang hanya mencakup dua animasi Barat, sehingga belum tentu relevan untuk konteks budaya lain. Penelitian lanjutan dapat menguji temuan ini dengan cara melibatkan animasi dari berbagai budaya atau melalui uji efektivitas desain secara langsung dengan kelompok anak usia dini. Meski demikian, temuan ini dapat menjadi pendoman untuk menciptakan konten media pembelajaran anak usia dini (4-6 tahun). Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa desain karakter untuk anak usia dini harus dirancang holistik, dengan mempertimbangkan aspek kognitif dan emosional, agar dapat benar-benar mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A., Dewi, C., Made Tegeh, I., & Ujjanti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP>
- Al Fathia, R., Nugraha, A., Ratri, D., Rupa, F. S., & Desain, D. (2024). Analisis Permainan Sensory Play DIY (Do It Yourself) di Rumah yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak. *Jurnal Desain Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.52265/jdi.v6i2.285>

- Clements, D. H., & Sarama, J. (2020). Young Children's Ideas about Geometric Shapes. *Teaching Children Mathematics*, 6(8), 482–488. <https://doi.org/10.5951/tcm.6.8.0482>
- Landa, Robin. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Wadsworth Publishing.
- Lee, K., Talwar, V., McCarthy, A., Ross, I., Evans, A., & Arruda, C. (2014). Can Classic Moral Stories Promote Honesty in Children? *Psychological Science*, 25(8), 1630–1636. <https://doi.org/10.1177/0956797614536401>
- Mohd Amin, A. Y., Ahmad, A., & Hashim, H. (2024). Exploring the Role of Storyline, Characters, and Interactive Storytelling Techniques in Fostering Socio-Emotional Learning in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 13(2), 58–67. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol13.2.6.2024>
- Park, J., & Chung, J. (2025). A Study on the Character Design of 'Catch! Teenieping': Combining Emotional Personification and Abstraction. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 17(2), 136–143. <https://doi.org/10.7236/IJIBC.2025.17.2.136>
- Putri, S. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Mengenai 38 Provinsi Rumah Adat Indonesia Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Desain Indonesia.*, 7(1). <https://doi.org/10.52265/jdi.v7i1.489>
- Rahmawati, R. K. N., & Basri, N. A. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sinclair, L. (2022). What Do Children See on CBeebies? A Textual Analysis of Gender Representation and Identity on British Pre-School Television. *Media Education Research Journal*, 11(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6722614>
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori* (Suryani & U. Rahmawati, Eds.). PT Bumi Aksara.
- Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.
- Valkenburg, P. M., & Piotrowski, J. T. (2017). *How Media Attract and Affect Youth*. Yale University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1n2tvjd>
- Wang, Y. (2024). Inspiration from Research on Preschool Color Preferences for Kindergarten Environment Creation. *Reviews*, 6(6). <https://doi.org/10.12238/rerr.v6i6.2226>
- Wyatt, A. (2010). *The Complete Digital Animation Course: Principles, Practice, And Techniques: A Practical Guide for Aspiring Animators*. Barron's .
- Xu, W., Xu, H., & Guo, X. (2022). Modelling Design of Color Graphics Books Using Visual Vocabulary Based on Children's Color Language Preferences. *CMES - Computer Modeling in Engineering and Sciences*, 130(2), 1171–1192. <https://doi.org/10.32604/cmes.2022.017824>