

Desain Karakter dalam Perancangan *Motion Graphic* Penanganan Dini ADHD pada Anak

Muhamad Raihan Iqbal¹, Widyasari², Bayu Setiawan³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, fakultas Arsitektur Dan Desain, Universitas pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

E-mail : 21052010011@student.upnvjt.ac.id, widyasari.dkv@upnjatim.ac.id, bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

Article History:

Received: 27 April 2025

Revised: 02 Juni 2025

Accepted: 13 Juni 2025

Keywords: desain karakter, ADHD, motion graphic, edukasi, flat vector

Abstract: Minimnya pemahaman masyarakat, khususnya orang tua, tentang penanganan anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) mendorong perlunya media edukasi yang efektif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter anak dalam video motion graphic edukatif tentang penanganan dini ADHD, yang mampu menyampaikan informasi secara komunikatif dan mudah diterima. Metode yang digunakan adalah pendekatan mix-method, yaitu kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan ahli motion graphic dan terapis ADHD, observasi visual terhadap konten edukasi, serta penyebaran kuesioner kepada komunitas orang tua anak ADHD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter dengan gaya flat vector 2D minimalis, warna cerah, dan atribut visual sederhana lebih disukai audiens. Karakter utama dirancang dengan gaya rambut jambul, pakaian kasual dengan simbol "S" sebagai representasi kekuatan dan optimisme, serta pewarnaan yang ramah anak. Validasi desain memperkuat bahwa karakter ini efektif dalam mendukung penyampaian pesan edukasi. Kesimpulannya, pendekatan berbasis riset audiens dan penggunaan ilustrasi sederhana terbukti mampu menghasilkan karakter motion graphic yang komunikatif, mudah dianimasikan, serta relevan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penanganan ADHD pada anak.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merujuk pada anak dengan rentang usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai masa *golden age*. Namun, tidak semua anak pada tahap ini tumbuh dengan kondisi yang sepenuhnya normal. Beberapa di antaranya mungkin memiliki kelainan tertentu. Anak-anak dengan kelainan tersebut umumnya dikenal sebagai anak berkebutuhan khusus (Maghfirah et al., 2024). Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang membutuhkan dukungan khusus untuk menjalani aktivitas sehari-hari secara optimal. Ini mencakup anak-anak dengan berbagai

tantangan atau kelebihan dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan, baik yang berkaitan dengan kecerdasan, sensorik, maupun fungsi motorik (Khairun Nisa et al., 2018).

Anak usia dini merujuk pada anak dengan rentang usia 0-6 tahun, yang sering disebut sebagai masa *golden age*. Namun, tidak semua anak pada tahap ini tumbuh dengan kondisi yang sepenuhnya normal. Beberapa di antaranya mungkin memiliki kelainan tertentu. Anak berkebutuhan khusus memiliki berbagai kategori salah satunya adalah *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) (Una et al., 2023).

Attention Deficit Hyperactivity Disorder, atau yang dikenal dengan ADHD, merupakan istilah populer yang dalam bahasa Indonesia disebut Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif (GPPH) (Wakhaj & Rofiah, 2018). Secara umum, ADHD disebabkan oleh gangguan neurologis yang dipicu oleh berbagai faktor, termasuk kelainan di otak, faktor keturunan, dan kesehatan saat bayi. ADHD terdiri dari beberapa sub tipe, yaitu *predominantly inattentive*, *predominantly hyperactive-impulsive*, dan *combined presentation*.

Anak dengan ADHD memerlukan penanganan khusus agar dapat diterima di lingkungan sosial. Sayangnya, minimnya pengetahuan masyarakat terutama orang tua tentang ADHD seringkali menciptakan lingkungan yang kurang mendukung bagi anak-anak ini dan orang tua mereka. (Natarezwa et al., 2023). Karena Pemahaman yang baik dari keluarga, terutama orang tua, sangat berperan penting dalam mendukung perkembangan anak dengan ADHD. Di Indonesia, perhatian terhadap fenomena ADHD tampaknya semakin meningkat setiap tahunnya, meskipun masih banyak masyarakat terutama orang tua yang kurang familiar dengan istilah tersebut akibat penyebaran informasi yang belum merata (Natarezwa et al., 2023).

Berdasarkan wawancara dengan Azlena Vira Safitri, seorang terapis sekaligus kepala sekolah di PKBM Sebayu Squad, Peran orang tua sangat penting dalam mendukung anak dengan ADHD, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak didiagnosis ADHD, orang tua perlu bersikap kooperatif dengan memahami jenis pendidikan yang tepat dan membuat jadwal kegiatan yang terstruktur dan rutin. Dukungan yang konsisten dari orang tua berperan besar dalam membantu anak dengan ADHD tumbuh dengan optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media edukasi untuk menyebarkan informasi tentang penanganan orang tua dengan anak ADHD. Hal ini penting untuk meningkatkan pemahaman orang tua, memperluas wawasan, serta mencegah kesalahan penanganan orang tua terhadap anak ADHD di keluarga maupun lingkungan sosial.

Menurut Hamijaya dalam (Ibrahim, 2022), Media adalah berbagai alat yang digunakan oleh orang untuk menyampaikan atau mendistribusikan ide, gagasan, atau pandangan. Dengan adanya media, informasi tersebut dapat disampaikan kepada audiens yang menjadi target. Menurut Preeti dalam (Permatasari et al., 2023) Dengan kemampuan menjangkau khalayak yang luas, media sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang bertujuan membangun opini serta meningkatkan kesadaran di kalangan masyarakat. Salah satu variasi media dalam menyajikan informasi atau yang biasa disebut media promosi adalah *motion graphic*. Media ini mengkombinasikan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, suara, teks, dan animasi, untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga membuat audiens lebih tertarik untuk mengikuti konten yang disajikan (Rizal et al., 2021).

Simanjutak dalam kutipan (Rachmania & Widyasari, 2023) mengatakan Animasi *motion graphic* efektif dalam membangkitkan simpati serta membantu penonton dalam pengambilan keputusan untuk mengikuti informasi atau pesan yang disampaikan. Dengan kemampuannya untuk menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, animasi *motion graphic* sangat sesuai digunakan dalam berbagai konteks, seperti media promosi, profil perusahaan, dan iklan layanan

masyarakat. *Motion graphic* merupakan alat yang efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens dengan cara yang sederhana. Informasi yang disajikan dalam bentuk gambar bergerak dapat diperkaya dengan audio dan teks yang relevan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton (Arifin, 2023). Oleh karena itu, pemilihan *motion graphic* sebagai media edukasi menjadi langkah strategis untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan orang tua mengenai ADHD, sehingga dapat membantu mereka dalam mendukung anak-anak yang menghadapi kondisi ini.

Ilustrasi adalah seni menggambar yang bertujuan untuk menyampaikan makna atau tujuan secara visual. Gambar-gambar dalam ilustrasi sering kali dibuat untuk melengkapi atau mencerminkan narasi yang ada dalam teks. Selain itu, ilustrasi juga bisa berdiri sendiri sebagai teks visual yang menyampaikan pesan atau simbol tertentu. Awalnya, ilustrasi berfungsi sebagai pendukung cerita, namun seiring perkembangannya, ilustrasi juga digunakan untuk mengisi ruang kosong di berbagai media seperti majalah, koran, atau tabloid. Bentuknya pun bervariasi, dari sketsa, lukisan, grafis, hingga kartun. Susanto dalam kutipan (Ikrar, 2018).

Salah satu aspek penting dalam *motion graphic* Penanganan Dini ADHD pada Anak adalah desain karakter. Desain karakter adalah langkah penting dalam proses pembuatan animasi, karena karakter berfungsi sebagai tokoh utama yang membawa alur cerita dan menyampaikan pesan kepada penonton Laily dalam (Aroisi & Kurniawan, 2023). Sejalan dengan itu, Priilosadoso (Aroisi & Kurniawan, 2023) menjelaskan bahwa animasi sangat bergantung pada karakter sebagai sarana penyampaian narasi. Oleh karena itu, setiap karakter perlu dirancang dengan ciri khas yang mencakup tampilan visual, sifat, detail fisik, serta perilaku yang mendukung cerita. Pada desain karakter penanganan dini ADHD pada Anak ini digunakan jenis ilustrasi Vector sebagai aset visual yang fleksibel dan mudah diterapkan pada animasi *motion graphic*.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menerapkan pendekatan *mix-method*, yakni gabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif sebagai dasar pengumpulan data pendukung. Menurut Aramo-Immonen, pendekatan *mixed-method* merupakan metode yang mengintegrasikan unsur kuantitatif dan kualitatif dalam satu kesatuan penelitian. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti dari berbagai disiplin ilmu untuk menggali dan memahami permasalahan penelitian secara lebih mendalam (Hakim Nasution et al., 2024).

Pengumpulan Data

Gambar 1. Tabel



Sumber: Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Dalam perancangan desain karakter ini, pengumpulan data dilakukan secara komprehensif dari berbagai sumber guna mendukung validitas dan kedalaman informasi yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Berbagai metode digunakan dalam tahapan ini, meliputi wawancara, studi tokoh, serta observasi. Pendekatan multi-metode ini bertujuan untuk memperoleh gambaran

menyeluruh mengenai topik yang dibahas, baik dari sisi praktisi profesional maupun dari responden yang relevan dengan isu yang diangkat.

Salah satu metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah wawancara mendalam dengan para ahli di bidangnya. Wawancara pertama dilakukan bersama Mas Louis Presiden, seorang ilustrator dan animator yang dikenal melalui karyanya di kanal edukatif “Kok Bisa”, sekaligus pendiri Micin Studio. Dari wawancara ini, diperoleh berbagai wawasan penting mengenai pendekatan visual dalam pembuatan animasi edukatif, proses produksi motion graphic, serta pengalaman beliau dalam menyampaikan informasi melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami oleh khalayak luas. Selain wawancara dengan ahli motion graphic, pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara bersama Kak Azlena Vira Safitri, seorang terapis dan psikolog yang saat ini menjabat sebagai kepala sekolah di Sebaya Squad, Sidoarjo. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait ciri-ciri anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), khususnya dari segi fisik dan perilaku. Informasi yang diperoleh dari beliau menjadi acuan penting dalam merancang desain karakter anak dengan ADHD dalam proyek motion graphic ini, agar tetap representatif dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Selain wawancara, dilakukan pula observasi terhadap berbagai video animasi, terutama motion graphic dan explainer video yang mengangkat tema Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Video-video tersebut diakses melalui beberapa kanal YouTube yang secara aktif memproduksi konten bertema edukasi dan kesehatan mental. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi pola visual, gaya ilustrasi, serta pendekatan penyampaian informasi yang digunakan dalam video-video sejenis.

Studi Tokoh

Hasil wawancara dengan ahli *motion graphic* Mas Louis Presiden, seorang ilustrator dan animato, memberikan wawasan penting mengenai pemilihan gaya visual yang tepat untuk karakter dalam media pembelajaran. Menurut beliau, dalam konteks penyampaian materi edukatif yang ditujukan kepada kalangan orang tua, gaya karakter yang paling sesuai adalah Flat Vector 2D, minimalis dan mempunyai bentuk yang sederhana. Gaya ini dinilai efektif karena mampu merepresentasikan bentuk tubuh manusia secara proporsional tanpa menghilangkan kesederhanaan visual yang menjadi ciri khas dari pendekatan flat vector.

Karakter dengan gaya Flat Vector 2D dianggap ideal karena tampilannya yang bersih, mudah dikenali, dan tidak terlalu kompleks, sehingga membantu fokus audiens pada isi pesan yang disampaikan, bukan pada detail visual yang berlebihan. Mas Louis juga menekankan bahwa karena target utama dari video edukatif ini adalah para orang tua, maka penggunaan gaya ilustrasi yang masih menyerupai bentuk manusia nyata meskipun dalam versi dua dimensi dan minimalis akan jauh lebih komunikatif dan mudah diterima dibandingkan dengan gaya yang terlalu kartun atau abstrak.

Selaras dengan pendapat tersebut, hasil wawancara lain yang dilakukan bersama Azlena Vira Safitri, seorang terapis sekaligus kepala sekolah di Sebaya Squad Sidoarjo, juga memberikan penegasan tambahan mengenai representasi karakter anak-anak dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). Beliau menjelaskan bahwa secara fisik, anak dengan ADHD tidak memiliki perbedaan yang mencolok dibandingkan dengan anak-anak pada umumnya. Ciri khas yang membedakan mereka lebih tampak melalui pola perilaku, cara mereka merespon situasi, serta proses pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, secara visual tidak ada kebutuhan untuk menciptakan karakter anak ADHD dengan ciri fisik khusus atau berbeda. Representasi karakter dapat dibuat menyerupai

anak-anak pada umumnya, karena perbedaan yang sesungguhnya terletak pada aspek perilaku, bukan penampilan. Hal ini semakin menguatkan pemilihan gaya Flat Vector 2D sebagai pendekatan yang tepat selain mudah diterima oleh audiens, gaya ini juga tetap memberikan fleksibilitas dalam menggambarkan ekspresi dan gerakan karakter yang merefleksikan kondisi ADHD tanpa harus menciptakan perbedaan fisik yang justru bisa menimbulkan stereotip.

Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap beberapa referensi visual, diperoleh sejumlah elemen yang dapat dijadikan acuan dalam merancang karakter anak pada motion graphic ini. Beberapa ciri visual yang menonjol meliputi ekspresi wajah yang ceria, serta gaya rambut yang khas, yaitu jambul yang berdiri tegak. Selain itu, karakter anak digambarkan mengenakan pakaian berwarna putih dengan simbol huruf “S” berwarna merah dan oranye di bagian dada, menyerupai ikon karakter superhero. Karakter tersebut juga terlihat menggunakan celana pendek berwarna navy, yang memberikan kesan kasual dan energik. Unsur-unsur visual ini menjadi inspirasi dalam pengembangan desain karakter yang komunikatif dan mudah dikenali oleh audien

Untuk melengkapi data kualitatif, dilakukan pula pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner yang disebarakan secara daring menggunakan platform Google Form. Responden yang menjadi target utama adalah orang tua yang memiliki anak dengan kondisi ADHD. Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui preferensi visual responden terhadap tiga alternatif gaya ilustrasi karakter yang disajikan. Selain itu, responden juga diminta memberikan alasan atas pilihan mereka, yang kemudian dianalisis guna mengetahui kecenderungan dan daya tarik visual yang paling relevan serta efektif untuk audiens sasaran.



Gambar 2. Refrensi karakter
Sumber : Media social alisa_che_kids & Indopop.ID

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain

Perumusan konsep desain dilakukan sebagai langkah untuk memperoleh ide serta landasan visual yang berasal dari hasil analisis sebelumnya. Konsep ini menjadi dasar dalam pengembangan karakter utama, yaitu tokoh anak, yang akan ditampilkan dalam media. Berdasarkan proses tersebut, dirumuskanlah konsep desain karakter anak seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3 Konsep Desain

Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Konsep desain yang dihasilkan menampilkan karakter seorang anak kecil dengan kepribadian yang ceria, penuh energi, menunjukkan perilaku hiperaktif, dan cenderung impulsif. Karakter tersebut digambarkan mengenakan kaos putih bergaya superhero, memiliki gaya rambut jambul khas, serta memakai celana pendek untuk menonjolkan kesan kasual dan aktif. Ilustrasi menggunakan pendekatan flat vector minimalis, dengan bentuk geometris sederhana dan palet warna cerah yang mendukung kesan visual yang ramah dan mudah diterima.

Style karakter



Gambar 4 Refrensi Style karakter

Sumber : Situs 123RF.com

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli *motion graphic* mas Louis Presiden, Karakter dalam video ini akan dibuat dengan gaya 2D yang sederhana dan ekspresif, sehingga mudah dipahami oleh audiens dari berbagai kalangan. Faizi dalam (Sembiring, 2022) Flat design adalah jenis desain yang mengutamakan kesederhanaan dengan fokus pada elemen dua dimensi, tanpa penggunaan bayangan atau tekstur, sehingga meningkatkan aspek fungsionalitas dalam desain tersebut. Gaya ini dipilih karena mampu merepresentasikan orang tua secara realistis namun tetap sederhana, sehingga memudahkan proses animasi. karakter akan menampilkan beragam tokoh,

seperti anak-anak dengan ADHD, orang tua, serta guru, untuk menciptakan kesan yang lebih inklusif dan relatable.

Warna



Gambar 4 Refrensi warna

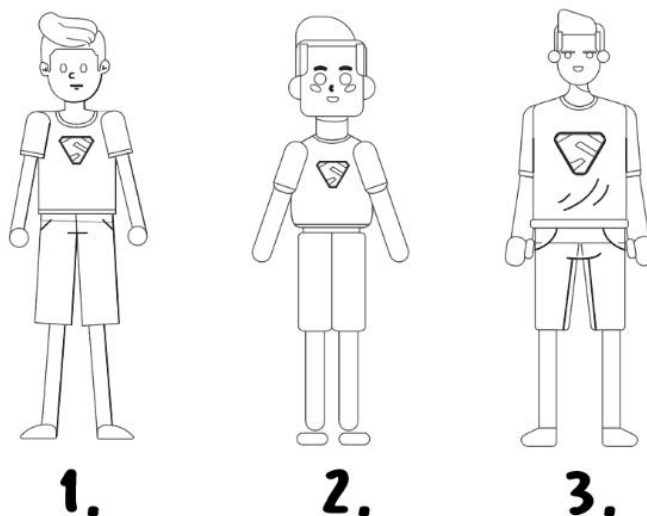
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Mnurut ahli motion graphic Penggunaan warna cerah dan hangat dalam desain karakter animasi memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi, membangun suasana, dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Warna-warna seperti merah, oranye, dan kuning sering diasosiasikan dengan perasaan positif seperti semangat, keceriaan, dan kehangatan. Dalam konteks animasi yang ditujukan untuk anak-anak, pemilihan warna-warna ini dapat meningkatkan daya tarik visual dan membantu dalam penyampaian pesan edukatif secara efektif.

Dalam desain karakter animasi untuk anak-anak dengan ADHD, penggunaan warna cerah dan hangat dapat membantu dalam merepresentasikan karakter yang enerjik dan ceria, serta memfasilitasi penyampaian pesan edukatif secara lebih efektif.

Proses Desain karakter

Dalam proses perancangan karakter, langkah awal yang dilakukan adalah membuat sketsa dengan variasi bentuk serta proporsi tubuh yang berbeda-beda. Setelah itu, dilanjutkan ke tahap pewarnaan dan penambahan detail visual pada karakter. Pada tahap ini juga dilakukan penyempurnaan melalui proses desain komprehensif untuk memperbaiki elemen-elemen yang dirasa belum optimal.



Gambar 5 Sketsa Desain karkater anak
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal



Gambar 6 Alternatif Karakter Anak yang sudah masuk pewarnaan
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Karakter anak yang ditampilkan dalam video motion graphic edukatif mengenai penanganan dini ADHD dirancang dengan filosofi visual yang mencerminkan sifat serta kebutuhan anak-anak dengan gangguan tersebut. Gaya rambut jambul pada karakter melambangkan keunikan, semangat tinggi, dan energi khas anak-anak ADHD yang cenderung aktif serta ekspresif. Di bagian dada karakter, terdapat simbol huruf "S" dalam bentuk emblem yang terinspirasi dari simbol superhero. Huruf ini merepresentasikan kata-kata seperti "Strength" (kekuatan) dan "Support" (dukungan), menegaskan bahwa anak-anak dengan ADHD memiliki potensi luar biasa dan layak mendapatkan perhatian serta dukungan yang positif dari lingkungannya. Pakaian karakter didesain kasual dengan kaos putih dan celana pendek biru, mencerminkan sisi sederhana dan polos khas anak-anak, sementara aksen warna merah dan kuning pada simbol menambah kesan hangat, ceria, dan penuh optimisme. Keseluruhan ilustrasi menggunakan gaya flat vector dengan bentuk geometris sederhana dan palet warna cerah yang memperkuat kesan bersahabat dan mudah dipahami. Pendekatan visual ini dirancang agar mampu menarik minat audiens, khususnya remaja dan orang tua muda, serta mendukung fungsi edukatif dari media motion graphic tersebut.

Dalam proses perancangan bentuk karakter, dikembangkan tiga gaya visual karakter yang berbeda sebagai alternatif desain. Ketiga style ini kemudian disiapkan untuk dievaluasi oleh audiens melalui penyebaran kuesioner. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendapatkan masukan langsung dari target audiens mengenai preferensi visual mereka, sehingga desain karakter yang terpilih nantinya benar-benar sesuai dengan selera dan daya tarik visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesan edukatif pada media motion graphic yang dirancang. Pendekatan ini juga memastikan bahwa desain akhir yang dipilih berbasis data dan memenuhi ekspektasi audiens secara visual dan emosional.

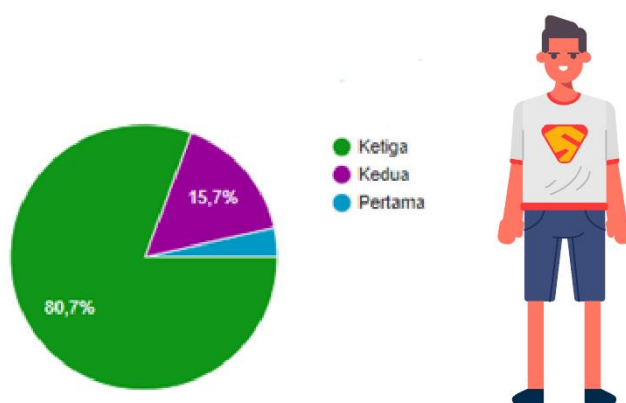
Validasi Desain Karakter

Tahap validasi desain dilakukan sebagai upaya untuk memastikan bahwa karakter yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan komunikasi visual dalam media edukasi.

Proses ini melibatkan dua pendekatan utama, yaitu validasi oleh ahli dan validasi oleh audiens sasaran. Pertama, beberapa alternatif desain karakter anak diserahkan kepada seorang profesional di bidang motion graphic untuk mendapatkan masukan dari sudut pandang teknis dan estetika. Selanjutnya, validasi juga dilakukan dengan melibatkan target audiens secara langsung melalui penyebaran kuesioner yang dibagikan kepada anggota komunitas ADHD di platform Facebook. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan respons dan preferensi dari orang-orang yang memiliki kedekatan langsung dengan isu ADHD, sehingga desain karakter yang dipilih benar-benar relevan, representatif, dan mampu diterima dengan baik oleh khalayak sasaran.



Gambar 7 Validasi desain dengan narasumber
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

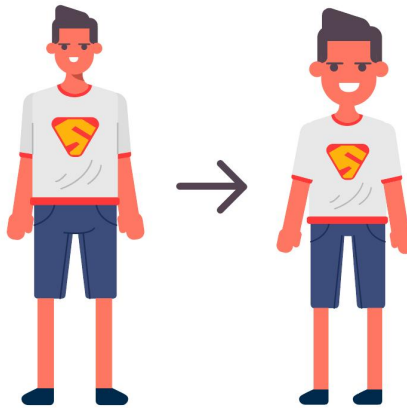


Gambar 8 Hasil pemilihan alternatif desain melalui kuesioner
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Berdasarkan hasil analisis dari kuesioner yang telah disebar, diketahui bahwa sebanyak 80,7% responden memberikan preferensi terhadap alternatif desain karakter nomor satu. Persentase ini menunjukkan dominasi pilihan yang cukup signifikan dibandingkan alternatif lainnya. Oleh karena itu, alternatif pertama ditetapkan sebagai desain utama yang akan diimplementasikan dalam pengembangan karakter lain yang mendukung keseluruhan aset visual

dalam video *motion graphic*. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa alternatif tersebut dinilai paling representatif, mudah diterima, dan sesuai dengan kebutuhan visualisasi edukatif mengenai ADHD dalam format *motion graphic* yang ditujukan kepada khalayak umum.

Final Desain

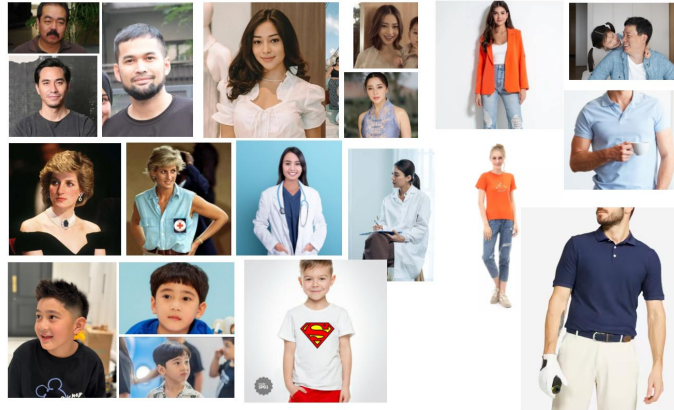


Gambar 9 Final desain karakter setelah penyesuaian
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Desain final karakter yang telah disesuaikan seperti penyesuaian proporsi tubuh dan warna menghasilkan karakter yang lebih ekspresif, ramah, dan mudah dikenali oleh audiens. Proporsi tubuh yang telah disesuaikan, seperti kepala yang lebih besar dan badan yang lebih kecil, memungkinkan karakter menyampaikan emosi dengan lebih jelas dan mendukung kelancaran animasi. Pemilihan warna yang telah disempurnakan menggunakan kombinasi nuansa hangat dan netral untuk menciptakan kesan nyaman serta tidak membingungkan bagi penonton. Warna-warna ini juga membantu membangun suasana edukatif yang positif dan mendukung fokus terhadap pesan utama dalam animasi.

Implementasi Desain

Tahapan berikutnya adalah mengimplementasikan desain karakter utama, yaitu karakter anak, ke dalam desain karakter lainnya yang akan muncul dalam video motion graphic edukatif mengenai penanganan dini ADHD pada anak. Dalam proses ini, struktur dasar seperti bentuk tubuh dan elemen geometris dari karakter anak dijadikan sebagai acuan utama. Untuk menciptakan konsistensi visual, teknik duplikasi (copy-paste) digunakan secara berulang, lalu dilakukan penyesuaian terhadap bentuk, warna, dan atribut karakter sesuai dengan referensi tokoh yang dirancang. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga keselarasan gaya visual antar karakter dalam satu kesatuan video.

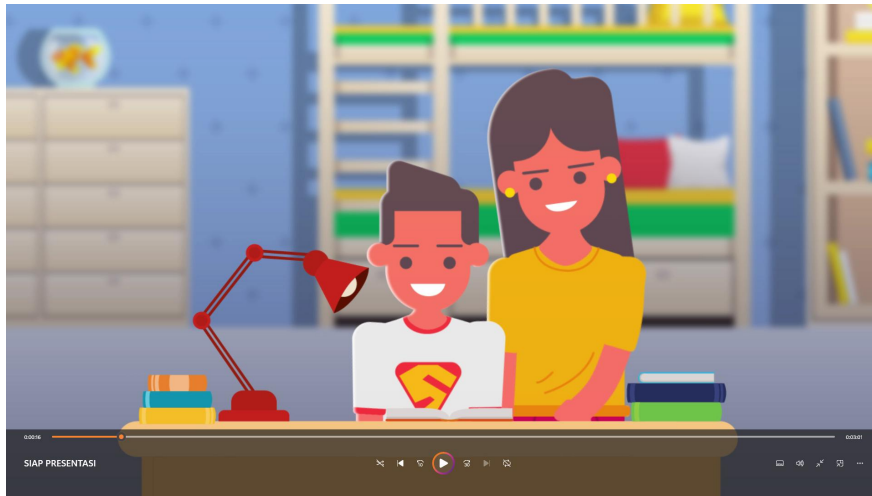


Gambar 10 Acuan desain karakter lain pada video motion graphic Edukasi Penanganan dini ADHD pada anak
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal



Gambar 11 Desain karakter tokoh pada video motion graphic Edukasi Penanganan dini ADHD pada anak
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

Desain karakter yang telah dirancang selanjutnya diaplikasikan ke dalam proses perancangan motion graphic sebagai elemen visual utama. Konsep dan gaya visual dari karakter, termasuk skema warna dan bentuk dasar, turut diterapkan secara konsisten pada aset visual lainnya dalam video motion graphic mengenai penanganan dini ADHD. Untuk menjaga kualitas gambar saat proses ekspor ke format video, seluruh desain karakter diimpor ke dalam perangkat lunak motion graphic dalam format vektor, sehingga tetap tajam dan tidak mengalami penurunan resolusi.



Gambar 12 Implementasi desain karakter pada motion graphic
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal



Gambar 13 Implementasi desain karakter pada motion graphic
Sumber : Dokumen Muhammad Raihan Iqbal

KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses perancangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan karakter anak untuk media edukatif tentang ADHD memerlukan pendekatan berbasis data serta pemahaman mendalam terhadap perilaku target audiens. Riset awal menjadi fondasi penting untuk memastikan karakter yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menarik dan mudah diterima. Karakter anak dirancang untuk memvisualisasikan sifat-sifat khas ADHD seperti keceriaan, energi berlebih, dan impulsivitas, yang ditampilkan melalui desain fisik sederhana, gaya rambut jambul sebagai ciri khas, serta penggunaan kaos dengan simbol “S” sebagai lambang semangat dan potensi anak. Warna-warna hangat dan cerah dipilih secara strategis agar tampilan karakter mampu menarik perhatian remaja dan memberikan nuansa optimis dan bersahabat. Selain aspek visual, gaya ilustrasi flat vector dipilih karena memudahkan proses produksi dalam bentuk motion graphic, menjaga konsistensi bentuk, serta memungkinkan transisi dan animasi yang efisien tanpa kehilangan kualitas visual. Kesederhanaan bentuk dan pewarnaan juga membantu dalam mempertahankan karakter visual yang komunikatif serta mudah diintegrasikan ke dalam berbagai media edukatif berbasis visual.

DAFTAR REFERENSI

- Arifin, S. (2023). *Apa Itu Motion Graphic? Kegunaan dan Pentingnya Skills Motion Graphic*. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/2426-apa-itu-motion-graphic-kegunaan-dan-pentingnya-skills-motion-graphic>
- Aroisi, N. S., & Kurniawan, R. A. (2023). Metode Desain Karakter Aaron Blaise dengan Penerapan Antropomorfisme dalam Animasi Lakontara sebagai Upaya Pelestarian Ketoprak. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 63–78. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5093>
- Hakim Nasution, F., Syahrani Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). Kombinasi (Mixed-Methods) Dalam Praktis Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Ikrar. (2018). Karakteristik Karya Ilustrasi Komunitas “Penahitam” Makassar. *Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 1–16.
- Khairun Nisa, Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018). Karakteristik Dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Maghfirah, R., Apriliyani, Y., Hijriati, & Khaeriyah Syukri, M. (2024). Penanganan Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Di Kelas Therapy Slb Tncc Banda Aceh. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 41–46. <https://doi.org/10.35905/anakta.v3i1.9369>
- Rachmania, A. D., & Widyasari, W. (2023). Animasi Motion Graphic Safety Induction di Wilayah Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur untuk Mencegah Terjadinya Kecelakaan Kerja. *Jurnal Nawala Visual*, 5(2), 69–76. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/592>
- Sembiring, E. B. (2022). Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam Tv). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(2), 71–83. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i2.4905>
- Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Soro, V. M. (2023). Pendekatan Layanan Pendidikan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.38048/jpicb.v1i1.2103>