

Eksplorasi Desain Karakter untuk Buku Cerita Pop-Up “Pixel dan Pixie yang Cerewet”

Oscar Ade Gunawan^{1*}
Mahimma Romadhona²
Sri Wulandari³

^{1,2,3}Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, 60294, Indonesia

¹O.AdeGunawan@gmail.com, ²mahimma.dkv@upnjatim.ac.id, ³sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id.

***Penulis Korespondensi:**

Oscar Ade Gunawan
O.AdeGunawan@gmail.com

Abstrak

*Perkembangan teknologi digital telah membuat penggunaan gadget tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari – hari, termasuk anak – anak. Penggunaan gadget pada anak tanpa pemahaman serta pendampingan yang tepat dapat menimbulkan kecanduan, peningkatan tingkat stres, kurangnya aktivitas fisik, tekanan emosional, dan masalah perilaku. Oleh karena itu diperlukan upaya agar mengedukasi anak mengenai bahaya serta dampak penggunaan gadget secara berlebihan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan media edukasi yang mampu menyampaikan pesan kepada anak secara optimal. Dalam penelitian ini, efektivitas media ditinjau dari kemampuannya dalam meningkatkan ketertarikan visual anak, memudahkan pemahaman isi cerita, serta membantu anak mengenali karakter dan pesan yang disampaikan. Salah satu media yang memiliki potensi tersebut adalah buku cerita pop-up. Dalam pembuatan buku pop-up tentu tidak dapat dipisahkan dari proses desain karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengembangan desain karakter melalui tahapan metode design thinking, yang meliputi perumusan konsep, pembuatan alternatif desain, serta pengujian preferensi visual pada buku cerita pop-up. Penelitian ini merupakan bagian dari tugas akhir perancangan buku cerita pop-up sebagai media edukasi penggunaan gadget pada anak dengan judul buku “Pixel dan Pixie yang Cerewet”, yang akan difokuskan pada proses desain karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking yang terdiri dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. **Kata Kunci: buku cerita pop-up; desain karakter; design thinking; penggunaan gadget pada anak***

Abstract

The development of digital technology has made gadget use inseparable from daily life, including among children. The use of gadgets among children without proper understanding and supervision can lead to addiction, increased stress levels, reduced physical activity, emotional distress, and behavioral problems. Therefore, efforts are needed to educate children about the dangers and impacts of excessive gadget use. One of the efforts that can be carried out is the use of educational media that can convey messages to children optimally. In this study, the effectiveness of the media is assessed based on its ability to increase children's visual interest, facilitate understanding of the story content, and help children recognize characters and the messages conveyed. One medium that has this potential is a pop-up storybook. In the creation of a pop-up book, the process of character design cannot be separated. This study aims to explore the process of character design development through the stages of the design thinking method, which include concept formulation, the creation of alternative designs, and testing of visual preferences in a pop-up storybook. This research is part of a final project on designing a pop-up storybook as an educational medium for children's gadget use, entitled "The Chatty Pixel and Pixie," which focuses on the character design process. The method used in this study is the design thinking method, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, test.

Keywords: character design; design thinking; gadget use in childre; pop-up storybook;

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membuat penggunaan gadget semakin umum di semua kalangan termasuk anak-anak. Penggunaan gadget telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak, sehingga diperlukan pemahaman dan pendampingan yang tepat dalam penggunaannya. [1]. Alat elektronik yang paling sering digunakan oleh orang dewasa dan anak-anak adalah *smartphone* dan tablet [2]. Selain itu, hasil kuesioner yang diperoleh dari 50 responden anak yang berasal dari TK Tunas Bangsa dan SD Sumbergondang menunjukkan bahwa 26% anak menggunakan gadget setiap hari dan 38% anak sering menggunakan gadget setiap hari. Responden dalam penelitian ini memiliki karakteristik yakni siswa berusia 6-8 tahun dengan pendampingan orang tua. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai efek seperti kecanduan, peningkatan tingkat stres, kurangnya aktivitas fisik, tekanan emosional, dan masalah perilaku [3]. Oleh karena itu, anak perlu diberikan edukasi agar tidak mengalami berbagai dampak negatif dari penggunaan gadget [4].

Berdasarkan dengan fakta yang terjadi di masyarakat, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengembangan terhadap perancangan desain karakter Pixel dan Pixie pada buku cerita pop-up sebagai media edukasi penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun. Salah satu cara agar anak memahami dampak penggunaan gadget secara berlebihan serta menggunakan gadget dengan lebih bijak adalah melalui media edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak, seperti usia, tingkat perkembangan kognitif, serta preferensi visual, salah satunya adalah buku cerita pop-up [5]. Buku pop-up merupakan salah satu jenis buku interaktif yang memanfaatkan elemen tiga dimensi yang dapat muncul saat halaman dibuka, sehingga memberikan pengalaman visual yang lebih menarik bagi pembaca [6]. Buku pop-up juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media lain seperti memiliki karakteristik dan elemen permainan yang seru dan menyenangkan bagi anak [7], dapat melatih motorik anak, melatih kreativitas, serta membuat anak lebih aktif [8]. Menurut Zaniyati & Rohmani, buku pop-up tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif untuk melatih kemandirian dan kemampuan belajar kritis pada anak [9].

Desain karakter merupakan elemen penting dalam pembuatan buku anak, termasuk buku cerita pop-up. Menurut Shane Sapmayada [10], desain karakter berperan penting dalam membangun narasi visual untuk menyampaikan cerita dan juga berperan dalam penyampaian pesan dan makna cerita kepada audiens [11]. Proses desain karakter tidak hanya sekedar menggambar karakter yang menarik secara visual, tetapi juga berperan dalam komunikasi dengan audiens. Karakter tidak hanya direpresentasikan melalui visual, tetapi juga dari pola pikir dan cara bertindak [12]. Melalui karakter, sebuah cerita dapat disampaikan serta mampu menghadirkan pengalaman yang berbeda bagi pembaca. Setiap elemen yang terdapat pada karakter seperti pakaian, ekspresi, serta bentuk tubuh memberi petunjuk cerita [13]. Dalam buku anak, karakter juga merupakan elemen visual yang paling dominan karena paling sering muncul serta mampu membangun hubungan emosional dengan audiens [14]. Selain itu, desain karakter tentunya perlu disesuaikan dengan kemampuan membaca dan pemrosesan informasi target audiens [15].

Penelitian ini memerlukan tinjauan terhadap berbagai studi dan penelitian terdahulu guna memahami pendekatan yang telah digunakan serta mengidentifikasi posisi penelitian yang dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Nabila dan Argiyan Dwi Pratama yang membahas mengenai proses perancangan karakter yang berbentuk dua dimensi dengan metode *Design Thinking* [11]. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa dalam metode *Design Thinking* dapat membantu proses kreatif dalam merancang karakter yang memiliki identitas visual yang kuat. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Alexander Shane Sapmayada yang membahas mengenai peran desain karakter dalam membentuk narasi visual melalui studi kasus karakter ikonik.

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa elemen visual seperti warna, bentuk, dan *exaggeration* memberikan peran penting terhadap penyampaian cerita serta membangun hubungan emosional dengan audiens [10].

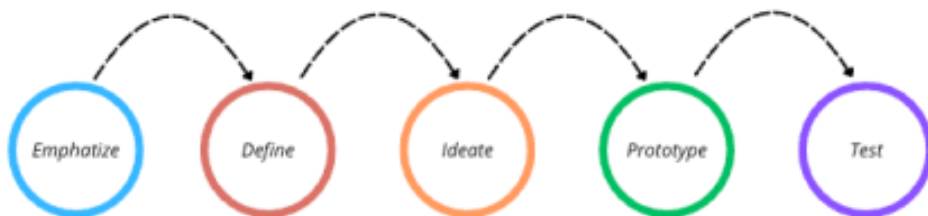
Penelitian lain yang dilakukan oleh Abdurrohman dkk juga menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* banyak digunakan pada proses perancangan dalam pembuatan desain karakter untuk, hal tersebut digunakan untuk mengeksplorasi ide kreatif sehingga menghasilkan konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [5]. Meskipun penelitian tersebut telah membahas perancangan desain karakter dengan berbagai pendekatan dan tujuan, kajian mengenai eksplorasi visual desain karakter yang secara khusus ditujukan untuk media buku cerita pop-up bagi anak masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada eksplorasi desain karakter "Pixel dan Pixie yang Cerewet" sebagai bagian dari perancangan visual untuk buku cerita *pop-up*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang dikemukakan oleh Tim Brown pada 2008 yang merupakan pendekatan untuk pemecahan masalah yang berpusat pada manusia (*human-centered approach*)[16], yang menekankan pemahaman pada kebutuhan pengguna, pengembangan ide kreatif, serta pengujian solusi secara berulang [17]. Metode ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam memahami kebutuhan pengguna, sehingga sangat cocok untuk desain karakter buku anak [18].

Dalam proses *design thinking* terdapat lima tahapan yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize* dilakukan dengan pengumpulan data yang memiliki tujuan untuk memahami kebutuhan dan perspektif pengguna. Pada penelitian ini, pengumpulan data pada tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 50 responden anak berusia 6–8 tahun yang berasal dari TK Tunas Bangsa dan SD Sumbergondang, serta melibatkan orang tua sebagai pendamping responden. Kemudian tahapan *define*, tahapan ini merupakan perumusan masalah yang didapatkan dari tahap *empathize*. Selanjutnya yakni tahap *ideate*, tahapan ini dilakukan melalui proses berpikir kreatif yang bertujuan untuk menghasilkan ide dan solusi sebanyak mungkin [19].

Tahap berikutnya merupakan tahap *prototype*, pada tahap ini dilakukan dengan pembuatan purwarupa dimana merupakan proses perwujudan / visualisasi dari dari ide – ide yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Kemudian masuk pada tahap terakhir yakni tahap *test*, pada tahap *test* dilakukan untuk menguji *prototype* secara langsung terhadap pengguna, hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan umpan balik yang digunakan untuk bahan evaluasi dan perbaikan [20].



Gambar 1. Tahapan Penelitian Metode Design Thinking (Sumber: D.Lantana & Fauziah, 2025)

3. Hasil

Empathize

Tahap *empathize* dilakukan dengan melakukan wawancara dengan orangtua dan anak usia 6 – 8 tahun yang terdiri dari 2 orangtua & 4 anak usia 6 – 8 tahun, dan juga kuesioner yang pada anak usia

6 – 8 tahun yang dilakukan di TK Tunas bangsa dan SDN Sumbergondang dengan jumlah responden berjumlah 50. Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh beberapa temuan, sebagai berikut:

Tabel 1. Temuan Penggunaan Gadget pada anak 6 – 8 tahun yang dilakukan di TK Tunas bangsa dan SDN Sumbergondang

Kategori	Indikator	Persentase	Keterangan
Frekuensi	Sering	38%	Anak menggunakan gadget hampir setiap haari
	Selalu	26%	Anak menggunakan gadget setiap hari tanpa jeda

Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Sebagian besar anak usia 6–8 tahun telah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, yang ditunjukkan oleh tingginya frekuensi penggunaan, yaitu 38% dalam kategori sering dan 26% dalam kategori selalu. Selanjutnya, hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa sebanyak 88% anak belum pernah melihat atau mempunyai buku popup, Meskipun begitu anak tetap menunjukkan ketertarikan terhadap visual buku *pop-up* yang ditunjukkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dengan 50 responden yang berasal dari TK Tunas Bangsa dan SD Sumbergondang menunjukkan bahwa anak-anak tertarik pada buku *pop-up* yang memiliki tampilan visual seperti pada buku "Sleeping Beauty".

Namun dari segi cerita, anak-anak lebih menyukai buku "Bolehkah Salwa Bermain Gadget" karena tema dari buku tersebut lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. pada salah satu bagian kuesioner juga digunakan untuk mengetahui preferensi gaya ilustrasi yang disukai oleh anak. Responden diminta memilih satu gambar yang paling disukai dari 4 gambar dengan gaya gambar yang berbeda. Hasil pemilihan tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan gaya gambar pada perancangan karakter. Hasil kuesioner menunjukkan Gaya gambar 1 yang merupakan poster film Chalkzone memiliki persentase pemilihan tertinggi dibandingkan dengan gaya gambar lainnya yakni sebesar sebesar 32%, dan disusul oleh disney tangled sebesar 28 %.



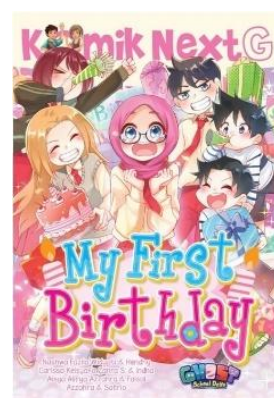
(A)



(B)



(C)



(D)

Gambar 2. Referensi Gaya Gambar

- (A) Gaya Gambar 1 (Sumber: tvtropes.org)
- (B) Gaya Gambar 2 (Sumber: goodreads.com)
- (C) Gaya Gambar 3 (Sumber: imdb.com)
- (D) Gaya Gambar 4 (Sumber: mizanstore.com)

Define

Berdasarkan hasil tahap empathize yang diperoleh melalui wawancara dan kuesioner, mayoritas anak responden menunjukkan preferensi terhadap ilustrasi dengan gaya gambar sederhana yang lebih ekspresif. Karakter yang mudah dikenali dengan ekspresi yang jelas menarik bagi mereka. Dari beberapa temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa desain karakter dalam buku pop – up perlu

mempertimbangkan kesederhanaan bentuk, ekspresi yang komunikatif dan warna-warna yang mampu menarik bagi anak. Temuan ini kemudian menjadi dasar eksplorasi desain karakter Pixel dan Pixie dengan menggunakan metode design thinking pada tahap selanjutnya. Berdasarkan temuan tersebut, maka dirumuskan kebutuhan desain yang akan menjadi dasar dalam proses eksplorasi desain karakter pada buku cerita *pop-up* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Temuan dan Kebutuhan Desain

Temuan	Insight	Kebutuhan Desain
Anak sering menggunakan <i>gadget</i> dalam aktivitas sehari-hari	Anak membutuhkan media edukasi yang menarik terkait penggunaan <i>gadget</i>	Membuat media cerita yang berisikan pesan mengenai penggunaan <i>gadget</i> secara bijak
Anak cenderung tertarik pada visual yang menarik	Ilustrasi menjadi elemen penting dalam buku anak	Mendesain karakter yang ekspresif dan mudah dikenali
Anak belum familiar dengan buku <i>pop-up</i>	Media <i>pop-up</i> masih tergolong baru	Mendesain buku <i>pop-up</i> dengan konsep visual yang sederhana dan menarik
Anak menyukai cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari	Cerita yang relevan lebih mudah dipahami	Membuat alur cerita yang berkaitan dengan aktivitas anak

Sumber: Dokumentasi penulis (2026)

Berdasarkan tabel analisis di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengeksplorasi desain karakter yang menarik dan sesuai bagi anak usia 6–8 tahun untuk diterapkan pada buku cerita *pop-up* yang bertujuan menyampaikan pesan edukasi mengenai penggunaan *gadget* secara bijak.

Ideate

Pada tahap ini merupakan proses dimana berbagai ide kreatif muncul dari dua tahap sebelumnya. Proses perancangan dilakukan dengan eksplorasi konsep visual yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah diperoleh pada tahap *define*. Buku cerita *pop-up* "Pixel dan Pixie yang Cerewet" memiliki 4 karakter utama dan 4 karakter sampingan. Karakter utama pada buku ini antara lain Pixel, Pixie, Raffi dan Sasa. Sedangkan karakter sampingan pada buku ini antara lain Ayah, Daffa, Raihan dan Zahra. Berikut merupakan eksplorasi konsep visual dari karakter pada buku cerita *pop-up* "Pixel & Pixie yang Cerewet."

Konsep Visual Pixel & Pixie

Pixel dan Pixie merupakan karakter fiksi yang berupa avatar dari suatu aplikasi fiksi bernama *Pixy 360*. Pixel dan Pixie memiliki tampilan seperti robot dengan layar sebagai kepala yang menampilkan ekspresi wajah. Pemilihan konsep robot didasarkan pada relevansinya dengan tema *gadget*, di mana karakter ini merepresentasikan perangkat digital yang akrab dengan kehidupan anak. Penggunaan elemen layar sebagai wajah juga bertujuan untuk memperkuat asosiasi visual terhadap teknologi serta memudahkan penyampaian ekspresi secara komunikatif. Pixel adalah avatar milik Raffi, sedangkan Pixie adalah avatar milik Sasa. Objek yang dijadikan sebagai acuan visual adalah konsol handheld retro dan monitor pc desktop. Pixel dan Pixie akan memiliki tampilan yang mirip, tetapi ada pembeda nya seperti karakter kembar laki – laki dan perempuan.



Gambar 3. Acuan konsep karakter 1
(konsol hand held retro)
(Sumber: ubuy.co.id)



Gambar 4. Acuan konsep karakter 2
(monitor pc desktop)
(Sumber: wired.com)

Konsep Visual Raffi

Raffi divisualisasikan dengan bentuk sederhana dengan proporsi anak-anak, menggunakan pakaian berwarna biru muda, hitam, dan putih untuk menampilkan kesan rapi dan ceria, Raffi berusia 8 tahun memiliki sifat yang cerdas, penuh rasa ingin tahu, dan suka asyik dengan dunianya sendiri. Dari semua sifatnya, Raffi sebenarnya merupakan anak yang cerdas dan mudah memahami hal baru, namun Raffi sangat berlebihan dalam bermain game di tabletnya hingga menyebabkan lupa waktu. Raffi memiliki rambut pendek lurus berponi berwarna hitam dengan bentuk mata yang agak sipit dan kulit sawo matang cerah.



Gambar 5. Acuan Konsep Karakter Raffi
(Sumber: shutterstock.com)



Gambar 6. Acuan Konsep Pakaian Raffi
(Sumber: shopee.co.id)

Konsep Visual Sasa

Sasa adalah anak perempuan berusia 7 tahun, memiliki karakter yang ceria, namun usil dan bandel. Ia sangat menyukai aktivitas menonton video di kanal youtube. Sasa suka menirukan apa yang ia lihat terutama hal-hal yang menurutnya lucu. Selain itu, Sasa juga suka bermain game seperti Raffi. Sasa memiliki bentuk mata yang lebar, dengan ekspresi wajah yang kuat. Sasa memiliki rambut yang panjang berponi berwarna hitam dengan dengan kuncir ganda atau *twintail*.



Gambar 7. Acuan Konsep Karakter Sasa
(Sumber: <https://www.orami.co.id>)



Gambar 8. Acuan Konsep Baju dan model rambut Karakter Sasa
(Sumber: shopee.co.id)

Konsep Visual Ayah

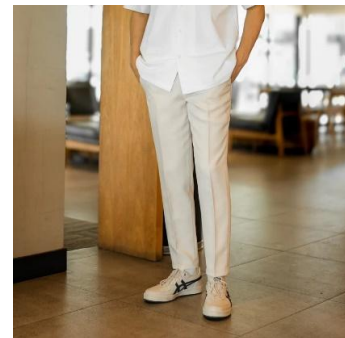
Ayah dari Raffi dan Sasa merupakan pria yang berusia 36 tahun. Ayah memiliki karakter yang disiplin, bertanggung jawab, penyabar dan dapat diandalkan. Ayah sangat inovatif dan memiliki keterbukaan pada hal baru. Ia memutuskan untuk menggunakan aplikasi AI untuk membantunya memberikan pembelajaran kepada anak – anak agar lebih disiplin dan bijak dalam menggunakan gadget. Ayah memiliki bentuk mata yang agak sipit dengan proporsi badan yang agak berisi, rambut Ayah bermodel belah tengah serta berkacamata dengan model *half-rim* yang hanya berbingkai di bagian atas.



Gambar 9. Acuan konsep Karakter Ayah
(Sumber: shutterstock.com)



Gambar 10. Acuan Konsep Baju Ayah
(Sumber: shopee.co.id)



Gambar 11. Acuan Konsep Celana Ayah
(Sumber: shopee.co.id)

Konsep Visual Daffa

Daffa adalah seorang anak laki-laki berusia 8 tahun yang memiliki sifat jahil dan suka bercanda. Daffa memiliki tinggi dan berat badan yang sedikit melebihi dari teman-temannya, Daffa suka memakai topi saat pergi bermain.



Gambar 12. Acuan konsep karakter Daffa
(Sumber: [shutterstock.com](https://www.shutterstock.com))



Gambar 13. Acuan konsep baju Daffa
(Sumber: [shopee.co.id](https://www.shopee.co.id))

Konsep Visual Raihan

Raihan adalah seorang anak laki-laki berusia 7 tahun yang memiliki sifat yang pemberani dan ceria. Raihan memiliki rambut berponi tipis dengan bentuk mata yang agak sipit.



Gambar 14. Acuan konsep karakter Raihan
(Sumber: [shutterstock.com](https://www.shutterstock.com))

Konsep Visual Zahra

Zahra adalah seorang anak perempuan berusia 7 tahun yang memiliki karakter tenang dan disiplin. Zahra memiliki bentuk mata dan senyum yang lebar. Ia memiliki potongan rambut sebahu, tidak berponi dan mengenakan dua penjepit di bagian kanan rambutnya.



Gambar 15. Acuan konsep karakter Zahra
(Sumber: <https://www.shutterstock.com>)

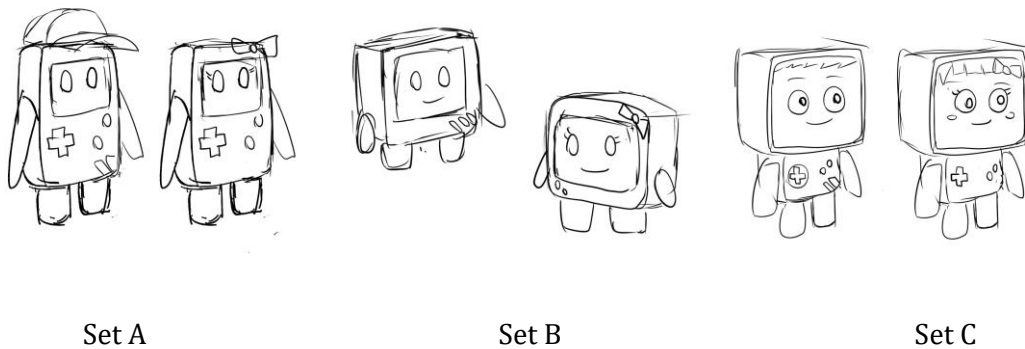
Prototype

Tahap ini dilakukan dengan eksplorasi visual melalui pembuatan alternatif sketsa dengan menggunakan aplikasi digital *Clip Studio Paint*. Peneliti menyusun beberapa set sketsa desain alternatif untuk delapan karakter yaitu Pixel dan Pixie, Raffi, Sasa, Ayah, Daffa, Raihan dan Zahra dengan mengacu pada variabel desain yang telah dirumuskan pada table analisis kebutuhan.

Eksplorasi visual dalam penelitian ini menghasilkan tiga set sketsa alternatif yang dirancang untuk menguji respons audiens berdasarkan aspek gaya rambut, gaya pakaian, detail atribut yang dikenakan, serta elemen pendukung lainnya. Perancangan berbagai sketsa ini memiliki tujuan untuk menciptakan visual yang beragam, Hal tersebut merupakan variabel yang nantinya akan diuji melalui validasi audiens.

Sketsa Pixel dan Pixie

Set sketsa berikut menampilkan eksplorasi visual karakter Pixel dan Pixie melalui pendekatan bentuk yang variatif, namun tetap mempertahankan kesan sederhana, ramah, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Secara umum, desain pada set ini berangkat dari perpaduan bentuk persegi dan sudut membulat yang memberi karakter karakter robotik yang ramah untuk anak - anak. Proporsi tubuh dibuat ringkas dengan kepala atau bagian layar yang tampak dominan dibanding anggota tubuh lainnya, sehingga karakter terlihat lebih imut, dan ekspresif.

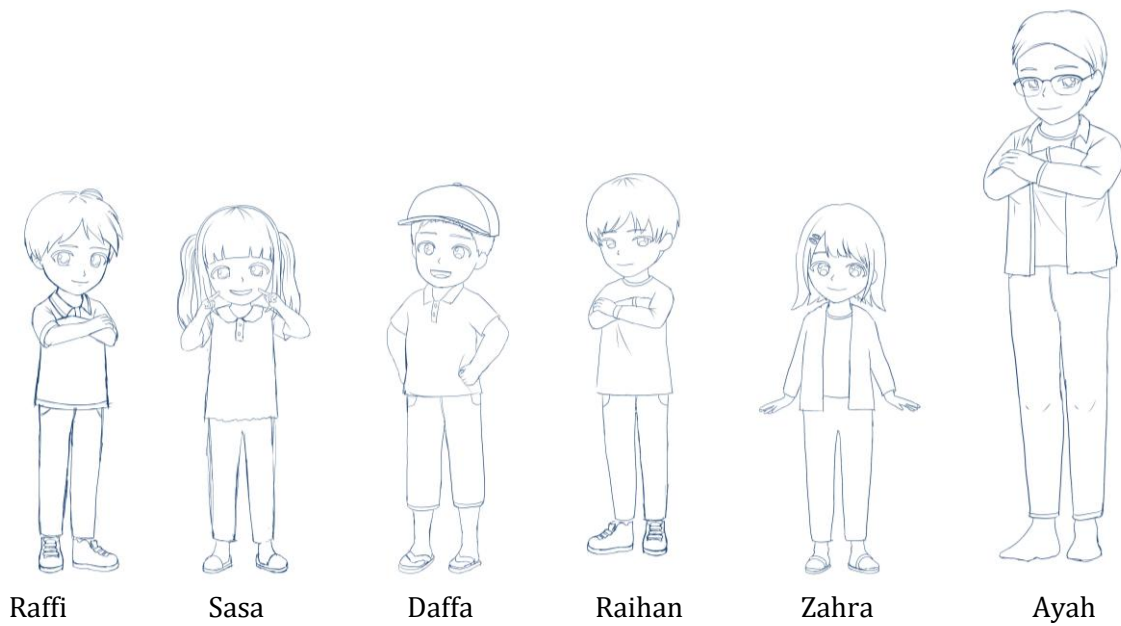


Gambar 16. Sketsa Pixel dan Pixie
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan eksplorasi sketsa karakter Pixel dan Pixie dalam tiga alternatif desain (Set A, B, dan C) yang menunjukkan variasi bentuk, proporsi, dan tingkat penyederhanaan visual sebagai bagian dari proses pengujian preferensi audiens.

Sketsa karakter manusia Set A

Set sketsa A ini menampilkan eksplorasi visual tokoh manusia dengan pendekatan ilustrasi yang lebih mirip dengan gaya gambar asli penulis. Karakter dirancang menggunakan proporsi tubuh yang cenderung ramping dengan ukuran kepala sedikit lebih besar dari proporsi realistis. Secara visual, wajah setiap tokoh dibangun melalui elemen-elemen yang disederhanakan seperti mata berukuran cukup besar, hidung kecil, dan garis mulut tipis, yang berfungsi untuk menonjolkan ekspresi tanpa membuat tampilan karakter menjadi terlalu kompleks. Variasi identitas antar tokoh diperlihatkan melalui perbedaan gaya rambut, postur tubuh, gestur, serta penggunaan atribut pakaian yang sederhana, seperti kaos, celana, rok, sandal, sepatu, dan topi.

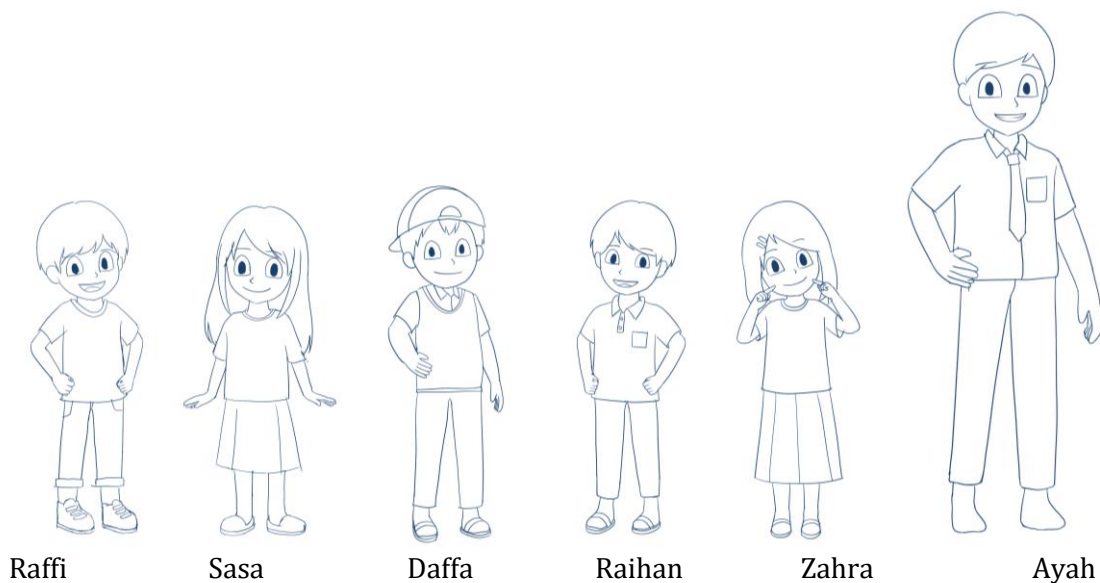


Gambar 17. Sketsa Set B
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan eksplorasi sketsa karakter manusia (Set A) yang menampilkan pendekatan visual dengan proporsi semi-realistis dan detail yang lebih kompleks untuk menguji keterbacaan ekspresi dan identitas karakter.

Sketsa Karakter Manusia Set B

Set sketsa B mengadopsi visual karakter yang merupakan gabungan dari gaya gambar penulis dengan referensi gaya gambar terpilih, yaitu poster Chalkzone. Karakter manusia dibuat dengan ilustrasi yang lebih sederhana dari sebelumnya. Perbedaan identitas tiap tokoh dibangun melalui variasi gaya rambut, aksesoris seperti topi, serta jenis pakaian yang tetap sederhana agar mudah dikenali tanpa membebani tampilan visual.

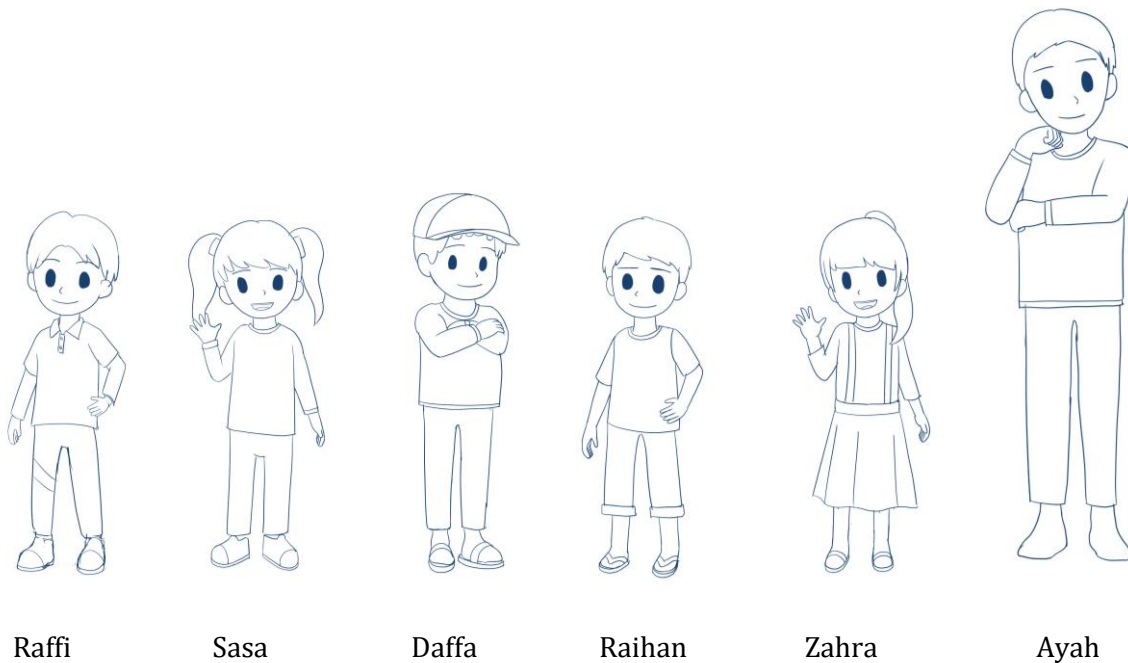


Gambar 18. Sketsa set C
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan eksplorasi sketsa karakter manusia (Set B) dengan tingkat penyederhanaan bentuk yang lebih tinggi serta pengaruh gaya ilustrasi referensi, untuk menguji keseimbangan antara kesederhanaan dan ekspresi visual.

Sketsa Karakter Manusia Set C

Set sketsa C menunjukkan pendekatan desain karakter yang semakin disederhanakan. Gaya gambar dibuat lebih mirip dengan gaya gambar kartun terutama pada bagian rambut dan wajah karakter. Karakter dirancang menggunakan anatomi yang lebih minimalis dengan detail wajah yang dipadatkan ke dalam elemen dasar seperti mata oval gelap, mulut kecil, dan garis wajah yang lembut, sehingga menghasilkan tampilan yang lebih sederhana.



Gambar 19. Sketsa set D
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan eksplorasi sketsa karakter manusia (Set C) dengan pendekatan visual paling sederhana dan minimalis, untuk menguji sejauh mana penyederhanaan mempengaruhi daya tarik dan keterbacaan karakter.

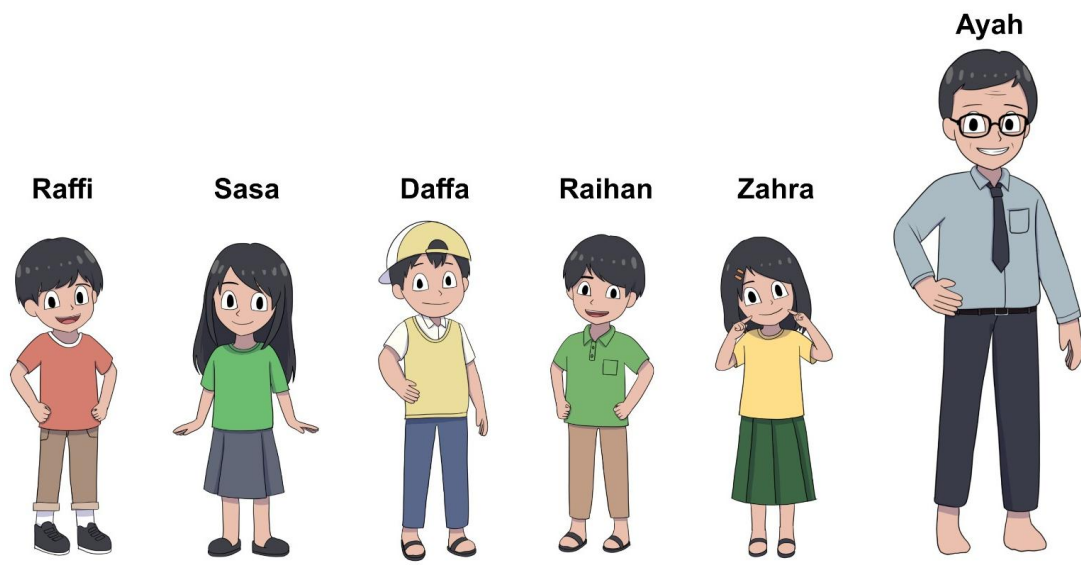
Finalisasi Sketsa Pixel dan Pixie

proses dilanjutkan pada tahap digitalisasi, pewarnaan dasar, dan *finishing* karakter. Pada tahap ini, pewarnaan bertujuan untuk memperjelas identitas tiap tokoh sekaligus meningkatkan daya tarik visual bagi anak-anak. Finalisasi desain karakter dipertegas melalui penggunaan warna dominan yang kontras pada masing-masing tokoh. Karakter Pixel didominasi warna biru, sedangkan karakter Pixie menggunakan palet merah muda.

Gambar di atas merupakan hasil finalisasi karakter manusia Set A yang menampilkan gaya ilustrasi dengan detail lebih kompleks pada bagian wajah dan rambut. Pendekatan ini digunakan untuk menguji sejauh mana tingkat detail mempengaruhi keterbacaan ekspresi dan daya tarik visual bagi anak.

Finalisasi Set Karakter Manusia B

Finalisasi Set B menonjolkan kombinasi gaya gambar penulis dengan referensi gaya gambar terpilih yang menghasilkan bentuk visual dengan gaya ilustrasi yang lebih kartunis. Gambar lebih disederhanakan dengan menghilangkan detail mata dan menyederhanakan detail pada rambut. Pemilihan warna pada karakter tetap menggunakan warna cerah, tetapi cenderung hangat yang mendekati ciri khas referensi gaya gambar Chalkzone.

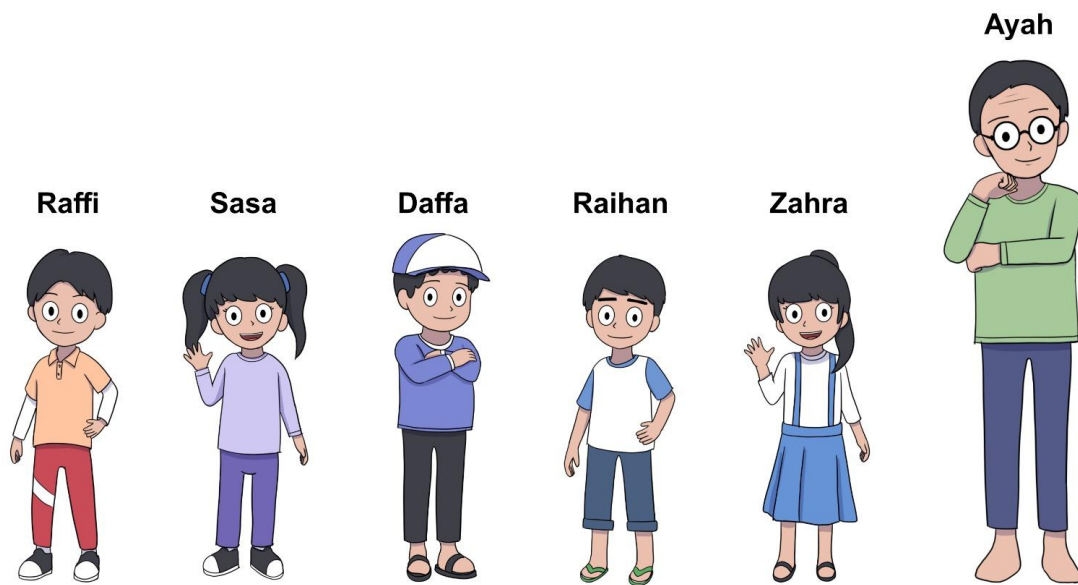


Gambar 22. Finalisasi Set B
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan hasil finalisasi karakter manusia Set B dengan pendekatan visual yang lebih sederhana dan kartunis. Penyederhanaan detail serta penggunaan warna hangat bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus mempertahankan kejelasan identitas karakter.

Finalisasi Set Karakter Manusia C

Finalisasi Set C menunjukkan bentuk karakter yang lebih sederhana dari gaya gambar sebelumnya. Bentuk mata diubah menjadi bentuk bulat dengan pupil yang kecil yang lebih mirip dengan gaya kartunis. Pemilihan warna pada karakter tetap menggunakan warna cerah namun beberapa dikombinasikan dengan warna yang lebih kuat. Pemilihan warna didominasi dengan warna dingin dengan detail yang semakin sederhana.



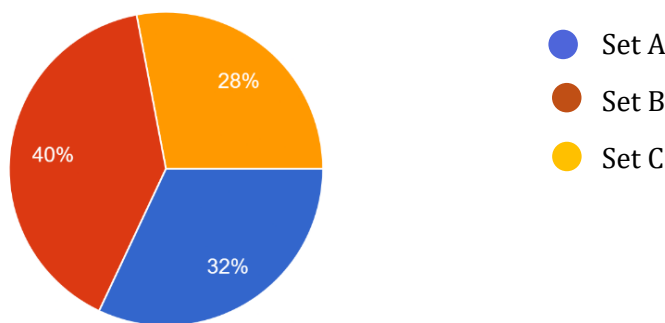
Gambar 23. Finalisasi Set C
Sumber: Dokumentasi Penulis (2026)

Gambar di atas merupakan hasil finalisasi karakter manusia Set C yang menunjukkan tingkat penyederhanaan visual paling tinggi, dengan bentuk dasar dan detail minimal. Pendekatan ini digunakan untuk menguji pengaruh kesederhanaan terhadap kemudahan pengenalan karakter oleh audiens anak.

Test

Pemilihan Karakter Pixel dan Pixie

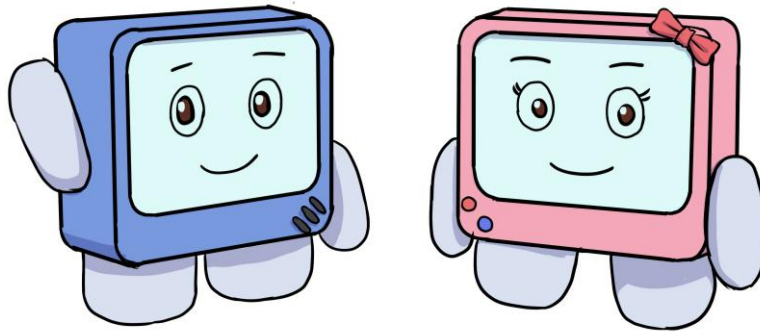
Data hasil validasi visual yang melibatkan anak usia 6-8 tahun di TK Tunas Bangsa Dan SD Sumbergondang yakni dengan jumlah 50 audiens yang menunjukkan hasil desain yang terpilih. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa Set B pada sketsa Pixel dan Pixie menempati posisi teratas dengan jumlah presentase sebesar 40%, disusul oleh Set A sebesar 32%, lalu yang terakhir yakni Set C dengan presentase sebesar 28%.



Gambar 24. Hasil Kuesioner Pemilihan Desain Karakter
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Gambar di atas merupakan visualisasi hasil kuesioner pemilihan desain karakter Pixel dan Pixie oleh audiens anak, yang menunjukkan distribusi preferensi terhadap masing-masing alternatif desain

(Set A, B, dan C). Data ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan desain karakter yang paling sesuai dengan preferensi target pengguna.

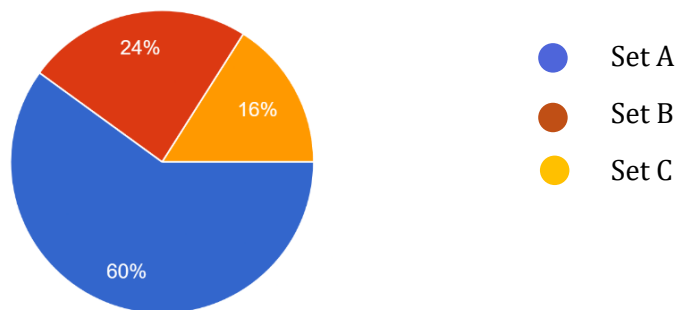


Gambar 25. Desain Karakter Pixel dan Pixie Set B yang terpilih
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Gambar di atas merupakan desain karakter Pixel dan Pixie Set B terpilih berdasarkan hasil kuesioner audiens, yang menunjukkan karakter dengan keseimbangan antara kesederhanaan bentuk, kejelasan ekspresi, dan daya tarik visual sebagai pilihan utama.

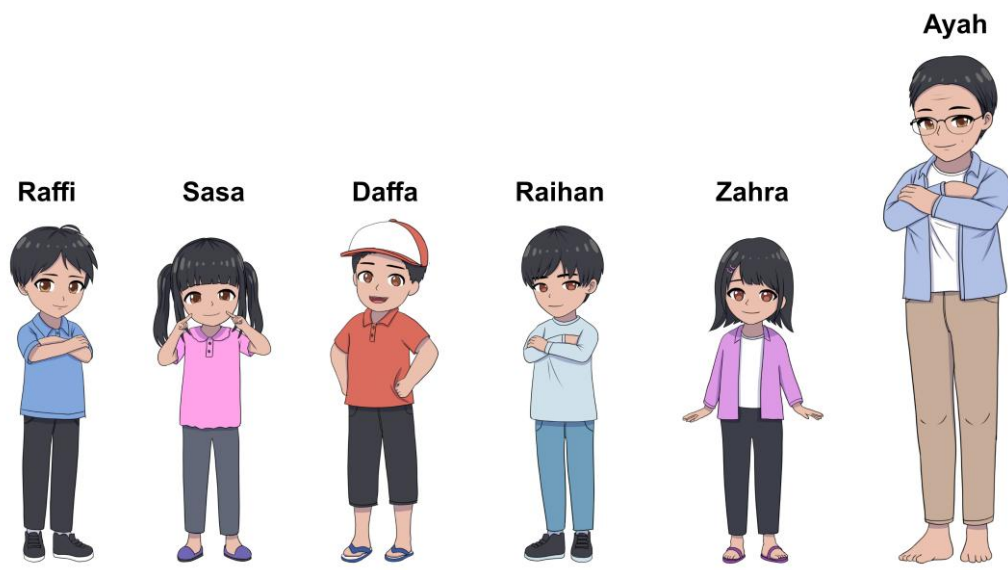
Pemilihan Karakter Manusia

Selanjutnya, berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada audiens terkait pemilihan karakter manusia menunjukkan bahwa Set A memiliki presentase paling besar yakni sebanyak 60% audiens memilih desain ini, disusul dengan Set B dengan presentase 24% serta yang terakhir yakni Set C dengan presentase sebesar 16%.



Gambar 26. Hasil Kuesioner Pemilihan Desain Karakter
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Gambar di atas merupakan visualisasi hasil kuesioner pemilihan desain karakter manusia oleh audiens anak, yang menunjukkan tingkat preferensi terhadap masing-masing set desain sebagai dasar evaluasi visual karakter.



Gambar 27. Desain Set Karakter manusia yang terpilih
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Gambar di atas merupakan desain karakter manusia terpilih berdasarkan hasil evaluasi audiens, yang menunjukkan preferensi terhadap karakter dengan ekspresi yang jelas dan identitas visual yang mudah dikenali dibandingkan tingkat penyederhanaan bentuk semata.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak cenderung tertarik pada karakter dengan bentuk sederhana, warna cerah, dan ekspresi yang jelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ayzenberg & Behrmann [21] yang menyatakan bahwa kesederhanaan visual membantu anak dalam mengenali objek dengan lebih cepat, serta penelitian Jonauskaitė & Mohr [22] yang menunjukkan bahwa warna cerah memiliki daya tarik emosional yang lebih kuat pada anak dan dikaitkan dengan emosi positif. Dengan demikian, persamaan utama antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada peran kesederhanaan bentuk dan warna dalam menarik perhatian serta mempermudah pemrosesan visual anak. Penelitian ini juga menunjukkan pada karakter non-manusia, yaitu Pixel dan Pixie, audiens lebih memilih Set B yang memiliki bentuk lebih sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa pada karakter non-realistis, kesederhanaan bentuk menjadi faktor utama karena membantu anak dalam mengenali dan memahami karakter dengan lebih cepat. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya simplifikasi dalam desain visual untuk anak penelitian Ayzenberg & Behrmann [21].

Sebaliknya, pada karakter manusia audiens justru lebih memilih Set A. Hal ini menunjukkan bahwa pada karakter yang merepresentasikan manusia, anak lebih mempertimbangkan kejelasan ekspresi dan identitas visual dibandingkan tingkat kesederhanaan bentuk. Ekspresi wajah yang lebih komunikatif pada Set A memungkinkan anak untuk lebih mudah memahami emosi karakter, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional. Hal ini sejalan dengan Karmakar [23] yang menyatakan bahwa ekspresi visual yang kuat memiliki peran penting dalam membangun hubungan emosional antara karakter dan audiens. Temuan ini menunjukkan bahwa kesederhanaan tidak selalu menjadi faktor dominan, melainkan bergantung pada konteks karakter.

Oleh karena itu, Set A dipilih pada karakter manusia karena mampu menampilkan ekspresi yang lebih komunikatif dan memperkuat keterlibatan emosional anak dibandingkan alternatif lainnya. Pada karakter non-manusia, kesederhanaan membantu proses kognitif, sedangkan pada karakter manusia, ekspresi menjadi lebih penting karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami emosi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pengembangan

terhadap penelitian terdahulu dengan menunjukkan bahwa preferensi visual anak bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasi secara tunggal.

Selain itu, dominasi warna cerah menunjukkan bahwa warna tetap menjadi elemen yang konsisten dalam menarik perhatian anak. Warna cerah memiliki tingkat kontras yang tinggi sehingga lebih mudah ditangkap oleh sistem visual anak, serta mampu meningkatkan fokus perhatian. Penelitian Blakley, Gaspelin, & Gerhardstein [24] menunjukkan bahwa anak cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual yang menonjol. Dalam konteks ini, warna cerah tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat daya tarik visual dan membantu proses pengenalan karakter. Dominasi warna cerah menunjukkan bahwa warna menjadi elemen yang konsisten memengaruhi preferensi visual anak, terlepas dari perbedaan bentuk dan jenis karakter. Dengan demikian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi visual anak terhadap desain karakter tidak hanya dipengaruhi oleh kesederhanaan bentuk, tetapi juga oleh jenis karakter yang dirancang, serta interaksi antara bentuk, ekspresi, dan warna. Penelitian ini memperluas pemahaman sebelumnya dengan menekankan bahwa desain karakter untuk anak harus mempertimbangkan aspek kognitif dan emosional secara kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi penting. Dari sisi desain komunikasi visual (DKV), perancangan karakter anak sebaiknya mempertimbangkan jenis karakter yang digunakan. Karakter non-manusia dapat menggunakan pendekatan bentuk sederhana untuk meningkatkan keterbacaan visual, sedangkan karakter manusia perlu menekankan ekspresi yang kuat agar mampu membangun komunikasi emosional. Dari sisi edukasi anak, penggunaan karakter yang sesuai dengan preferensi visual dapat membantu meningkatkan pemahaman emosi, fokus perhatian, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak. Sementara itu, dari sisi implikasi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi desainer dan pengembang media anak dalam menentukan pendekatan desain yang tepat. Dengan menyesuaikan desain karakter berdasarkan jenisnya serta mengoptimalkan penggunaan warna dan ekspresi, produk visual yang dihasilkan dapat menjadi lebih efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan audiens anak.

4. Penutup

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain karakter pada buku cerita pop-up "Pixel dan Pixie yang Cerewet" dengan menggunakan metode *design thinking*. Perancangan desain karakter dalam buku cerita pop-up "Pixel dan Pixie yang Cerewet" ditujukan sebagai media edukasi visual untuk membantu anak memahami penggunaan gadget secara lebih bijak. Media buku pop-up dipilih karena mampu menggabungkan unsur visual, naratif, dan interaksi tiga dimensi yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap proses membaca. Karakter Pixel dan Pixie dirancang sebagai elemen utama yang berfungsi menyampaikan pesan cerita secara komunikatif melalui interaksi dalam alur naratif. Pendekatan ini memungkinkan pesan edukatif disampaikan secara lebih ringan dan mudah dipahami oleh anak.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan metode *design thinking* mendukung proses eksplorasi dan pengembangan desain karakter yang sesuai dengan preferensi visual anak, yang dibuktikan melalui hasil uji kuesioner terhadap 50 responden anak usia 6–8 tahun. Data menunjukkan bahwa desain dengan bentuk sederhana, warna cerah, dan ekspresi yang jelas memperoleh tingkat pemilihan tertinggi, yaitu sebesar 60% pada karakter manusia dan 40% pada karakter non-manusia yaitu Pixel dan Pixie, sehingga dapat disimpulkan bahwa karakter dengan kriteria tersebut lebih mudah dikenali dan lebih menarik bagi audiens. Dengan demikian, desain karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen ilustrasi, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang mendukung penyampaian pesan edukatif dalam buku cerita anak.

5. Referensi

- [1] Y. Salis Hijriyani and R. Astuti, "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0," 2020.
- [2] N. D. Melati, A. Sutejo, and S. Wulandari, "Desain Karakter untuk Video 'Menjaga Kesehatan Mata' dengan Teknik Motion Graphic," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 870–883, 2024.
- [3] V. N. Panjeti-Madan and P. Ranganathan, "Impact of Screen Time on Children's Development: Cognitive, Language, Physical, and Social and Emotional Domains," May 01, 2023, *MDPI*. doi: 10.3390/mti7050052.
- [4] I. Fitriansyah Rahmatullah, P. Meisya, and T. Ardian Hopeman, "IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak Sekolah Dasar," *Ilman Fitriansyah Rahmatullah*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [5] A. Abdurrohman, A. Aditya, and R. Nurfitri, "Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 5, no. 01, pp. 38–46, Jul. 2023, doi: 10.32664/mavis.v5i01.757.
- [6] M. Romadhona and A. Solicitor, "Narasi Visual Buku Pop-up Carousel tentang Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak," *IDEA jurnal desain*, vol. 19, Oct. 2020.
- [7] X. Meng, A. R. Yan Ibrahim, and M. H. Bin Azahari, "Analysis of the Role of Children's Pop-up Books in Enhancing Reading Interest," *Journal of Humanities, Arts and Social Science*, vol. 8, no. 1, pp. 261–265, Feb. 2024, doi: 10.26855/jhass.2024.01.045.
- [8] K. Fasih Daswananda and A. Fathoni, "Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa di Sekolah Dasar," 2024. [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org>
- [9] M. Zaniyati and R. Rohmani, "Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools," *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, vol. 5, no. 4, pp. 919–934, Jul. 2024, doi: 10.46245/ijorer.v5i4.641.
- [10] A. Shane Sapmayada, "MEMBANGUN NARASI VISUAL MELALUI DESAIN KARAKTER: STUDI KASUS KARAKTER IKONIK," *VisArt, Jurnal Seni Rupa & Desain*, vol. 2, Dec. 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.lapad.id/index.php/visart>
- [11] D. Ayu Nabila and dan Argiyan Dwi Pritama, "Edu Komputika Journal Perancangan Desain Karakter Violet 2 Dimensi Menggunakan Metode Design Thinking," 2023. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edukom>
- [12] L. Maharani *et al.*, "EKSPLOKASI DESAIN KARAKTER UNTUK KAMPANYE SOSIAL PLUS SIZE," *Imajinasi: Jurnal Seni*, 2023, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- [13] M. C. Wibowo, *DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2024.
- [14] A. Ghina Khanita, "ANALISIS UNSUR VISUAL REPRESENTASI KARAKTER DALAM ANIMASI FILM JUMBO MELALUI PENDEKATAN PERSEPSI VISUAL," 2024.
- [15] F. S. Aaqilah and A. Setyowulan, "STRATEGI VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN)," vol. 4, no. 1, pp. 65–76, 2025, doi: 10.5281/zenodo.16794987.

- [16] T. Brown, "Design Thinking," 2008. [Online]. Available: www.hbr.org
- [17] F. Baraka *et al.*, "Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Interface User : Literature Review The Use Of Design Thinking Methods In User Interface Design: A Literature Review," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [18] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [19] N. Sabariah, N. F. Bahri, W. Swasty, and S. A. Putri, "Pengembangan Desain Tote Bag melalui Pendekatan Design Thinking sebagai Upaya Pelestarian Tenun Buton," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, no. 01, pp. 12–21, Mar. 2025, doi: 10.32664/mavis.v7i01.1773.
- [20] D. Lantana and Fauziah, *E-Book Buku Design Thinking dan Inovasi*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional, 2025.
- [21] V. Ayzenberg and M. Behrmann, "Development of object recognition."
- [22] D. Jonauskaite and C. Mohr, "Do we feel colours? A systematic review of 128 years of psychological research linking colours and emotions," Aug. 01, 2025, *Springer*. doi: 10.3758/s13423-024-02615-z.
- [23] A. Karmakar, "The Impact of Viewers' Response on Animation Character Design: Exploring Emotional Engagement." [Online]. Available: <https://ssrn.com/abstract=5086644>
- [24] E. C. Blakley, N. Gaspelin, and P. Gerhardstein, "The development of oculomotor suppression of salient distractors in children," *J. Exp. Child Psychol.*, vol. 214, Feb. 2022, doi: 10.1016/j.jecp.2021.105291.