

**DESAIN KARAKTER DAMPAK PSIKOLOGIS DAN POLA BELAJAR
ANAK SEKOLAH DASAR TERHADAP FENOMENA
PANDEMI COVID-19 UNTUK ANIMASI
PENDEK 2D**

***CHARACTER DESIGN OF PSYCHOLOGICAL IMPACT AND LEARNING
PATTERNS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AGAINST
THE PHENOMENON OF COVID-19 PANDEMIC IN
2D SHORT ANIMATION***

Hanifa Nuraini A Rosyad¹, Ardy Aprilian Anwar², Yosa Fiandra³.

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**hanifaarosyad@student.telkomuniversity.ac.id¹ ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id²
pichaq@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 mulai menyebar sejak Desember 2019. Virus corona pertama kali ditemukan di Wuhan, Tiongkok. Pandemi COVID-19 menyebabkan seluruh aktivitas menjadi terkendala, salah satunya di sektor Pendidikan. Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim menerbitkan surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19). Pembelajaran jarak jauh menjadi sarana untuk metode proses belajar mengajar di masa Pandemi COVID-19, perancangan desain karakter ini berfokus pada fenomena psikologis dan pola belajar anak sekolah dasar saat pandemi COVID-19. Bertujuan untuk menginformasikan menghibur dan memvisualisasikan fenomena ini yang diperoleh dari data-data yang telah didapatkan dalam perancangan desain karakter, penulis menggunakan metode penelitian campuran dengan pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, observasi, dan kuesioner. Analisis dan selanjutnya divisualisasikan berdasarkan landasan teori yang sudah dilampirkan. Karya yang dihasilkan berupa 4 perancangan karakter bernama Jaka, Endahm Edi dan Edubot dengan menggunakan pengayaan kartun menyesuaikan dengan target sasaran yaitu anak-anak yang dikemas ke dalam output berupa artbook.

Kata kunci : Respon Psikologis, Daring, Desain Karakter, Animasi 2D

ABSTRACT

The COVID-19 Pandemic began to spread since Desember 2019, the corona virus was first discovered in Wuhan, China. The COVID-19 Pandemic has hampered all activities, on of which is in the education sector. Minister of education, culture, research dan technology, Nadiem Anwar Makarim, issued Circular Letter Number 4 of 2020 concerning the implementation of educational policies in the emergency period for the spread of Coronavirus Disease (COVID-19). Distance Learning is a menad for teaching and learning process methods durinf the COVID-19 Pandemic. The character designs focuses on psychological phenomena and learning patterns of elementary school students during the COVID-19 Pandemic. Aims to inform, entertain and visualize this phenomenon obtained from the data that has been obtained in the character designs the authors use Mixed research methods with data collection in the form of interviews, literature studies, observations and questionnaires, analysis and then visualized based on the theoretical basis that has been attached. The work produced is in the form of 4 character designs named Jaka, Endah, Edi and Edubor by using cartoon style adapting to the target namely children, which are packaged into the output in the form of an artbook.

Keywords : Psychological Response, *Online*, Character Design, 2D Animation.

1. PENDAHULUAN

Akhir tahun 2019 tepatnya pada bulan Desember, dunia dihebohkan dengan sebuah kejadian yang membuat banyak masyarakat resah yaitu pandemi virus corona (COVID-19). Kejadian tersebut bermula di Tiongkok, Wuhan (Yuliana, 2020). Berdasarkan data WHO (*World Health Organization*) secara global hingga tanggal 30 Juli 2021 sebanyak 196.553.009 jiwa telah terkonfirmasi COVID – 19, 4.200.412 jiwa diantaranya meninggal dunia. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara di dunia, termasuk Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan RI tanggal 30 Juli 2021, sebanyak 3.372.374 Jiwa telah terkonfirmasi COVID-19 diantaranya 92.311 jiwa meninggal dunia.

Pemerintah pusat maupun daerah melakukan berbagai upaya mengurangi laju penyebaran virus corona, pemerintah memberlakukan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang menyebabkan segala akitivitas menjadi terkendala salah satunya yaitu di sektor Pendidikan. Menteri Pendidikan mengeluarkan kebijakan untuk mengalihkan semua kegiatan belajar mengajar menjadi daring (*Online*), mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai

Perguruan Tinggi. Dikutip dari laman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19).

Pembelajaran daring/jarak jauh difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai virus corona dan wabah COVID-19. Adapun aktivitas dan tugas pembelajaran dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dalam hal kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas belajar diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor nilai kuantitatif (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berdampak pada psikologis yang terjadi pada peserta didik dan orang tua. Dampak yang dirasakan diantaranya mengalami perubahan dalam suasana belajar. Suasana pembelajaran yang didapatkan selama di sekolah dan di rumah berbeda yang pada akhirnya akan memengaruhi psikologis, kedisiplinan, fokus dan daya serap anak terhadap pembelajaran tersebut. Dampak Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) juga berpengaruh pada psikologis orang tua yang harus mengajarkan dan membimbing anak dalam belajar.

Dilansir dari laman (liputan6.com) 15/12/2020 Berita tentang semangat belajar anak menurun selama pandemi COVID-19. Di masa pandemi kesehatan menjadi hal utama yang harus dijaga, akan tetapi tidak hanya kesehatan fisik saja, kesehatan mental/jiwa pun memerlukan perhatian yang khusus. Sejak proses pembelajaran di alihkan menjadi daring, siswa mengalami penurunan motivasi belajar, karena tekanan terjadi akibat belajar secara individu. Siswa tidak ada interaksi dengan siswa lain untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas sekolah. Faktor-faktor utama peningkatan gangguan kesehatan jiwa adalah penutupan sekolah, kehilangan rutinitas dan koneksi sosial terbatas. Berita di atas dapat disimpulkan bahwa dampak psikologis pada anak saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) nyata adanya bahkan dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental sehingga menurunkan motivasi dan menambah tingkat stress pada seseorang.

Maka dari itu dari fenomena tersebut, perancang membuat suatu perancangan desain karakter untuk menginformasikan kondisi psikologis dan pola belajar anak sekolah dasar saat pembelajaran daring serta sebagai penghibur untuk anak sekolah dasar. Animasi 2D dipilih karena merupakan teknik animasi tradisional dan memiliki ciri khas. Animasi sebagai salah satu

teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi seolah-olah bergerak dan berinteraksi (Munir, 2015).

Dalam perancangannya penulis hanya berfokus pada pembuatan karakter desain anak sekolah dasar yang bertujuan untuk menginformasikan kondisi psikologis dan pola belajar anak sekolah dasar saat belajar daring.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Virus Corona

Virus corona atau COVID-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang sangat serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Dilansir dari laman Kementerian Kesehatan COVID-19 disebabkan oleh SARS-COV2 termasuk dalam keluarga besar coronavirus yang sama dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding COVID-19 (Kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus COVID-19 jauh lebih banyak dibanding SARS, COVID-19 memiliki penyebaran lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS (Kemenkes, 2020)

2.2 Psikologi

Psikologi merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan jawaban tentang apa sebenarnya manusia itu. Secara singkatnya psikologi adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia. Psikologi adalah studi tentang perilaku manusia dan hubungan manusia, yakni interaksi manusia dengan dunia sekitarnya, baik yang berupa manusia lain maupun yang bukan manusia : hewan, iklim, kebudayaan dan sebagainya (Purwanto, 2017)

2.3 Belajar

Belajar suatu proses dalam diri masing-masing individu, setelah proses belajar terjadi akan terjadi suatu perubahan tingkah laku, setiap perubahan yang terjadi pada saat proses belajar dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik ataupun lebih buruk, menurut Purwanto tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis seperti : perubahan dalam pengertian,

pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap.(Purwanto, 2017).

2.4 Anak Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar yaitu anak dengan rentang usia 6-12 tahun, memiliki fisik yang kuat mempunyai sifat yang individual serta aktif, anak usia sekolah atau anak yang sudah sekolah akan menjadi pengalaman inti anak. Periode ini anak-anak dianggap mulai bertanggungjawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya dan orang lain. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. (Gunarsa, 2019).

2.5 Pembelajaran Daring

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang digunakan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. (Handarini, Oktafia Ika., Wulandari, 2020).

2.6 Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi dapat dikatakan memberikan “jiwa” dan pada gambar yang diam yang kemudian gambar tersebut seolah-olah hidup, dapat berinteraksi, berbicara dan melakukan sesuatu layaknya benda hidup.(Munir, 2015)

2.7 Karakter

Dalam merancang sebuah karakter, perancang merujuk pada buku “Animation From Pencil to Pixels, How to Make Animated Films” (White, 2012) yang ditulis oleh Tony White, “How to Draw Characters”(Leeuwe, 2019) yang ditulis oleh Mitch Leeuwe dan “Creative Character Design”(Tillman, 2011) “seni membaca bahasa tubuh orang lain”

ditulis oleh mira fadila(Fadilla, 2019) yang ditulis oleh Bryan Tilman. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat karakter yaitu :

1. *Style*

Style/Pengayaan adalah hal pertama yang harus dipertimbangkan. *Style* seperti apa yang akan digunakan, apakah berupa Kartun, Realistik, Kontemporer, Fotorealistik dll. Pemilihan pengayaan untuk karakter bersifat bebas dan tidak terbatas bisa saja pemilihan pengayaan untuk karakter berisi hal-hal baru dan sangat berbeda.

2. *Personality*

kepribadian apa yang akan dimiliki karakter. Apakah karakter yang akan dibuat memiliki kepribadian ramah, agresif, pemarah, bodoh, cerdas, santai, menarik, cantik, jelek dll.

3. *Attitude*

Sikap adalah aspek selanjutnya dalam perancangan desain karakter, sikap dibutuhkan untuk dikomunikasikan secara visual kepada audiens/penonton. Pose atau sikap karakter akan sangat menentukan *attitude* dari setiap karakter.

4. Proporsi

Proporsi dari setiap karakter yang dimuat akan menunjukkan tentang dirinya. Karakter dengan penggambaran pendek dengan kepala yang besar akan didefinisikan sebagai seseorang yang cerdas dan juga penggambaran karakter pria berbahu lebar besar dengan rahang persegi dapat didefinisikan sebagai seseorang yang berani.

5. *Head Heights*

Head Height adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam perancangan desain karakter *Head Height* akan menentukan seberapa tinggi karakter dan seberapa besar ukuran kepala karakter terhadap tubuhnya. Semakin kartun pengayaan desain karakter yang dibuat semakin kecil *Head Height* yang dimilikinya.

6. *Aging*/Penuaan

Setiap usia memiliki karakteristiknya sendiri, mulai dari bayi hingga lanjut usia, mereka memiliki ciri khas dan karakteristik yang berbeda satu sama lain.

7. Siluet

Siluet sangat penting. Tanpa siluet yang jelas, karakter akan sangat sulit dikenali. Karakter kartun paling terkenal memiliki siluet yang sangat mudah dikenali.

8. *Shape*

Menggunakan bentuk primary/utama dapat membantu membuat karakter yang sangat kuat. Bentuk primary/utama juga dapat menambah makna ekstra pada karakter yang dibuat. Square/kotak sangat kuat dan stabil. Circle/lingkaran cenderung sangat bersahabat dan triangle/segitiga bisa sangat stabil tapi juga bisa sangat tidak stabil

9. Turn Around

Pada perancangan desain karakter, perancang tidak cukup hanya dengan membuat karakter desain yang bagus saja, akan tetapi perancang juga memerlukan merancang desain karakternya dari berbagai *angle*.

10. *Gesture*

Setelah pembuatan turn around dalam perancangan karakter desain membuat berbagai pose yang berbeda. Membuat pose simbolis dan ikonik akan menggambarkan gagasan visual yang berbeda.

11. Ekspresi

Pembuatan ekspresi wajah dalam perancangan desain karakter membantu untuk mengetahui mood visual dari karakter

2.8 Metode Penelitian Campuran

Metode penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, pengambungan dua bentuk data, dan penggunaan rancangan berbeda yang dapat melibatkan asumsi-asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis.(Creswell, 2016).

3. DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Data

Jenis Data	Temuan
<p>Data Hasil Observasi</p>	<p>Dampak dari pembelajaran daring yang disebabkan oleh fenomena Pandemi COVID-19. Anak-anak yang duduk di sekolah dasar mengalami perubahan kebiasaan, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan gadget, menonton TV dan bermain video game. Anak-anak hanya menghabiskan waktu untuk belajar lebih sedikit dengan alasan bosan dan tidak mengerti. Proses pembelajaran saat pandemi COVID-19 dilakukan secara daring dan luring tergantung dengan kondisi masing-masing anak</p> <p>Dari data yang saya lakukan observasi, saya melakukan analisis wajah mulai dari bentuk wajah hingga alis untuk pembuatan karakter. Dengan cara menggabungkan foto-foto dengan cara digital photomontage</p>
<p>Data Hasil Wawancara</p>	<p>Pandemi COVID-19 mempengaruhi semua sektor kehidupan, seperti sektor Pendidikan, sektor ekonomi dan lain sebagainya. Orang tua banyak mengalami kesulitan, selama pembelajaran daring orang tua dituntut menjadi seorang guru untuk anak-anaknya, orang tua harus lebih bersabar dalam menghadapi perubahan emosi dari anaknya yang bosan dan tidak mau belajar. Bahkan ada orang tua yang mengerjakan semua tugas-tugas sekolah anaknya. Sedangkan anak bermain gadget seharian.</p> <p>Dalam situasi pandemi saat ini setiap orang harus saling memahami satu sama lain, saling mengerti dan memaklumi keadaan masing-masing.</p>
<p>Data Hasil Kuesioner</p>	<p>Dari data analisis kuesioner yang sudah didapatkan 121 Responden mengisi kuesioner, sebanyak 55,4% yang mengisi adalah responden perempuan dan 44,6% yang mengisi adalah responden laki-laki. Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 41,3% menyatakan bahwa belajar di rumah selama pandemi COVID-19 tidak menyenangkan, 53,7% menyatakan bahwa belajar di rumah selama pandemi COVID-19 merasa bosan dan malas untuk belajar, kemudian sebanyak 68,4% menyatakan bahwa selama belajar di rumah mengalami kesulitan dalam belajar lalu 44,6% responden merasa materi yang diberikan guru sulit dimengerti.</p>

54,5% menyatakan bahwa selama belajar di rumah dibantu oleh kedua orang tua, kemudian 57,9% hasil menyatakan bahwa kadang-kadang sering menunda tugas-tugas yang diberikan oleh guru, lalu 64,5% menyatakan bahwa selama belajar di rumah sering menggunakan gadget untuk belajar. Lalu 44,6% menunjukkan bahwa kadang-kadang gadget digunakan untuk menonton youtube serta sebanyak 51,2% jarang sekali gadget digunakan untuk bermain game, pemakaian gadget untuk sosial media sebanyak 41,3% kadang-kadang membukanya selama belajar di rumah. Sebanyak 80,2% menyatakan bahwa penggunaan internet untuk belajar di rumah menggunakan kuota dan sebanyak 54,3% menyatakan bahwa biaya yang dikeluarkan Rp.50.000-100.000.

Selanjutnya referensi pemilihan gaya karakter yang menarik menurut target audiens. Pada kuesioner penulis memilih karakter 2 pengayaan yang berbeda yaitu kartun dan manga yaitu animasi chalkzone, craig of the creek dan kimi no nawa. Berdasarkan hasil kuesioner dari 50 responden sebanyak 44% bahwa animasi chalkzone lebih menarik dibandingkan dengan animasi yang lain.

			
Judul	Craig of the Creek	Wreck It Ralph : Break the Internet	Chlakzone
Kesimpulan	Dari data 3 (tiga) karya sejenis yang perancang pilih setiap karya memiliki perbedaan data objek, pada data analisis karya yang pertama perancang mengambil data objek mengenai karakter desain mulai dari <i>head height</i> ,		

shape, warna kulit, rambut, ekspresi, dan *gesture* selanjutnya analisis karya sejenis yang kedua yaitu perancang mengambil data objek mengenai karakter desain mulai dari *head height*, *shape*, warna kulit, rambut, ekspresi dan *gesture* Kemudian analisis karya sejenis yang ketiga yaitu mengenai data pewarnaan yang menggambarkan visual ‘Dunia Internet’ serta warna-warna yang menggambarkan suasana yang sesuai dengan *mood* dari si karakter, setiap warna yang ditampilkan memiliki arti yang berbeda-beda seperti teori makna warna yang ada di bab 2

3.2 Hasil Analisis

Pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia sejak maret 2020, merupakan fenomena yang menyebabkan setiap orang mengalami masalah dan kendala yang sama rata. Khususnya di sektor Pendidikan proses pembelajaran yang tadinya dilakkan secara langsung, bertatap muka dengan guru, menjadi tidak bisa di lakukan lagi dan tidak tahu kapan akan normal kembali. pembelajaran secara daring adalah sesuatu yang asing untuk peserta didik maupun orang tua,

Dari data 3 (tiga) karya sejenis yang perancang pilih setiap karya memiliki perbedaan data objek, pada data analisis karya yang pertama dan kedua perancang mengambil data objek mengenai karakter desain mulai dari *head height*, *shape*, warna kulit, rambut, ekspresi, dan *gesture* selanjutnya analisis karya sejenis yang Kemudian analisis karya sejenis yang ketiga saya mengambil data mengenai data pewarnaan setiap warna yang ditampilkan memiliki arti yang berbeda-beda seperti teori makna warna yang ada di bab 2.

Dari data-data yang telah saya dapatkan mulai dari data objek, data observasi, data wawancara, data kuesioner dan data khalayak sasaran, semua data tersebut saya butuhkan untuk perancangan desain karakter yang akan perancang jadikan sebagai bahan perancangan dalam bab selanjutnya

4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam pengkaryaan ini berupa desain karakter untuk film pendek animasi 2 dimensi. Topik yang diangkat dalam pengkaryaan yaitu tentang dampak psikologis dan pola belajar anak sekolah dasar saat pandemi COVID-19. Perancangan

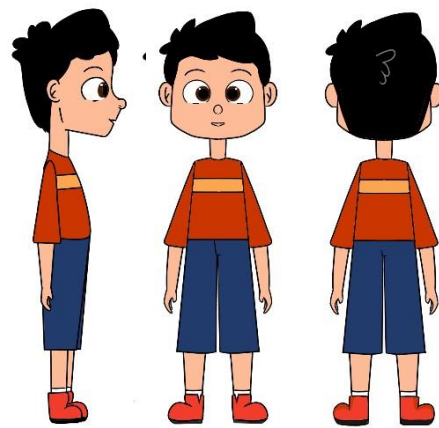
desain karakter ini dilandasi dari data-data yang penulis dapatkan seperti data wawancara, data observasi, teori, data kuesioner dan data karya sejenis.

4.2 Konsep Kreatif

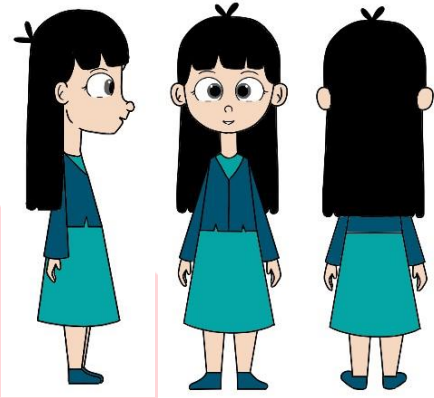
Pada perancangan desain karakter dibuat berdasarkan data hasil analisis observasi perancangan, terdapat 4 karakter yaitu Jaka, Endah, Edi sebagai karakter anak-anak yang sedang melakukan pembelajaran daring di rumah karena adanya Pandemi COVID-19 dan Edubot sebagai karakter seorang robot yang menghuni “Dunia Virtual”. Pada perancangan 4 karakter desain, penulis membuat sketsa bentuk tubuh daring masing-masing karakter yang disesuaikan dengan hasil analisis observasi seperti contohnya adalah karakter Jaka dari hasil observasi perancangan 3 anak laki-laki yang memiliki ciri-ciri wajah berbentuk persegi, hidung kecil, rambut hitam dan warna kulit sawo matang. Kostum yang digunakan juga disesuaikan dengan pakaian yang biasa digunakan oleh anak sehari-hari.

4.3 Hasil Perancangan

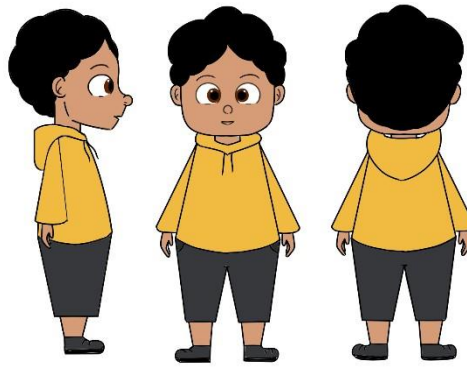
berikut ini adalah hasil perancangan 4 karakter yaitu Jaka, Endah, Edi dan Edubot



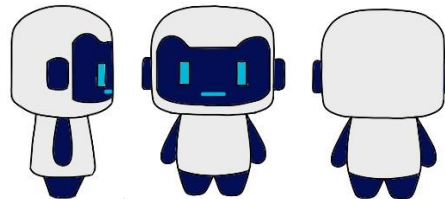
Gambar 1. Karakter Jaka



Gambar 2. Karakter Endah



Gambar 3. Karakter Edi



Gambar 4. Karakter Edubot

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pengkaryaan tugas akhir, penulis mengangkat fenomena COVID-19 yang tengah melanda di berbagai negara di dunia termasuk Indonesia yang mengakibatkan adanya perubahan di berbagai sektor salah satunya yaitu di sektor Pendidikan Kegiatan belajar mengajar yang dialihkan menjadi daring mengakibatkan perubahan pada psikologis anak, dan cara belajar anak yang harus disesuaikan dengan situasi pandemi COVID-19.

Respon psikologis yang ditunjukkan anak saat belajar daring yaitu perubahan emosional, anak yang terlalu lama hanya berdiam diri di rumah menyebabkan anak lebih cepat marah dan bosan hingga akhirnya menyebabkan perubahan juga pada motivasi dan pola belajar.

Dalam proses perancangan karakter, penulis menggumpalan terlebih dahulu data-data yang dibutuhkan dengan cara observasi penelitian kepada 10 anak sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui kegiatan dan perubahan apa saja yang terjadi selama pembelajaran daring observasi perancangan kepada 8 orang anak sekolah dasar bertujuan untuk referensi sketsa desain karakter, wawancara kepada 3 narasumber, kuesioner dan referensi dari 3 karya sejenis. kemudian data yang didapatkan dianalisis untuk mendapatkan konsep karakter, konsep visual dan konsep cerita dari setiap karakter, selanjutnya membuat sketsa eksplorasi bentuk tubuh, siluet, ekplorasi wajah, eksplorasi rambut dan kostum, turn around, pose, ekspresi dan coloring.

Perancangan desain karakter juga bertujuan untuk menghibur anak sekolah dasar yang sedang melakukan proses pembelajaran secara daring.

5.2 Saran

Karya ini dibuat karena adanya fenomena pandemi COVID-19 yang melanda dunia termasuk Indonesia. Diharapkan karya ini menjadi salah satu motivasi dan edukasi terhadap anak-anak untuk lebih memahami tentang virus corona, protokol kesehatan dalam pencegahan COVID-19. Karya ini belumlah sempurna kedepannya penulis berharap karya ini dapat menjadi salah satu referensi untuk terciptanya karya-karya lainnya yang lebih baik.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design (Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran)*. In *Terjemahan Bahasa Indonesia (Issue 150)*. Pustaka Pelajar.
- Fadilla, M. (2019). *Seni Membaca Bahasa Tubuh Orang Lain*. Araska.
- Gunarsa. (2019). *Asuhan Keperawatan Keluarga Anak Usia Sekolah dengan Tugas Perkembangan Anak Sekolah*. 8–28.
- Handarini, Oktafia Ika., Wulandari, S. S. (2020). *pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid-19*. 8.
- Kemendikbud. (2020). www.kemdikbud.go.id
- Kemkes. (2020). <https://www.kemkes.go.id/index.php>
- Leeuwe, M. (2019). *HOW TO draw characters characters*.
- Munir. (2015). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (N. Ruswandi (Ed.)).
- Purwanto, M. N. (2017). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*.
- White, T. (2012). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*.