



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 870-883

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Desain Karakter untuk Video “Menjaga Kesehatan Mata” dengan Teknik *Motion Graphic*

Na’ima Dinda Melati<sup>1✉</sup>, Aris Sutejo<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”

Email: [20052010056@student.upnjatim.ac.id](mailto:20052010056@student.upnjatim.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Saat ini perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan anak-anak lebih sering menggunakan tablet dan *handphone*. Kondisi ini juga dapat menjadi semakin parah karena anak-anak memiliki resiko lebih tinggi terkena mata rabun. Perlu adanya edukasi mengenai kesehatan mata sangat perlu dilakukan, salah satunya kepada anak-anak. Menumbuhkan kebiasaan menjaga kesehatan mata sejak usia dini dapat memberikan dampak yang baik pada masa depan anak-anak. Maka dari itu, perlu adanya media edukasi yang disampaikan oleh lembaga kesehatan seperti puskesmas kepada sekolah dasar saat melakukan skrining kesehatan. Sehingga, anak-anak dapat memahami tata cara menjaga kesehatan mata. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, *Focus Group Discussion*, dan Observasi sedangkan pengumpulan data sekunder melalui literatur. Hasil dari perancangan ini adalah katakter yang digunakan untuk video edukasi kesehatan mata dengan teknik *motion graphi*.

Kata Kunci: *Karakter, Motion Graphic, Kesehatan Mata*

## Abstract

Currently, the rapid development of technology causes children to use tablets and cellphones more often. This condition can also become worse because children have a higher risk of developing myopic eyes. It is very necessary to provide education regarding eye health, one of which is for children. Cultivating the habit of maintaining eye health from an early age can have a good impact on children's future. Therefore, there is a need for educational media delivered by health institutions such as community health centers to elementary schools when carrying out health screening. So, children can understand how to maintain eye health. The method used is a qualitative method with primary and secondary data collection techniques. Primary data collection is through interviews, observations, Focus Group Discussions and Observations, while secondary data collection is through literature. The result of this design is characters that are used for eye health educational videos using motion graphics techniques.

Keywords: *Characters, Motion Graphics, Eye Health*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi selalu meningkat seiring dengan perkembangan kebutuhan dan kebiasaan setiap individu. *smartphone* dan Tablet merupakan alat elektronik yang sering digunakan oleh orang dewasa dan anak-anak. 90% orang tua mengatakan bahwa jenis alat elektronik yang sering digunakan anak-anak adalah *smartphone* dan *tablet*. Penggunaan alat elektronik yang berlebihan dan tidak tepat dapat menyebabkan anak sekolah mengalami gangguan penglihatan mata rabun (Pertiwi et al., 2018)

Dalam buku Terapi Mata oleh DR. STEVEN M. dkk (Beresford, Dr Steven M. Muris, Dr David W. Allen, 2008) Mata merupakan kantong *spherical* atau bola mata yang terdiri dari sel-sel hidup berisi *jelly* transparan dan cairan yang dipadatkan, untuk tetap mengembang seperti balon. Mata merupakan bagian panca indera yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Menjaga Kesehatan mata menjadi hal yang sangat penting dilakukan. Tetapi yang terjadi dimasyarakat adalah gangguan penglihatan mata rabun menjadi kasus yang banyak dialami dan sering ditemui. Menurut hasil wawancara dengan dr. Cita Farlamita SpM selaku dokter spesialis mata anak, Anak usia dini memiliki resiko terkena mata rabun lebih tinggi dibandingkan dengan orang dewasa.

Menurut hasil wawancara dengan Dhieni Melinda Prawesthi, S.Pd, guru IPA kelas V di SDN Gading I Surabaya, ditemukan bahwa beberapa siswa memiliki miopi tetapi tidak menggunakan kacamata untuk koreksi. Lima siswa yang mengalami masalah mata buram diperiksa dan diwawancarai. Temuan menunjukkan bahwa mereka masih tidak jelas tentang apa yang harus dilakukan untuk menangani masalah tersebut. Menurut hasil wawancara

dengan dr. Cita Farlamita SpM terjadinya mata rabun tidak hanya disebabkan oleh penggunaan *Smartphone* tetapi juga disebabkan oleh aktivitas dengan jarak pandang dekat yang terlalu lama seperti membaca buku dan berada di ruangan sempit dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya mata rabun.

Pemberian edukasi menjaga kesehatan mata banyak dilakukan salah satunya mengadakan sosialisasi di sekolah oleh guru mata pelajaran maupun dari lembaga diluar sekolah seperti Puskesmas. Dinas kesehatan melalui puskesmas bekerjasama dengan Rumah Sakit Mata Masyarakat Jawa Timur dan klinik mata melakukan skrining mata serta sosialisasi menjaga kesehatan mata pada masyarakat dan instansi sekolah di Surabaya salahsatunya jenjang sekolah dasar. Sosialisasi yang dilakukan oleh lembaga perlu disampaikan secara menarik untuk anak-anak sekolah dasar.

Perancangan berfokus pada pembuatan karakter untuk video *Motion Graphic* Menjaga kesehatan Mata. Sehingga, dalam proses desain karakter dibuat melalui pendekatan psikologis. Konsep pembuatan karakter berpacu pada tema yang akan dibahas dalam sebuah perancangan. Atribut-atribut karakter merupakan hal pokok dalam mendesain sebuah karakter seperti pakaian, palet warna, bentuk tubuh, dan lainnya. (Ariella et al., 2022) Desain karakter dibuat memiliki gaya visual yang sederhana dan menggunakan warna-warna yang *colorfull* dapat mudah di pahami dan dikenal oleh anak anak.

Desain karakter dalam sebuah video *Motion Graphic* memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi visual kepada siswa agar lebih mudah untuk dipahami. Desain karakter pada video *motion graphic* menjaga kesehatan mata akan menggambarkan siswa sekolah dasar yang memiliki kebiasaan kurang baik dalam menjaga kesehatan mata. Selain itu, karakter seorang dokter sebagai ahli kesehatan mata yang akan menyampaikan tata cara menjaga kesehatan mata. Salah satu keunggulan ilustrasi yaitu mempengaruhi persepsi seseorang terhadap sesuatu melalui faktor visual. Persepsi seseorang terhadap sesuatu dapat diubah melalui indera yang digunakan. (Putri et al., 2023).

## METODE PENELITIAN

### Metode Pengumpulan Data

Teknik perancangan data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara, *Focus Group Discussion* dan Observasi. Sedangkan, data sekunder sebagai penguat data pada perancangan ini menggunakan hasil literatur pada jurnal maupun buku.

## 1. Wawancara

Menurut (Salmaniah Siregar, 2002) wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada responden dengan mendalam. Sehingga, didapatkan hasil berupa pengalaman yang dialami oleh responden.

Wawancara pertama bersama guru Sekolah Dasar dilakukan untuk menggali informasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa, metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta hasil belajar siswa seputar pengetahuan Kesehatan mata. Wawancara dilaksanakan Bersama Narasumber Ibu Dhieni Melinda Prawesti, S.Pd selaku wali kelas juga selaku guru ajar Sains di SDN Gading I Surabaya.

Wawancara kedua terhadap guru Sekolah Dasar dilakukan untuk menggali informasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa, metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta hasil belajar siswa seputar pengetahuan Kesehatan mata. Wawancara dilaksanakan Bersama Narasumber Ibu Saras Nalurila Dirnaru, S.Pd selaku wali kelas juga selaku guru ajar Sains di MIS Baiturrahman Gubeng Kertajaya. Wawancara dilaksanakan pada hari Jum'at, 1 Desember 2023.

Wawancara ketiga dilakukan bersama dr. Cita Farlamita SpM selaku dokter spesialis mata anak di Rumah Sakit Mata *JEC Java* Surabaya. Wawancara dilaksanakan pada 10 Desember 2023. Wawancara dilakukan untuk mendalami kondisi kesehatan mata yang terjadi pada anak-anak. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan mendalami materi yang akan di berikan kepada penonton.

Wawancara ke empat Penulis melakukan Wawancara dengan Muhammad Khaidar Ilmi selaku ahli *motion graphic*. Wawancara dilaksanakan secara daring pada 10 Desember 2023. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aspek-aspek *motion graphic* yang sesuai untuk anak-anak.

Wawancara kelima penulis lakukan kepada Thomas H. Dewanto, S.T., M.T selaku ahli Ilustrasi. Wawancara dilaksanakan secara daring pada 10 Desember 2023. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui jenis *style* desain karakter dan warna yang sesuai untuk audiens.

Peneliti melakukan wawancara dengan Iqbal Bimantoko, M.Psi., Psikolog. Wawancara dilaksanakan secara daring pada 4 Februari 2024. Wawancara dilakukan untuk mengetahui alur cerita dan desain karakter yang sesuai untuk anak-anak. Selain itu, dalam wawancara ini juga membahas mengenai cara penyampaian yang mudah dipahami oleh anak-anak.

## 2. *Focus Group Discussion*

Menurut (Purnama, 2015) *Focus Group Discussion* merupakan sebuah kegiatan diskusi yang dilakukan kepada sekelompok orang dengan melakukan Interaksi dengan mengonfirmasi jawaban satu per satu anggota group. FGD dilakukan kepada anak Sekolah Dasar di MIS Baiturrahman Gubeng Suraaya dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 17 dan 30 November 2023. FGD dilakukan kepada 12 siswa yang masing masing 2 siswa dari kelas 1-6. Pembahasan yang diangkat adalah ketertarikan siswa terhadap kebiasaan mereka, kepemilikan barang elektronik, pola belajar dan ketertarikan terhadap macam jenis video. Selain itu, *Focus Group Discussion* dilakukan untuk mengetahui jenis *Style* dan warna yang disukai oleh audiens.

## 3. Observasi

Observasi dilakukan melalui Youtube maupun website kementerian Kesehatan dan rumah sakit mata. Observasi ini dilakukan untuk mencari studi komparator dari *Motion Graphic*. Selain itu Observasi juga dilakukan di sekolah dasar terhadap hasil karya siswa. Sehingga didapatkan jenis *Style* yang disukai oleh audiens dan warna yang disukai oleh audiens.

## Teknik Analisa Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa dengan teknik deskriptif kualitatif dan 5W1H. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengambil poin-poin penting dari data yang diperoleh. Sedangkan teknik analisis data 5W1H bertujuan untuk menjabarkan hasil data yang telah diperoleh menjadi sebuah rancangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisa Data

Berdasarkan hasil data wawancara, kuesioner, observasi, dan literasi dapat diambil kesimpulan sebagai ide dalam desain melalui deskriptif kualitatif, bahwa video edukasi Kesehatan mata dengan teknik *motion graphic* akan efektif apabila informasi yang disampaikan dapat divisualkan dengan desain yang menarik dengan memperhatikan aspek alur cerita, gaya Bahasa, gaya ilustrasi, pemilihan warna, dan tipografi yang sesuai untuk audiens. Apabila aspek terpenuhi maka karakter akan dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada audiens. Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pendekatan *consumer insight* dengan teknik *why test* kepada target audiens didapatkan anak-anak akan lebih tertarik dengan karakter yang seumuran. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara

mendalam didapatkan bahwa penggunaan karakter dokter dapat memberikan kesan sedang berbicara dengan ahli atau dokter mata.

Berikut merupakan hasil penjabaran analisa 5W+1H :

Komponen	5W+1H
What	Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pendekatan <i>consumer insight</i> dengan teknik <i>why test</i> didapatkan permasalahan yang terjadi yaitu masih terdapat kebiasaan anak-anak yang dapat memicu terjadinya mata rabun mata.
Why	Menurut hasil wawancara dengan dr Cita Farlamita SpM, Mata merupakan organ tubuh terpenting untuk melakukan kegiatan sehari hari, tetapi kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mata masih kurang. Selain itu, sering ditemukan kebiasaan yang dapat merusak Kesehatan mata. Berdasarkan hasil FGD dengan siswa Sekolah Dasar MIS Baiturrahman. Anak anak memiliki ketertarikan pada video <i>motion graphic</i> yang menggunakan karakter dengan latar belakang usia yang sama.
Where	Desain karakter untuk video edukasi Kesehatan mata dengan Teknik <i>motion graphic</i> diperuntukkan untuk media edukasi puskesmas dalam pemaparan menjaga Kesehatan mata kepada siswa Sekolah Dasar.
When	Menurut hasil wawancara dengan guru, anak-anak memiliki kebiasaan membaca dengan jarak dekat dan saat dirumah anak anak memiliki kebiasaan bermain <i>handhone</i> dengan jangka waktu yang lama
How	Karakter yang digunakan adalah anak-anak dan seorang ahli yaitu dokter mata sebagai pemberi nasihat Warna yang digunakan untuk anak-anak menggunakan warna yang colorfull. Selain itu, penggunaan tipografi yang sederhana juga dapat membantu anak dalam memahami isi video.

#### Proses Membuat Desain karakter

Menurut Clara (Lundwall, 2017), dalam desain karakter melalui tiga proses, yaitu:

##### 1. Riset

Riset dilakukan untuk mendapatkan referensi dan inspiras dan acuan sehingga perancang dapat menentukan konsep cerita, karakteristik, dan watak yang akan diimplementasikan dalam karakter.

## 2. Konsep

Dalam perancangan konsep berpacu referensi dan inspirasi pada hasil riset yang telah dilakukan. Konsep karakter dibuat dengan sketsa lebih dari satu yang memiliki variasi yang berbeda

## 3. *Finishing*

Pada proses *finishing* desain karakter yang telah dibuat telah disetujui sehingga siap untuk dilakukan test drive

### Konsep Visual Desain Karakter

Berdasarkan hasil riset dengan teknik wawancara, observasi dan FGD sebagai data primer dan hasil literatur sebagai data sekunder didapatkan konsep alur cerita dan karakteristik yang dapat sesuai dengan audiens (Sutanto, 2022). Saat mendesain sebuah karakter perlu memperhatikan prinsip dalam mendesain Menurut Anggraini dan Nathalia (Anggraini & Nathalia, 2018), prinsip-prinsip desain meliputi irama, keseimbangan, penekanan dan kesatuan. Sehingga, desain yang dihasilkan akan harmonis. Desain karakter yang dapat memberikan gambaran kepada audiens mengenai tokoh dalam video disebut sebagai desain karakter yang baik (Sutanto, 2022). Dalam pembuatan desain karakter hal yang pertama yang perlu dipikirkan setelah mendapatkan hasil analisa adalah konsep dasar karakter tersebut. Sebelum merancang visual sebuah karakter penulis terlebih dahulu mendalami alur cerita dari video *motion graphic*. Pemahaman ini mencakup watak dari karakter yang akan dibuat. Menurut (Gede et al., 2023) terdapat enam tahapan dalam membuat desain karakter.

### Membuat konsep Desain Karakter Bentuk Fisik

#### 1. Menciptakan Jenis Karakter

Jenis karakter merupakan hal pertama yang perlu diketahui dalam mendesain sebuah karakter. Jenis karakter yang digunakan apakah berupa tumbuhan, hewan atau manusia. Dalam hal ini penulis sudah menentukan alur cerita dan watak yang dibawakan oleh karakter dalam menyampaikan informasi mengenai menjaga Kesehatan mata. Adapun karakter yang digunakan adalah karakter manusia.

#### 2. Menentukan Jenis Kelamin Karakter

Penentuan jenis kelamin karakter disesuaikan dengan alur cerita dan kebutuhan dalam alur cerita. Penentuan jenis kelamin ini menjadi penting dalam mendesain bentuk tubuh, wajah, pakaian karakter. Dalam perancangan ini penulis menentukan terdapat karakter siswa Laki-laki dan Dr mata Perempuan.

### 3. Memberi Nama pada Karakter

Penamaan dalam membuat karakter penting untuk menentukan tokoh dalam alur cerita. Pemilihan nama disesuaikan dengan tema cerita dan mudah diingat oleh penonton. Dalam alur cerita Menjaga Kesehatan Mata nama tokoh siswa laki laki adalah Ido yang memiliki arti mata dalam Bahasa Hausa, sedangkan dokter Perempuan memiliki nama dokter Tita dalam Bahasa Indonesia memiliki arti terhormat.

### 4. Menentukan Usia Karakter

Menentukan usia karakter juga menjadi awalan penting yang perlu diperhatikan. Batasan usia dapat menjadi acuan tinggi badan bentuk wajah dan pakaian yang dikenakan oleh karakter. Dalam *motion graphic* Menjaga Kesehatan Mata ini karakter Ido merupakan siswa sekolah dasar yang berusia 8 tahun, dan dokter Tita yang berusia 28 tahun.

### 5. Menentukan tinggi dan berat karakter

Menentukan Tinggi dan berat badan karakter dapat mempermudah proses mengilustrasikan karakter. Contoh karakter anak dengan tinggi 126cm dengan berat badan 65kg berarti karakter anak tersebut gendut. Begitu pula sebaliknya jika karakter memiliki tinggi 130cm dengan berat badan 30kg maka karakter tersebut berbadan kurus. Karakter *motion graphic* Ido dan dr Tita digambarkan bertubuh ideal atau sesuai standart tinggi badan dan berat badan sesuai dengan usia.

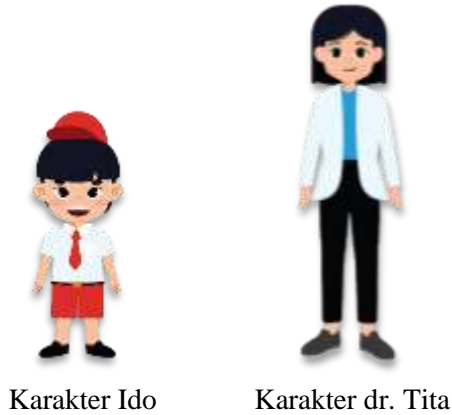
### 6. Menentukan Warna kulit dan Pakaian Karakter

Menentukan warna kulit dan pakaian wajib diperhatikan, pemilihan warna kulit dan pakaian ditentukan oleh latar belakang karakter. Misalnya karakter yang berasal dari Indonesia Timur memiliki warna kulit yang cenderung lebih gelap dari Indonesia bagian barat Indonesia. Dalam desain karakter *motion graphic* Menjaga Kesehatan Mata, karakter menggunakan warna yang cerah.

Pakaian yang dikenakan oleh Ido mengimplementasikan bahwa Ido merupakan siswa sekolah dasar yang berada di Indonesia. Sehingga anak-anak akan merasa lebih dekat dengan karakter yang memiliki latar belakang yang sama. Sedangkan Dokter Tita merupakan karakter yang berprofesi sebagai dokter mata. Sehingga pakaian yang digunakan adalah jas dokter dengan berambut pendek.

## Implementasi Desain Karakter

Pembuatan karakter pada video *motion graphic* "Menjaga Kesehatan Mata" harus disesuaikan dengan isi cerita dan kebutuhan dalam video edukasi. Karakter pada video "Menjaga Kesehatan Mata" adalah:



Gambar 1. Karakter Motion Graphic Menjaga Kesehatan Mata  
Sumber : Melati 2024

Dalam membuat karakter *Motion Graphic* yang dilakukan pertama adalah membuat sketsa dan alternatif karakter yang menggunakan acuan masing-masing desain karakter. Setelah itu alternatif karakter didiskusikan dengan ahli *Illustrator* dan *Motion Graphic*. Pengerjaan karakter menggunakan ilustrasi manual untuk sketsa dan digital yaitu *adobe Illustrator* dalam mengvisualkan karakter.

### 1. Alternatif karakter Ido

Karakter Ido dideskripsikan sebagai anak yang memiliki rasa ingin tahu tinggi tetapi kurang memperhatikan kebersihannya. Visual yang sesuai dengan deskripsi tersebut didapatkan pada karakter film petualangan Sherina I dengan mengubah pakaian dan sedikit memodifikasi sehingga dapat disukai anak-anak. Acuan visual pakaian diambil dari seragam sekolah dasar.



Gambar 2. Acuan Desain karakter Ido  
Sumber : Melati 2024

Setelah mendapatkan acuan yang sesuai dengan konsep, kemudian dilanjutkan dengan membuat sketsa alternatif karakter Ido



Gambar 3. Sketsa Karakter Ido

Sumber : Melati 2024

Setelah itu, sketsa disempurnakan diubah menjadi digital dan di beri warna yang sudah disesuaikan dengan konsep desain karakter.



Gambar 4. Alternatif Karakter Ido

Sumber : Melati 2024

Alternatif desain karakter dipilih dengan penyesuaian hasil data yang telah didapatkan sebelumnya dan melalui validasi oleh ahli. Hasil dari diskusi dengan ahli Illustrator Siti Cholifah,S.Sn terpilih karakter sebagai berikut:



Gambar 5. Karakter terpilih Ido

Sumber: Melati 2024

## 2. Alternatif karakter dr Tita

Dr. Tita adalah karakter yang akan memberi edukasi kepada Ido mengenai cara menjaga mata. Karakter Dr Tita ini menggambarkan seorang dokter mata. Nasihat yang diberikan dr. Tita kepada Ido dibawakan dengan halus dan menyenangkan. Sehingga, audiens merasa nyaman dan tertarik mendengarkan dan memahami isi video. Karakter dr. Tita mengambil acuan dari dokter mata.



Gambar 6. Acuan desain Karakter dr Tita

Sumber: [https://jec.co.id/id/doctor?hospital%5B%5D=1&doctor\\_name=](https://jec.co.id/id/doctor?hospital%5B%5D=1&doctor_name=)



Gambar 7. Acuan Konsep Pakaian Dokter Mata

Sumber : <https://www.instagram.com/nationaleyecenter.id/>

Kemudian, dilanjutkan dengan proses membuat alternatif dalam bentuk sketsa karakter dokter mata anak.



Gambar 8. Sketsa Karakter Dokter Mata

Sumber : Melati 2024

Setelah itu, sketsa disempurnakan diubah menjadi digital dan di beri warna yang sudah disesuaikan dengan konsep desain karakter.



Gambar 9. Alternatif Karakter Dr Tita

Sumber: Melati 2024

Alternatif desain karakter dipilih dengan penyesuaian hasil data yang telah didapatkan sebelumnya dan melalui validasi oleh ahli. Hasil dari diskusi dengan ahli Illustrator Siti Cholifah,S.Sn terpilih karakter sebagai berikut:



Gambar 10. Karakter terpilih dr. Tita

Sumber : Melati 2024

## Membuat Ekspresi Wajah Karakter dan Gaya Karakter

Membuat ekspresi wajah dari sebuah karakter dapat mewakili informasi yang akan disampaikan kepada penonton. Dari ekspresi yang dibuat penonton akan memahami konsep psikologi karakter. Melalui ekspresi mengetahui karakter tersebut sedang dalam keadaan marah, senang, sedih, gembira, takut dan sebagainya. Ekspresi wajah karakter didapatkan melalui bentuk bibir, bentuk alis, dan bentuk mata.

Gaya atau pose tubuh karakter, merupakan asset yang digunakan dalam *motion graphic* Menjaga Kesehatan Mata. Pembuatan pose atau gaya tubuh karakter tampak depan, serong, belakang dan samping. Pada tahapan ini Karakter sudah merujuk pada tahapan finishing yaitu karakter sudah memiliki pakaian yang disesuaikan dengan latar belakang. Ido mengenakan baju seragam sekolah dasar yang mempresentasikan Ido seorang siswa sekolah dasar dan Dr Tita yang mengenakan pakaian dokter berupa jas.



Sumber : Melati 2024.

## SIMPULAN

Membuat karakter *motion graphic* Menjaga Kesehatan Mata untuk siswa sekolah dasar melalui beberapa tahapan yang pertama melakukan penelitian survey terkait materi yang akan disampaikan dan media yang akan digunakan. Pengumpulan data dalam perancangan ini melalui wawancara, FGD, dan Observasi. Data yang didapatkan dianalisis dengan 5W1H sehingga dapat merumuskan konsep yang digunakan dalam desain karakter.

Dalam perancangan ini terdapat dua karakter yang digunakan dalam video edukasi Menjaga Kesehatan mata. Dengan adanya desain karakter ini dalam *motion graphic*, diharapkan pesan yang disampaikan dalam sosialisasi dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain komunikasi visual : dasar-dasar panduan untuk pemula / Lia Anggraini S., Kirana Nathalia ; penyunting isi & korektor, Ika Fibrianti.*
- Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
- Beresford, Dr Steven M. Muris, Dr David W. Allen, D. M. J. (2008). *Terapi Mata.*
- Gede, I., Indram, A., Artha, B., Arya Janottama, P., & Indira, W. (2023). *Desain Karakter Animasi "Cupak Grantang" Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar.*
- Lundwall, C. (2017). Creating guidelines for game character designs. *Computer Graphic Arts*, 1–25.
- Pertiwi, M. S., Sanubari, T. P. E., & Putra, K. P. (2018). Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.30651/jkm.v3i1.1451>
- Purnama, S. G. (2015). Panduan Focus Group Discussion ( FGD ) dan Penerapannya. *Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Udayana*, 1–15.
- Putri, A., Hazna, G., Sumarlin, R., & Lionardi, D. A. (2023). Perancangan Desain Karakter Animasi Pendek <Social Fighter=. *Desember*, 1(6), 9169–9184.
- Salmaniah Siregar, N. S. (2002). Metode dan teknik wawancara. *Journal of Direktorat Pengembangan Kemahasiswaan*, 1–2.
- Sutanto, S. M. (2022). Southeast Asian Visual Culture In The Animated Film "Raya And The Last Dragon." *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 5(2), 82–92. <https://doi.org/10.31091/lekesan.v5i2.2089>.