

Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini

Rizka Sintya Pramesti¹, Sri Wulandari², Bayu Setiawan³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

¹20052010062@student.upnjatim.ac.id*, ²sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id,

³BAYUSETIAWAN.DKV@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Fokus perancangan ini adalah pembuatan desain karakter pada media buku interaktif literasi keuangan untuk anak usia dini. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data primer diperoleh dari wawancara, *Focus Group Discussion*, dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur dan media massa. Proses perancangan dimulai dengan mengumpulkan referensi, menentukan konsep, membuat alternatif desain, final desain, dan evaluasi desain. Konsep verbal dan visual mengacu pada karakteristik target audiens, yakni anak-anak usia 4-6 tahun di Indonesia. Gaya gambar dan ilustrasi mengacu pada buku "Sayur Juara" yang digunakan sebagai studi komparator. Karakter yang telah terpilih dan dievaluasi, kemudian diaplikasikan ke media buku interaktif, stiker, dan gantungan kunci. Mengenalkan literasi keuangan penting dilakukan sejak anak usia dini. Perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi keuangan anak usia dini melalui pengembangan desain karakter dalam buku interaktif yang menarik dan edukatif.

Kata Kunci: desain karakter; literasi keuangan; anak usia dini

ABSTRACT

The focus of this design is the creation of character designs on interactive financial literacy books media for early childhood. The method used in this design is qualitative and uses qualitative descriptive analysis techniques. Primary data were obtained from interviews, Focus Group Discussions, and observations, while secondary data were obtained from literature and mass media. The design process begins with collecting references, determining concepts, making design alternatives, final designs, and evaluating designs. Verbal and visual concepts refer to the characteristics of the target audience, namely children aged 4-6 years in Indonesia. The drawing style and illustration refers to the book "Sayur Juara" which is used as a study comparator. Characters that have been selected and evaluated, then applied to interactive book media, stickers, and keychains. Introducing financial literacy is important from early childhood. This research is expected to contribute to improving early childhood financial literacy through the development of character designs in interactive books that are interesting and educational.

Keywords: character design; financial literacy; early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD) telah menggalakkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sejak tahun 2016. Forum Ekonomi Dunia (*World Economic Forum*) telah menyepakati enam literasi dasar yang perlu dikuasai, yaitu literasi digital, literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi budaya dan kewarganegaraan, dan literasi finansial atau keuangan.

Otoritas Jasa Keuangan (2022), mendeskripsikan bahwa literasi keuangan adalah pemahaman, keterampilan, serta keyakinan yang mempengaruhi sikap dan tindakan untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan mengelola keuangan untuk mencapai kesejahteraan finansial masyarakat. Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan dan Budaya (KEMDIKBUD), (2023), literasi keuangan adalah pengetahuan dan keterampilan untuk menerapkan pemahaman terkait konsep, risiko, dan keterampilan dalam konteks keuangan.

Asnawi, Matani, & Patma (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan atau literasi keuangan masih jarang dilakukan di Indonesia, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah, serta penerapan dalam pembelajaran masih belum baik karena dianggap sesuatu yang tidak penting. Pendidikan keuangan harus diberikan sejak dini kepada anak terutama pada usia prasekolah dan sekolah dasar ((Rapih, 2016) dalam (Arianti, Syamsuddin, & Jumiati, 2022)). Alifah, Pamungkas, & Manurung (2020), mengemukakan bahwa anak yang dikenalkan mengenai perbedaan antara kebutuhan dan keinginan memiliki dampak positif untuk pengelolaan keuangannya. Nufzatutsaniah, Nurismalatri, & Sunardi (2022), mengemukakan bahwa ketika seseorang memiliki kemampuan literasi finansial yang baik, ketika dewasa, mereka memiliki kemampuan untuk mengelola keuangan dan dapat dengan baik mengakses produk keuangan yang sesuai dengan kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup mereka. Jika anak sudah memiliki dan mampu menerapkan literasi finansial dengan baik, berbagai aspek kehidupannya akan lebih baik juga pada masa mendatang (Lahallo et al., 2022).

Untuk dapat mengenalkan pentingnya literasi keuangan untuk anak usia dini diperlukan sebuah media yang tepat, salah satunya adalah buku. Buku pasti sudah dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini, seperti PAUD dan Sekolah Dasar (Hidayat, Yuliansyah, & Triyadi, 2020). Pemilihan jenis buku juga harus disesuaikan dengan usia anak. Menurut Zati (2018), anak usia 3-6 tahun mulai mengalami peningkatan kognitif, psikososial, dan fisik motorik, sehingga membutuhkan stimulasi yang baik dan benar supaya perkembangannya sesuai dengan usianya. Fitriana (2015) dalam (Siregar, Utomo, & Marlina, 2020) menyebutkan bahwa buku interaktif dianggap cocok untuk anak, karena guru dapat menyampaikan materi dengan konsep bermain, menyenangkan, dan menarik minat anak.

Perancangan ini berfokus pada pembuatan desain karakter pada buku interaktif pengenalan literasi keuangan untuk anak usia dini sebagai salah satu komponen penting dalam pembuatan cerita. Menurut Hermanudin & Ramadhani (2019), desain karakter merujuk pada penampilan, sifat, perilaku, dan karakteristik tokoh. Anak-anak biasanya menyukai gaya visual yang memiliki warna yang colorful dan desain yang tidak rumit agar lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, karakteristik anak-anak juga ditonjolkan dalam desain karakter.

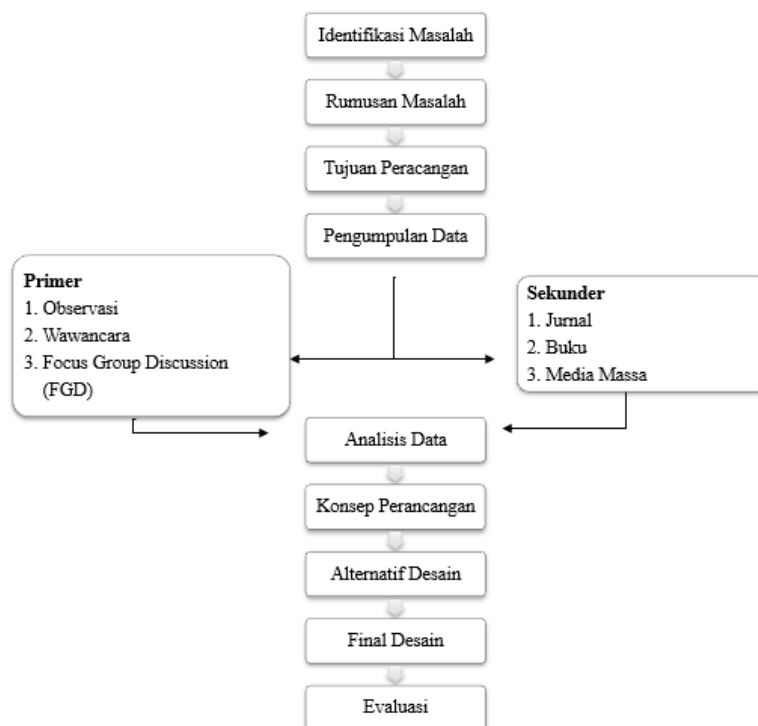
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang desain karakter pada buku interaktif sebagai sarana edukasi pengenalan literasi keuangan untuk anak usia dini?”. Tujuan dari perancangan desain karakter ini adalah memberikan edukasi pengenalan literasi keuangan untuk anak usia dini melalui desain karakter.

Perancangan desain karakter ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sahir (2021), metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada persepsi suatu fenomena atau kejadian dengan pendekatan datanya menghasilkan analisis deskriptif berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Sumber data yang digunakan dalam perancangan ini ada dua, yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan peneliti secara langsung, dalam artian sebagai tangan pertama. Data primer yang didapatkan dari wawancara, focus group discussion, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan tiga orang narasumber, yakni financial planner for kids, guru TK Khadijah Pandegiling Surabaya, dan ilustrator buku anak. *Focus Group Discussion* dilakukan dengan anak TK Khadijah Pandegiling Surabaya kelas B Ar-Razaq, serta observasi dilaksanakan di perpustakaan beberapa gramedia di Surabaya (Gamedia Jalan Basuki Rahmat Surabaya, Gamedia Maspion Square, dan Gamedia

Tunjungan Plaza). Data-data ini selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Secara umum, peneliti menggunakan alur perancangan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Proses Perancangan

Langkah selanjutnya adalah menentukan studi eksisting, yakni acuan atau tolak ukur dalam membuat karya. Studi eksisting pada perancangan ini adalah buku “Aku Cerdas Mengelola Uang” oleh Watiek Ideo dan Fitri Restiana. Buku “Aku Cerdas Mengelola Uang” adalah salah satu dari rangkaian buku ilustrasi yang dikeluarkan oleh Watiek Ideo. Buku ini menyajikan informasi tentang topik keuangan untuk anak-anak dengan pendekatan aktivitas-aktivitas sehari-hari anak yang disertai dengan ilustrasi yang menarik.

Selanjutnya menentukan studi komparator, yakni studi yang mencakup evaluasi terhadap kelemahan dan keunggulan dalam sebuah media. Studi komparator ini dapat berperan sebagai panduan atau referensi dalam proses perancangan suatu proyek yang akan dilakukan. Buku “Sayur Juara” merupakan buku boardbook yang berisi materi yang menyenangkan tentang sayur-sayuran dan manfaatnya bagi tubuh. Buku ini ditujukan untuk anak-anak usia dini yang tidak suka makan sayur-sayuran. Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini adalah karakter manusia, dengan menggunakan brush bertekstur dan ber-shading. Teknik digital painting ini menggunakan arsir untuk penambahan tekstur dan shading dan highlighting. Pemilihan gaya gambar ini sesuai dengan anak-anak karena menggunakan objek atau karakter anak kecil sebagai karakter utama sehingga anak-anak dapat melekat dengan karakter utama yang ada dalam buku ini.

Menurut Maharani & Rakhman (2023), karakter adalah representasi seorang tokoh melalui gambaran fisiknya dan sifat-sifatnya, karakter juga sering tercermin dalam pola pikir dan tindakan mereka. Desain karakter merupakan tahap dalam penciptaan visual tokoh yang disesuaikan dengan tema cerita. Karakter yang didesain harus menyatu dengan dunia dimana

karakter tersebut ditempatkan, maka dari itu harus ada batasan yang ditetapkan untuk desain karakter tersebut (Rori & Wahyudi, 2022).

Menurut Tsukamoto dalam Iskandar & Nurusholih (2019), ada tiga matriks dalam proses mendesain sebuah karakter:

- 1) *Form Matrix* merupakan metode matriks yang menggunakan parameter bentuk sebagai referensi. Matriks ini menggabungkan berbagai objek untuk menciptakan objek baru. Contohnya, karakter kuda terbang merupakan hasil gabungan antara kuda dan burung.
- 2) *Costume Matrix* merupakan metode perancangan karakter yang memperhitungkan kostum yang sesuai dengan tema karakter yang akan dibuat. Pengembangan kostum ini tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh, tetapi juga menjadi fitur yang mencerminkan karakteristik individu karakter tersebut. Sebagai contoh, kostum Batman menunjukkan kepribadian karakternya.
- 3) *Personality Matrix* merupakan konsep penggunaan elemen-elemen yang ada pada setiap karakter sebagai penguat bagi beragam sifat-sifat yang melekat oleh karakter yang dibuat.

Setelah mendapatkan data melalui beberapa riset, perancang mengumpulkan semua ide dan mencari referensi untuk dituangkan ke dalam konsep desain. Setelah itu, konsep-konsep desain yang telah ada dikembangkan menjadi beberapa alternatif desain karakter, mulai dari sketsa hingga pewarnaan. Langkah selanjutnya adalah pemilihan final desain dari beberapa alternatif desain karakter yang dibuat dan divalidasi oleh beberapa validator di bidangnya sehingga mendapatkan evaluasi mengenai saran dan komentar terkait desain yang telah dibuat. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan yang dapat menyempurnakan desain yang telah dilakukan.

PEMBAHASAN

1. Konsep Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter, langkah awal yang ditempuh adalah membuat konsep. Setelah melakukan riset dan analisis data, didapatkan data yang menjadi konsep awal yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Konsep dalam desain karakter meliputi konsep verbal dan visual.

a) Konsep Verbal

1) Karakter Arta

- Arta merupakan karakter utama dari buku interaktif ini.
- Nama “Arta” memiliki arti “uang” yang sesuai dengan topik yang diambil. Nama ini terdiri dari 2 suku kata yang mudah diucapkan oleh pembaca (anak usia dini). Hal ini sesuai dengan buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak milik badan bahasa KEMDIKBUD (Trimansyah, 2020).
- Warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak-anak yang colorful.
- Pemilihan gaya rambut dan pakaian mengacu pada referensi visual anak usia 4-6 tahun.

2) Karakter Dina

- Nama “Dina” diadaptasi dari kata “Dana” yang berarti “uang”, hal ini sesuai dengan topik yang diambil. Nama ini terdiri dari 2 suku kata yang mudah diucapkan oleh pembaca (anak usia dini). Hal ini sesuai dengan buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak milik badan bahasa KEMDIKBUD (Trimansyah, 2020).

- Nama “Dina” termasuk salah satu nama populer yang digunakan di Indonesia berdasarkan situs https://www.orami.co.id/magazine/arti-nama-dina#google_vignette
 - Warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak-anak yang colorful.
 - Karakter Dina dibuat lebih tinggi daripada Arta, karena umur mereka hanya selisih 1 tahun
 - Pemilihan gaya rambut dan pakaian mengacu pada referensi visual anak usia 4-6 tahun.
- 3) Karakter Ibu Nana
- Karakter ibu Nana ini menggunakan acuan visual dari ibu-ibu rumah tangga muda Indonesia.
 - Karakter ibu digambarkan dengan cantik dan anggun.
 - Nama “Nana” terdiri dari 2 suku kata yang mudah diucapkan oleh pembaca (anak usia dini). Hal ini sesuai dengan buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak milik badan bahasa KEMDIKBUD (Trimansyah, 2020).

b) Konsep Visual

Pada tahapan ini, perancang mengumpulkan beberapa referensi gambar yang digunakan dalam perancangan desain karakter. Pada perancangan desain karakter ini, terdapat visual karakter anak yang akan ditampilkan. Acuan visual karakter utama diambil dari fisik anak usia 4-6 tahun, kemudian diadaptasi dengan menggunakan gaya gambar yang terpilih. Sedangkan terdapat acuan visual karakter pendukung, yaitu karakter ibu yang menggunakan acuan fisik ibu-ibu muda di Indonesia.

1) Warna

Pemilihan jenis warna ditentukan dengan usia, karakter, dan minat anak. Warna-warna yang colorful, cerah, dan menarik perhatian anak dapat digunakan dalam perancangan buku. Penggunaan warna pada perancangan ini menggunakan warna-warna yang menggambarkan ciri khas anak-anak yang ceria dan penuh semangat. Warna-warna tersebut meliputi warna yang cerah dan colorful. Berikut ini adalah palet warna yang digunakan dalam perancangan desain karakter ini.



Gambar 2. Palet Warna

2) Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata bahasa Latin *illūstrō*, yang mempunyai arti ‘ganda’. Ilustrasi adalah segala jenis dan bentuk karya yang diproduksi, direpresentasikan, atau dibuat oleh seorang ilustrator menggunakan berbagai

teknik, termasuk secara manual, digital, dengan media yang beragam, atau bahkan dengan teknik-teknik inovatif, yang kemudian akan dihasilkan pada waktu yang akan datang (Ghozali, 2020). Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan objek manusia sebagai tokohnya sehingga lebih dapat melekat dengan target audiens. Sehingga diharapkan menarik minat target audiens untuk membaca buku dan dapat dengan mudah memahami konten yang akan dirancang.

3) Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam merancang desain karakter ini adalah gaya gambar dari buku “Sayur Juara” yang diilustrasikan oleh Bella Ansori. Buku “Sayur Juara” ini digunakan sebagai studi komparator dalam perancangan ini.



Gambar 3. Gaya Gambar Digital Painting pada Buku “Sayur Juara”

4) Acuan Visual Karakter Art



Gambar 4. Acuan Visual Karakter Art

5) Acuan Visual Karakter Dina



Gambar 5. Acuan Visual Karakter Dina

6) Acuan Visual Karakter Ibu Nana

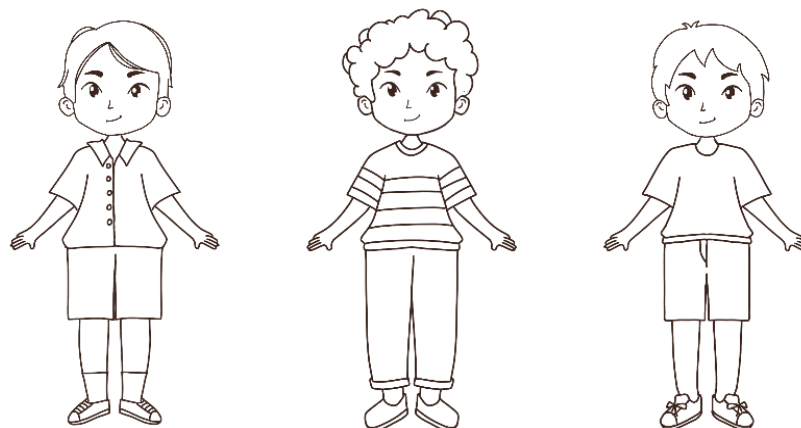


Gambar 6. Acuan Visual Karakter Ibu Nana

2. Alternatif Desain Karakter

Alternatif desain karakter ini merupakan pengembangan dari konsep visual dan verbal yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Perancangan karakter dalam buku interaktif pengenalan literasi keuangan ini menggunakan tiga alternatif desain untuk masing-masing karakter.

a) Karakter Arta

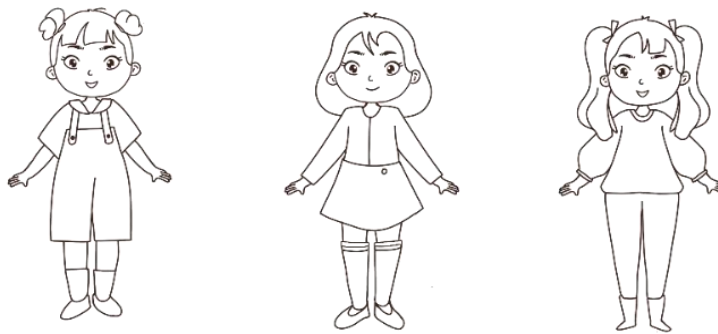


Gambar 7. Sketsa Arta

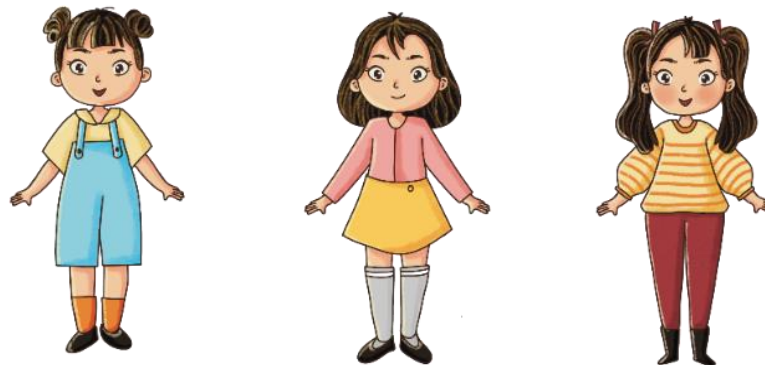


Gambar 8. Alternatif Berwarna Karakter Arta

b) Karakter Dina

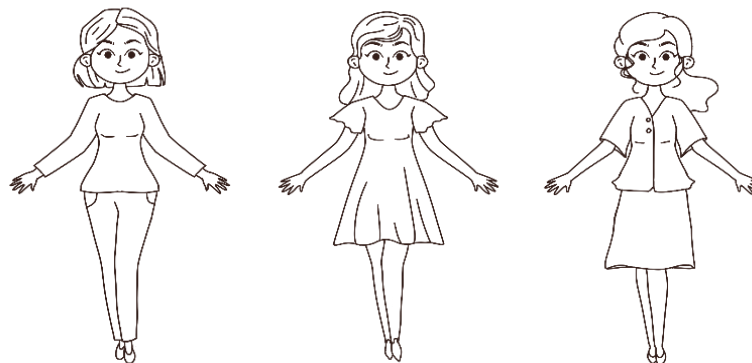


Gambar 9. Sketsa Dina

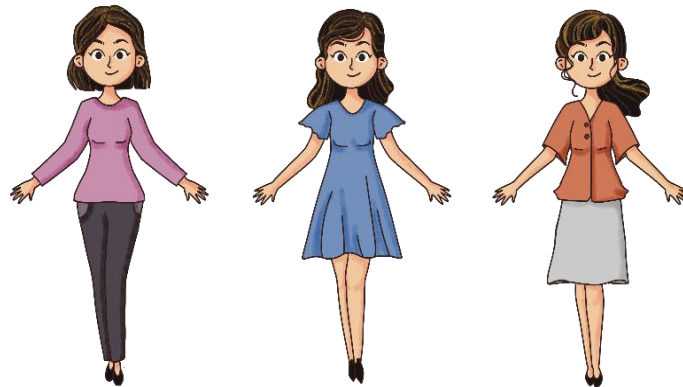


Gambar 10. Alternatif Berwarna Karakter Dina

c) Karakter Ibu Nana



Gambar 11. Sketsa Ibu Nana



Gambar 12. Alternatif Berwarna Karakter Ibu Nana

3. Desain Karakter Final

Desain karakter final ini merupakan desain yang telah terpilih dari tiga alternatif desain yang telah dibuat sebelumnya dan divalidasi oleh dua orang validator. Desain yang terpilih ini selanjutnya mendapatkan evaluasi desain untuk mendapatkan saran dan komentar yang digunakan sebagai perbaikan dan penyempurna desain.



Gambar 13. Desain Karakter Terpilih

4. Implementasi Pada Media

Setelah dilakukan evaluasi desain, desain karakter selanjutnya diimplementasikan ke dalam beberapa media, yakni media utama berupa buku interaktif pada cover bukunya serta media lainnya seperti sticker dan gantungan kunci.

- a) Cover Buku Interaktif



Gambar 14. Implementasi Desain Karakter pada Cover Buku Interaktif

b) Sticker



Gambar 14. Implementasi Desain Karakter pada Sticker

c) Gantungan Kunci



Gambar 15. Implementasi Desain Karakter pada Gantungan Kunci

KESIMPULAN

Mengenalkan literasi keuangan penting dilakukan sejak anak usia dini. Hal ini akan mempengaruhi dan berdampak positif untuk pengelolaan keuangannya di kemudian hari. Jika anak sudah memiliki dan mampu menerapkan literasi finansial dengan baik, berbagai aspek kehidupannya akan lebih baik juga pada masa mendatang. Tujuan pengenalan literasi keuangan melalui desain karakter untuk anak usia dini adalah agar dapat memudahkan orang tua dalam proses pengenalan literasi keuangan kepada anak usia dini, terutama bagi orang tua yang bingung dalam memulai memperkenalkan uang kepada anak.

Harapan dengan adanya perancangan ini adalah agar anak-anak dapat mengenal literasi keuangan dalam hal-hal mendasar di kehidupan mereka sehari-hari dengan sederhana dan menyenangkan. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi keuangan anak usia dini melalui pengembangan desain karakter pada buku interaktif yang menarik dan edukatif. Setelah mengenal literasi keuangan dengan baik, harapannya anak-anak juga dapat menerapkannya di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S., Pamungkas, A. D., & Manurung, L. (2020). Pengenalan Literasi Keuangan pada Yayasan Tahfidzul Qur'an Ar-Rahmani. *Community Development Journal*, 1(2), 64–69.
- Arianti, S., Syamsuddin, M. M., & Jumiatmoko. (2022). Hubungan Pengajaran Pendidikan Keuangan dengan Kemampuan Literasi Keuangan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2), 99–108.
- Asnawi, M., Matani, C. D., & Patma, K. (2019). Pengenalan Pendidikan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini pada Kelas Binaan Jurusan Akuntansi di Buper. *The Community Engagement Journal*, 2(1), 69–75.
- Ghozali, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 227–233.
- Hidayat, E. C., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 74–82.
- Iskandar, M., & Nurusholih, S. (2019). “Lacerman” Comic Character Design With Morphological Forced Connection Method (Mfc). *Balong International Journal of Design*, 2(2), 84–92.
- KEMDIKBUD. (2023, May 3). Mari Mengetahui Literasi Finansial. Retrieved October 15, 2024, from Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi website: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/mari-mengenal-literasi-finansial>
- Lahallo, F. F., Rupilele, F. G. J., Muskita, S. M. W., Ferdinandus, A. Y., Pakpahan, R. R., & Madina, L. O. (2022). Pentingnya Pengenalan Literasi Keuangan Bagi Anak Usia Dini pada Rumah Baca Kanaan Kota Sorong. *J-DEPACE: Journal of Dedication to Papua Community*, 5(1), 42–56.
- Maharani, L., & Rakhman, R. T. (2023). EKSPLOKASI DESAIN KARAKTER UNTUK KAMPANYE SOSIAL PLUS SIZE. *Imajinasi : Jurnal Seni*, XVII(2), 7–12.

- Nufzatutsaniah, Nurismalatri, & Sunardi, N. (2022). Menumbuhkan Kecakapan Literasi Keuangan pada Anak Usia Dini di Desa Cihambulu Subang Jawa Barat. *Idea Abdimas Journal*, 1(1), 36–43.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). Literasi Keuangan. Retrieved from <https://ojk.go.id/id/kanal/edukasi-dan-perlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI. *Jurnal DKV ADIWARNA*, 1, 1–9.
- Sahir, S. H. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN* (T. Koryati, Ed.). Yogyakarta: KBM INDONESIA.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding PKM-CSR*, 3, 828–834.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*.
- Zati, V. D. A. (2018). Upaya Untuk Meningkatkan Minat Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18–21.