

Perancangan Video Animasi 2D tentang Mengenal Realfood untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

Krisna Fatichal Septiandra¹, Diana Aqidatun Nisa², Aileena SCREC³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Rungkut Madya No.1, Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60294

e-mail: krisnaftc@gmail.com¹ diananisa.dkv@upnjatim.ac.id² aileena.dkv@upnjatim.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus 2025

Received in revised from September 2025

Accepted November 2025

Available online Desember 2025

ABSTRACT

This study originates from the low awareness among early childhood learners regarding the importance of consuming nutritious and minimally processed Real Food. The purpose of this design project is to create an engaging educational medium in the form of a 2D animation titled “Kebun Imajinasi: Teman Realfoodku” to introduce the concept of Real Food to five-year-old children. A mixed-method approach (qualitative and quantitative) was applied through observation, interviews, and questionnaires involving children, parents, and professional animators. The collected data served as the foundation for designing characters, storylines, illustration styles, colors, and audio suitable for young audiences. The results show that 2D animation featuring bright visuals, playful characters, and educational narration effectively increases children’s interest and understanding of healthy food. The implication of this study highlights the potential of animation as an effective visual communication tool to promote nutritional education and healthy lifestyle habits from an early age.

Keywords: animation 2d, children, real food, education, instructional media

1. Introduction

LATAR BELAKANG

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang perlu dibentuk menjadi generasi tangguh, cerdas, dan produktif. Optimalisasi tumbuh kembangnya bergantung pada pola makan bergizi seimbang. Menurut Almitsier dkk. (Yeni, 2020), pola makan adalah pengaturan jumlah dan jenis makanan untuk menjaga kesehatan dan status gizi. Namun, dominasi *junk food* kini menjadi masalah global—Hu dkk. (Siregar, 2023) mencatat 41 juta anak di bawah lima tahun mengalami obesitas, dipicu kemudahan akses makanan cepat saji (Athavale, 2020) yang berdampak pada gangguan gizi dan psikologis (Malmir, 2023). Kebiasaan *picky eating* dan pola asuh permisif juga memperburuk defisiensi nutrisi (Astuti & Ayuningtyas, 2018; Yuliani & Anis, 2015).

Konsep *Real Food* hadir sebagai respons atas konsumsi makanan olahan tinggi gula dan pengawet, didefinisikan sebagai makanan alami, minim proses, kaya nutrisi, dan bebas bahan kimia (Universitas Bakrie, 2024). Prinsip gizi seimbang sendiri telah diatur dalam Permenkes No. 41

Tahun 2014 yang menekankan variasi karbohidrat, protein, lemak sehat, vitamin, dan mineral (Lim, 2024; IHCTelemed, 2021).

Masa usia lima tahun adalah *golden age* dengan kemampuan tinggi menyerap informasi (Syahroni & Nisa, 2024), sehingga edukasi gizi perlu dikemas menarik dan sesuai karakteristik anak. Animasi 2D menjadi media efektif karena visualnya sederhana, komunikatif, dan ekonomis (Novianus, 2023; Baihaqi & Nisa, 2023; Asmawani, 2024), terbukti menarik bagi 73,8% responden orang tua (Santika, 2024). Penelitian ini berangkat dari rendahnya kesadaran anak terhadap makanan bergizi dan maraknya konsumsi *junk food*. Tujuannya ialah merancang video animasi 2D edukatif yang mengenalkan *Real Food* kepada anak usia lima tahun sebagai media interaktif untuk menumbuhkan kesadaran gizi sejak dini serta memperkuat peran orang tua dalam membentuk kebiasaan makan sehat berkelanjutan.

KAJIAN TEORITIS

Sebagai komparator dalam perancangan animasi 2D edukatif *Real Food* bagi anak usia dini, digunakan dua referensi utama: “Apa Jadinya Jika Kita Cuma Makan Sayur?” (*Kok Bisa?*) dan “Cook With Duggee | Hey Duggee” (STUDIO AKA untuk *CBEEBIES & BBC Studios*). Keduanya efektif menyampaikan edukasi anak melalui visual cerah, karakter ekspresif, dan narasi sederhana, namun dengan fokus berbeda. Animasi *Kok Bisa?* berdurasi tiga menit menyoroti pentingnya gizi seimbang dengan gaya kartun 2D informatif, menekankan proporsi ideal (20% protein, 20% karbohidrat, 20% buah, 30% sayur). Visual dinamis dan *sound effect* seimbang menjadikan pesan mudah dicerna. Sebaliknya, *Hey Duggee* mengusung kolaborasi dan kreativitas lewat kegiatan memasak, dengan warna kontras, gerak ekspresif, dan *sound design* detail yang menghadirkan suasana ceria dan interaktif.

Kedua referensi menegaskan bahwa efektivitas animasi anak bergantung pada keseimbangan antara hiburan dan edukasi. Berbeda dari studi tersebut, animasi *Real Food* menawarkan kebaruan pada fokus anak usia lima tahun dan tema gizi seimbang, dengan gaya informatif ala *Kok Bisa?* dan keceriaan interaktif *Hey Duggee*. Pendekatan ini menciptakan media pembelajaran yang komunikatif, menyenangkan, dan efektif menanamkan kebiasaan makan sehat sejak dini.

2. Research Method

Perancangan animasi 2D edukatif *Real Food* bagi anak usia dini menggunakan metode campuran (kuantitatif–kualitatif). Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner, sedangkan data kualitatif berasal dari wawancara dan observasi. Objek penelitian berupa video animasi 2D bertema pengenalan *Real Food* untuk anak usia 5 tahun, bertujuan meningkatkan kesadaran gizi dan kebiasaan makan sehat sejak dini. Berdasarkan survei, sebagian besar anak dan orang tua belum memahami konsep *Real Food*. Kuesioner diisi oleh 65 responden orang tua di berbagai daerah; wawancara dilakukan dengan Rahadyo Widyastomo (Solar Studio) dan anak usia 5 tahun, Muhammad Nufan Abinaya.

Observasi di TK Graha Qur’an menunjukkan banyak anak belum mengenal sayuran. Data sekunder diperoleh dari literatur dan jurnal tentang gizi, anak usia dini, dan animasi edukatif. Dari 65 responden, 73,8% menilai anak sulit makan sehat dan 70,8% belum mengenal *Real Food*. Sebanyak 73,8% menganggap animasi 2D efektif untuk edukasi, dengan warna, karakter, dan suara sebagai daya tarik utama. Wawancara menegaskan durasi ideal 1–3 menit, alur sederhana, dan visual cerah sesuai usia dini. Mitra utama, Graha Al-Qur’an TABATA Sidoarjo, mendukung proyek ini dalam upaya menumbuhkan generasi Qur’ani, cerdas, dan sehat melalui edukasi gizi dan kegiatan motorik bertema makanan bergizi.

3. Results and Analysis

Berdasarkan hasil brainstorming, dipilih kata kunci “Realfood sebagai teman imajinatif anak”, yang bermakna menghadirkan makanan sehat sebagai karakter interaktif dalam animasi 2D yang berperan layaknya teman bermain, guna menumbuhkan kesadaran gizi dan imajinasi anak usia dini melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Judul yang ditetapkan pada perancangan ini adalah “Kebun Imajinasi: Teman Realfoodku”, Dari judul tersebut, video animasi ini ditunjukkan untuk memperkenalkan sisi positif dari mengonsumsi realfood dengan unsur yang imajinatif. Kata “Teman Realfoodku” pada judul mengajak atau membuat audiens semakin ingin tau apa maksud dari realfood itu, dan ingin mengerti tentang dampak positif apa saja yang ditimbulkan oleh cerita imajinatif dengan pengaruhnya di kehidupan sehari-hari.

Perancangan animasi 2D ini menggunakan narasi *voice over* berbahasa Indonesia yang sederhana, konkret, dan komunikatif agar mudah dipahami anak usia dini. Narator laki-laki dipilih untuk menghadirkan kesan ceria, edukatif, dan membangun rasa ingin tahu melalui intonasi yang jelas dan menyenangkan. Unsur audio dirancang mendukung suasana imersif dengan *background music* bernada cerah (drum kecil, piano, ukulele, lonceng) serta *sound effects* seperti langkah kaki, tawa, atau suara ajaib yang memperkuat daya tarik visual. Secara visual, gaya ilustrasi mengadopsi bentuk karakter sederhana, bulat, dan khas untuk memudahkan daya ingat anak. Palet warna cerah dan *vibrant* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang hangat dan menyenangkan, sementara tipografi menggabungkan font “Baloo” atau “Kiti Cuties” untuk judul serta “Fredoka” untuk isi teks, dipilih karena bentuknya tebal, bulat, dan ramah bagi anak-anak.

Desain karakter dalam animasi ini mencakup tokoh manusia dan sayur-buah dengan visual sederhana, cerah, dan ekspresif. Karakter utama Riki terinspirasi dari artis cilik Abe, merepresentasikan anak ceria dan penasaran (Gambar 1). Ayah dan Ibu mengacu pada figur publik Appa Jay dan Mama Gina yang dikenal hangat dan harmonis, mencerminkan keluarga ideal yang penuh perhatian (Gambar 1). Tokoh sayur-buah terdiri atas Koki Wortel, terinspirasi dari Chef Juna dan objek wortel sebagai simbol kecerdasan dan edukasi gizi; Kapten Brokoli, terinspirasi dari tokoh pemimpin dan pahlawan seperti Sultan Hasanuddin, melambangkan kekuatan dan semangat; serta Putri Stroberi, berkarakter lembut dan ceria, merepresentasikan kesegaran dan energi positif bagi anak-anak (Gambar 2).

Perancangan animasi 2D ini menggunakan narasi *voice over* berbahasa Indonesia yang sederhana, konkret, dan komunikatif agar mudah dipahami anak usia dini. Narator laki-laki dipilih untuk menghadirkan kesan ceria, edukatif, dan membangun rasa ingin tahu melalui intonasi yang jelas dan menyenangkan. Unsur audio dirancang mendukung suasana imersif dengan *background music* bernada cerah (drum kecil, piano, ukulele, lonceng) serta *sound effects* seperti langkah kaki, tawa, atau suara ajaib yang memperkuat daya tarik visual. Secara visual, gaya ilustrasi mengadopsi bentuk karakter sederhana, bulat, dan khas untuk memudahkan daya ingat anak. Palet warna cerah dan *vibrant* digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang hangat dan menyenangkan, sementara tipografi menggabungkan font “Baloo” atau “Kiti Cuties” untuk judul serta “Fredoka” untuk isi teks, dipilih karena bentuknya tebal, bulat, dan ramah bagi anak-anak.



Gambar 1. Acuan desain karakter Riki, Ayah, dan Ibu.

4. Conclusion

Dalam perancangan ini telah menghasilkan animasi 2d dengan bertemakan pembelajaran mengenal realfood yang berjudul “KEBUN IMAJINASI;Teman Realfoodku”. Ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep makanan sehan dan minim olahan kepada anak usia dini, khususnya di usia 5 tahun, melalui media edukatif yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Melalui pendekatan visual yang menyenangkan, anak-anak diharapkan mampu mengenal dan membiasakan diri mengonsumsi makanan sehat sejak usia dini, serta menjadi generasi yang lebih sadar akan pentingnya pola makan yang bergizi.

References

- Asmawani, M. (2024). *Kelebihan dan Kekurangan Animasi 2D Dibandingkan Animasi 3D*. Diambil kembali dari Advan.id: <https://blog.advan.id/31865/kelebihan-dan-kekurangan-animasi-2d-dibandingkananimasi-3d/>
- Astuti, E. P., & Ayuningtyas, I. F. (2018). Perilaku Peacky Eater dan Status Gizi Pada Anak Toddler. *Midwifery Journal*, 3(1), 81-85.
- Athavale, P., Khadka, N., Roy, S., Mukherjee, P., & Mohan, D. C. (2020). Early Childhood Junk Food Consumption, Severe Dental Caries, and. *International Journal of Environmental Research adn Public Relation*, 17(22), 1-17.
- Baihaqi, A. W., & Nisa, D. A. (2024). Analisis Pengaruh Video Animasi Lagu Anak Indonesia Terhadap Perkembangan Kosakata Pada Balita Berdasarkan Komponen Linguistik. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 32-38.Lim, 2024
- IHCTelemed. (2021). *Mengenali Nutrisi Makro, Apa itu Karbohidrat, Protein Dan Lemak*. Diambil kembali dari telemed.ihc.id: <https://telemed.ihc.id/artikel-detail-1018-Mengenali-Nutrisi-Makro,-Apa-ituKarbohidrat,-Protein-Dan-Lemak.html>
- Malmir, H., Mahdavi, F. S., Ejtahed, H.-S., & Kazemian, E. (2023). Junk food consumption and psychological distress in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Nutrients*, 26(9), 807-827
- Novianus, Y. (2023). *Animasi: Pengertian, Sejarah Hingga Jenis-Jenisnya yang Harus Kamu Ketahui!* Diambil kembali dari Cermati.com: <https://www.cermati.com/artikel/animasi>
- Santika, R. (2024). *Perbedaan Animasi 2D & 3D: Mana Yang Harus Dipilih?* Diambil kembali dari Sribu Blog: <https://www.sribu.com/id/blog/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/>
- Siregar, L. Y., & Siagian, M. M. (2023). Persepsi Orang Tua tentang Konsumsi Junk Food untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3477-3485.
- Syahroni, U., & Nisa, D. A. (2024). Analisis Konten Animasi 2D Lagu Anak Indonesia Balita Sebagai Sarana. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 213-219.
- Yeni, D. I., Wulandari, H., & Hadiati, E. (2020). Pelaksanaan Program Pemberian Makanan Sehat Anak Usia Dini: Studi Evaluasi Program CIPP. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-15.
- Universitas Bakrie, 2024