

## ABSTRAK

Pebriyanto. 2016. Karakter Animasi Interaktif Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Usia Dini (5 - 6 Tahun). Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban seluruh warga negara yang diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi kehidupan, seperti materi berhitung yang memiliki berbagai fungsi dalam mempermudah kegiatan sehari-hari manusia. Materi berhitung yang diberikan kepada anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) sebagai pengetahuan dasar, masih ditemukan kendala seperti kesulitan anak pada pemahaman konsep bilangan, kesulitan dalam pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) bilangan di atas 5 dan minimnya alat peraga sebagai penunjang dalam pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam belajar berhitung dengan media yang menarik. Perancangan karakter animasi interaktif 2 dimensi dengan pengayaan *TV or Web Animation* ini, bertujuan untuk menarik minat dan mengarahkan anak-anak dalam mengikuti pelajaran berhitung yang dikemas ke dalam media cerita animasi interaktif. Metode perancangan yang dilakukan secara bertahap meliputi pengumpulan data (observasi, wawancara, tinjauan pustaka, dan kuesioner sebagai data pendukung), kemudian data-data dianalisis menggunakan pendekatan studi kasus. Dari hasil analisis data, didapatkan bahwa karakteristik umum mengenai bentuk wajah anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) yaitu mata yang besar, kulit yang cenderung putih dan bentuk wajah yang membulat, yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam perancangan karakter animasi interaktif ini. Sehingga, anak-anak akan merasa seolah-olah karakter tersebut adalah dirinya yang sedang melakukan kegiatan berhitung yang dapat diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Karakter, Animasi, 2 Dimensi, Usia Dini (5 – 6 tahun)