

Analisis Desain Karakter *Pinkfong* untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Serafine Cryst'I Adifia Channing¹, Andreana Lingga Sekarsari², Nugroho Widya Prio Utomo³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Sains dan Teknologi, Universitas Pradita
e-mail: serafine.crystl@pradita.student.ac.id¹, andreana.lingga@pradita.ac.id²

Abstrak

Maskot yang unik dan menarik dapat mempengaruhi persepsi anak-anak dalam koneksi emosional, dan memotivasi keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar. Dengan menjadi simbol yang dapat diidentifikasi dan diandalkan, maskot membantu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan mendukung untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak, khususnya dalam bidang pendidikan yang merupakan hal yang penting. Selain aspek visual, penting juga untuk memastikan bahwa desain karakter maskot yang baik harus menggambarkan nilai-nilai serta misi dari afiliasi yang diwakilinya. Dengan menjadi sumber inspirasi dan motivasi, maskot dapat menjadi ikatan yang menghubungkan berbagai stakeholder dalam komunitas pendidikan. Selain itu, maskot menciptakan kesempatan untuk interaksi yang positif dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Desain maskot tidak hanya sekedar menjadi karakter dari suatu brand namun dapat menjadi wadah pendidikan yang dapat diaplikasikan dalam penggunaannya dalam pengedukasian untuk anak-anak usia dini. Tentunya dengan penyederhanaan bentuk, pemilihan warna dan sifat antropomorfisme yang diimplementasikan dalam desain maskot membuat konsumen lebih mengingat maskot. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh karakter antropomorfik rubah yang menjadi ikon dari afiliasi *Pinkfong* terhadap pendidikan anak usia dini, khususnya melalui konten pengetahuan dasar seperti alfabet, angka, dan materi pembelajaran lainnya. Karakter ini tidak hanya berfungsi sebagai simbol visual yang menarik, tetapi juga sebagai medium pendidikan yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini mengevaluasi kontribusi maskot dalam mendukung pembelajaran, baik dari segi keterlibatan emosional maupun daya tarik visual. Dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini memberikan wawasan mengenai peran karakter ikonik dalam pendidikan anak dan dampaknya melalui media digital.

Kata Kunci : *Pendidikan, Anak Usia Dini, Maskot*

Abstract

A unique and engaging mascot can influence children's emotional connections and motivate their involvement in learning activities. By becoming an identifiable and reliable symbol, a mascot helps create a fun and supportive environment for children's growth and development, especially in the crucial field of education. Beyond the visual aspect, it's also important to ensure that a well-designed mascot character reflects the values and mission of the organization it represents. As a source of inspiration and motivation, a mascot can be a bond that connects various stakeholders in the educational community. Additionally, mascots create opportunities for positive interaction and enrich children's learning experiences. Mascot design is not merely a brand character but can serve as an educational tool applicable in early childhood education. Certainly, the simplification of forms, color choices, and anthropomorphic characteristics implemented in mascot design make it more memorable for consumers. This research aims to analyze the influence of the anthropomorphic fox character, the icon of the *Pinkfong* affiliation, on early childhood education, particularly through basic knowledge content such as alphabets, numbers, and other learning materials. This character not only serves as a visually appealing symbol but also as an interactive and enjoyable educational medium. This study evaluates the mascot's contribution to supporting learning, both in terms of emotional engagement and visual appeal. Using both qualitative and quantitative approaches, this research provides insights into the role of iconic characters in children's education and their impact through digital media.

Keywords : *Education, Early Childhood, Mascot*

PENDAHULUAN

Perkembangan Anak usia dini merupakan masa yang paling penting untuk belajar. Pada fase usia dini ini yang potensial diperlukan *support system* dari berbagai pihak, antara lain orang tua, sekolah, masyarakat, dan instansi pemerintah untuk ikut terlibat dalam memaksimalkan pendidikan. Pendidikan diberikan kepada anak berusia 0-6 tahun, karena periode tersebut dikenal dengan masa perkembangan keemasan atau *golden age*. Periode ini penting sebagai landasan fundamental bagi pembentukan nilai-nilai moral, sosio-emosional, fisik, motorik, linguistik, seni, dan konsep diri. Menurut Mustofa B, 2022 kecerdasan seorang anak mencapai 50 persen pada usia 0 sampai 4 tahun. Hingga usia 8 tahun kecerdasannya meningkat sampai 80 persen, dan puncaknya yaitu 100 persen di usia 18 tahun. Anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan manusia, di mana mereka belajar dan berkembang dengan pesat. Institusi pendidikan, seperti taman kanak-kanak, memainkan peran penting dalam menyediakan lingkungan yang mendukung dan merangsang bagi anak-anak usia dini.

Pertumbuhan dan perkembangan merupakan aspek yang sangat penting diperhatikan oleh orang tua kepada anaknya. Untuk itu, anak perlu mendapatkan stimulasi yang sesuai demi tumbuh kembang yang maksimal. (Fahlevi, R. 2022) Kehadiran figur lekat nyata maupun fiktif, dalam pola kelekatan anak pada awal perkembangannya tersebut, menjadi penentu kepribadian dan mengarahkan perkembangan aspek psikologis yang lain, seperti aspek kecerdasan, dan emosional anak. Sehingga, apabila pola kelekatan tidak terpenuhi dengan baik di awal perkembangan anak, maka akan menyebabkan perkembangan beberapa aspek psikologis tersebut menjadi negatif atau tidak berkembang secara normal.

Sebaliknya, Fatimah (2019) mengungkapkan bahwa anak akan merasakan ketidaknyamanan, yang ditunjukkan dengan perilaku negatif seperti biasanya menangis, merengek atau bahkan perilaku tantrum lainnya.

Maskot berguna untuk menciptakan kesadaran karena kaya akan gambar dan warna, sehingga menarik perhatian anak-anak. Kehadiran maskot dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Maskot yang lucu atau menarik dapat membuat anak-anak merasa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Dengan kehadiran maskot, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Salah satu alasan utama mengapa anak-anak tertarik pada kartun adalah stimulasi visual yang diberikan kartun. Visual dengan warna-warna cerah, ekspresi yang dilebih-lebihkan, dan pengaturan yang penuh imajinasi, yang menangkap perhatian anak-anak dan memicu imajinasi mereka (Oluwayomi, z. 2024).

Maskot dapat diartikan sebagai orang, hewan, atau benda apa pun yang digunakan untuk membawa keberuntungan, atau digunakan untuk mewakili suatu kelompok dengan identitas publik yang sama. Ini biasanya mencakup sekolah, tim olahraga profesional, dan perkumpulan/asosiasi. Maskot juga digunakan sebagai juru bicara atau figur fiktif dan representatif untuk produk dan merek berbasis konsumen. Maskot dapat bertindak sebagai duta merek jika iklan tidak diperbolehkan. Misalnya, banyak maskot perusahaan dapat menghadiri acara nirlaba, atau berolahraga dan mempromosikan merek mereka sambil menghibur orang banyak. (Borghesan, 2018)

Maskot merek antropomorfik (berbentuk manusia) menyediakan berbagai strategi bagi bisnis untuk terhubung dengan konsumen dan mempertahankan koneksi yang sudah ada. Dengan menggunakan maskot merek antropomorfik, bisnis bertujuan untuk mencapai keunggulan kompetitif dan mempertahankan daya saing yang ada. Saat ini, banyak bisnis global yang menggunakan maskot merek antropomorfik, (Deligoz, Unal. 2021)

Maskot sering digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui cerita atau aktivitas yang menghibur, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Desain karakter memiliki pengaruh yang besar terhadap anak usia dini. Karakter yang menarik dan dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak belajar, berkembang, dan bersenang-senang. Bagi anak usia dini, maskot dapat menjadi alat yang menarik dan mudah diingat untuk mengenalkan institusi pendidikan. Dengan prinsip Desain karakter yang baik, karakter ilustratif

seperti maskot memiliki pengaruh yang besar terhadap anak usia dini. Karakter yang menarik dan dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak belajar, berkembang, dan bersenang-senang. Pengaruh desain karakter yang baik pada anak usia dini akan berperan dalam sisi kognitif dimana ketertarikan terhadap karakter ilustratif dapat membantu anak dalam belajar tentang warna, bentuk dan angka. Karakter maskot yang baik juga dapat menyampaikan pesan kepada anak tentang konsep moral, sosial serta membangun rasa kepemilikan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang peran maskot sebagai alat edukasi untuk anak-anak dengan rentan umur 1 hingga 5 tahun. Karakter ikonik jauh lebih dari sekadar gambar yang bagus. Mereka diberi kepribadian dan detail yang membuat mereka ikonik dan berfungsi sebagai kendaraan sebuah cerita. Inilah tujuan dari desain karakter.

Desain karakter yang baik berfokus pada kejelasan. Ini berarti tidak hanya memiliki desain yang menarik, tetapi juga harus mudah dikenali. Tiga komponen penting untuk desain karakter yang baik meliputi siluet karakter adalah apa yang tersisa setelah menghapus semua warna dan detail dan hanya mengisi garis besar bentuk karakter dengan warna hitam. Tanda desain karakter yang baik adalah karakter yang dapat dikenali hanya dari siluetnya. Saat membuat siluet karakter yang menonjol, pemahaman yang kuat tentang bahasa bentuk sangat penting; pemilihan palet warna mengacu pada penggunaan warna oleh desainer karakter. Dalam hal warna, selektivitas adalah kuncinya. Penting untuk mencoba dan menggunakan satu warna sebagai warna dominan karakter dan mencoba menggunakan warna lain seminimal mungkin untuk mendukung warna ini semakin sederhana palet warna yang dipilih akan membuat hasil yang lebih menarik; Eksagerasi bisa dibilang yang paling penting karena berkaitan dengan penceritaan. Eksagerasi memanfaatkan karakteristik tertentu untuk secara sengaja memunculkan respon emosional dan psikologis dari penonton terhadap karakter tersebut. Karakteristik yang dilebih-lebihkan ini bisa menjadi pembeda bagi penonton dalam memandang karakter sebagai heroik atau mengancam. Siluet, palet, dan eksagerasi adalah tiga komponen fundamental dari desain karakter yang baik. (Deguzman, 2021)

Pinkfong adalah merek pendidikan anak-anak asal Korea Selatan di bawah naungan The Pinkfong Company (sebelumnya dikenal sebagai Smart Study dan Smart Books Media). Perusahaan ini merupakan pemain utama di bidang hiburan edukasi anak. Konten utama Pinkfong adalah lagu anak-anak, yang paling terkenal di antaranya adalah "Baby Shark". Video musik "Baby Shark" menjadi viral di YouTube dengan perolehan lebih dari 13 miliar penonton hingga November 2023. Selain lagu, Pinkfong juga menawarkan konten cerita dan tarian.

Pinkfong memiliki personalitas sebagai seekor rubah muda yang ceria, sering ditampilkan bernyanyi di sebagian besar videonya. Menurut situs resmi dan episode Selamat Datang di *Wonderville* [7], dia digambarkan sebagai "dengan rasa ingin tahu yang tak terbatas", yang mencintai musik lebih dari apapun.

Pinkfong sebelumnya adalah maskot "SSBOOKS/SMARTBOOKS", yang perusahaan induknya adalah "SAMSUNG PUBLISHING CO (삼성출판사)". Pinkfong kemudian menjadi maskot perusahaan induknya, dan kemudian perusahaan mereka dengan nama yang sama. Sebelum nama "Pinkfong (핑크퐁)" muncul, dia punya banyak nama. Nama Pinkfong dulunya adalah "kick-kick (킵킵)", kemudian berubah menjadi "bebifong (베비퐁)" dan "Fong (퐁)" lagi. Nama Pinkfong berirama dengan menyerupai rubah merah muda dan telepon. Maskot mereka adalah seekor rubah alien berwarna pink bernama Pinkfong. Sebagai perusahaan pengembangan produk global, Pinkfong memiliki lebih dari 4.000 konten, termasuk lagu anak, cerita, permainan video, dan merchandise. Aplikasi mereka pun telah diunduh sebanyak 40 miliar kali. Angka ini menunjukkan popularitas Pinkfong yang luar biasa di seluruh dunia.

Pinkfong dimulai sebagai The Pinkfong Company di kantor pusatnya di Seoul, pada bulan Juni 2010. Pinkfong juga memiliki kantor pusat tambahan di Los Angeles, AS dan Shanghai, Tiongkok. Fokusnya adalah anak-anak berusia 1–5 tahun. Pada tahun 2015, perusahaan telah merilis 520 game seluler dengan game basis sentral seperti "Pinkfong Nursery Rhymes" dan program dengan program basis sentral seperti "Pinkfong English". Menurut Mustofa, B (2022), kecerdasan seorang anak mencapai 50 persen pada usia 0 sampai 4 tahun. Hingga usia 8 tahun kecerdasannya meningkat sampai 80 persen, dan puncaknya yaitu 100 persen di usia 18 tahun.

Anak usia dini merupakan periode penting dalam perkembangan manusia, di mana mereka belajar dan berkembang dengan pesat. Institusi pendidikan, seperti taman kanak-kanak, memainkan peran penting dalam menyediakan lingkungan yang mendukung dan merangsang bagi anak-anak usia dini.

Fatimah (2019) mengungkapkan bahwa anak akan merasakan ketidaknyamanan, yang ditunjukkan dengan perilaku negatif seperti biasanya menangis, merengek atau bahkan perilaku tantrum lainnya. Salah satu alasan utama mengapa anak-anak tertarik pada kartun adalah stimulasi visual yang diberikan kartun. Visual dengan warna-warna cerah, ekspresi yang dilebih-lebihkan, dan pengaturan yang penuh imajinasi, yang menangkap perhatian anak-anak dan memicu imajinasi mereka.(Oluwayomi,z. 2024). Maskot dapat diartikan sebagai orang, hewan, atau benda apa pun yang digunakan untuk membawa keberuntungan, atau digunakan untuk mewakili suatu kelompok dengan identitas publik yang sama. Ini biasanya mencakup sekolah, tim olahraga profesional, dan perkumpulan/asosiasi. Maskot juga digunakan sebagai juru bicara atau figur fiktif dan representatif untuk produk dan merek berbasis konsumen. Maskot dapat bertindak sebagai duta merek jika iklan tidak diperbolehkan. Misalnya, banyak maskot perusahaan dapat menghadiri acara nirlaba, atau berolahraga dan mempromosikan merek mereka sambil menghibur orang banyak. (Borghesan, 2018). Maskot merek antropomorfik (berbentuk manusia) menyediakan berbagai strategi bagi bisnis untuk terhubung dengan konsumen dan mempertahankan koneksi yang sudah ada. Dengan menggunakan maskot merek antropomorfik, bisnis bertujuan untuk mencapai keunggulan kompetitif dan mempertahankan daya saing yang ada. Saat ini, banyak bisnis global yang menggunakan maskot merek antropomorfik, (Deligoz, Unal. 2021)

Desain karakter yang baik berfokus pada kejelasan. Ini berarti tidak hanya memiliki desain yang menarik, tetapi juga harus mudah dikenali. tiga komponen penting untuk desain karakter yang baik meliputi siluet karakter adalah apa yang tersisa setelah menghapus semua warna dan detail dan hanya mengisi garis besar bentuk karakter dengan warna hitam. Tanda desain karakter yang baik adalah karakter yang dapat dikenali hanya dari siluetnya. Saat membuat siluet karakter yang menonjol, pemahaman yang kuat tentang bahasa bentuk sangat penting; pemilihan palet warna mengacu pada penggunaan warna oleh desainer karakter. Dalam hal warna, selektivitas adalah kuncinya. Penting untuk mencoba dan menggunakan satu warna sebagai warna dominan karakter dan mencoba menggunakan warna lain seminimal mungkin untuk mendukung warna ini semakin sederhana palet warna yang dipilih akan membuat hasil yang lebih menarik; Eksagerasi bisa dibilang yang paling penting karena berkaitan dengan penceritaan. Eksagerasi memanfaatkan karakteristik tertentu untuk secara sengaja memunculkan respon emosional dan psikologis dari penonton terhadap karakter tersebut. Karakteristik yang dilebih-lebihkan ini bisa menjadi pembeda bagi penonton dalam memandang karakter sebagai heroik atau mengancam. Siluet, palet, dan eksagerasi adalah tiga komponen fundamental dari desain karakter yang baik.(Deguzman, 2021

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif, dengan studi kasus maskot pinkfong yang berasal korea selatan, sebagai alat edukasi untuk anak usia dini seperti konten video. Pada metode kualitatif ini penulis melakukan beberapa tahapan penelitian, antara lain:

1. Observasi

Menurut Basrowi dan Suwandi dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif, observasi diartikan sebagai cara-cara mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati tingkah laku individu atau kelompok yang diteliti secara langsung.

2. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan melalui pengamatan langsung dilakukan oleh peneliti kepada objek yang diteliti secara langsung di tempat terjadinya peristiwa. Bisa berupa perilaku manusia, fenomena, atau proses perubahan.

3. Pengamatan

Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati anak-anak yang menonton video konten edukasi pinkfong dengan nyanyian dan tarian yang menarik bagi anak-anak agar mudah diingat karena lagu dan tariannya bersifat sederhana dan menarik sehingga mudah diingat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa karakter *Pinkfong* mampu menarik perhatian anak-anak dengan desain visual yang didominasi oleh penggunaan warna merah muda cerah. Warna ini tidak hanya mencolok, tetapi juga secara psikologis memberikan kesan ramah dan menyenangkan bagi anak-anak. Salah satu aspek utama yang membuat karakter ini begitu memikat adalah bentuk fisiknya yang dirancang dengan elemen-elemen visual yang eksageratif. Bagian mata dibuat besar dan berbinar, menciptakan kesan ekspresif yang mampu menarik perhatian serta menciptakan keterhubungan emosional dengan audiens muda. Selain itu, proporsi yang berlebihan pada bagian telinga, kepala, dan buntut—yang dibuat lebih besar dibandingkan bagian tubuh lainnya—dirancang sedemikian rupa untuk menambah daya tarik karakter secara keseluruhan. Strategi ini bertujuan untuk menciptakan bentuk yang lebih mudah dikenali dan lebih menarik bagi anak-anak.

Tidak hanya dari segi bentuk, pemilihan palet warna yang digunakan pada karakter *Pinkfong* juga merupakan faktor penting dalam menarik perhatian anak-anak. Warna merah muda yang digunakan sebagai warna dominan merupakan turunan dari warna primer merah, yang secara psikologis dapat menciptakan kesan hangat dan dinamis. Warna ini kemudian dipadukan dengan aksen kuning, putih, dan hitam, yang masing-masing berperan penting dalam mendukung warna utama agar lebih menonjol. Kombinasi warna tersebut tidak hanya memperkuat identitas visual karakter, tetapi juga meningkatkan keterlihatan dan daya tariknya dalam berbagai media. Dengan demikian, melalui penggunaan warna dan desain yang cermat, karakter *Pinkfong* berhasil menciptakan daya tarik visual yang kuat, sehingga mampu memikat perhatian dan imajinasi anak-anak dalam berbagai konteks media edukatif.

Selain aspek visual, penting pula untuk memperhatikan bahwa desain karakter maskot yang baik harus mencerminkan nilai-nilai dan misi institusi yang diwakilinya. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, maskot yang mewakili semangat belajar, keceriaan, dan kebersamaan akan lebih mudah diterima dan diingat oleh anak-anak. Maskot yang dapat diterapkan secara fleksibel, baik dalam media cetak maupun digital, juga memberikan nilai tambah.



Gambar 1. Thumbnail video Pinkfong

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=oFGorR6-9Hc>



Gambar 2. Pinkfong dalam media cetak

Sumber : <https://catalog.pinkfong.com/en/pinkfongproducts/en-soundbooks>

Ketika maskot ini muncul dalam animasi atau interaksi digital, anak-anak lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan mempertimbangkan seluruh elemen desain karakter

ini, maskot tidak hanya menjadi simbol visual yang menarik, tetapi juga menjadi alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan pendidikan kepada anak usia dini.

Pembahasan

Analisis Maskot Pinkfong

Pinkfong adalah karakter utama dan maskot saluran YouTube Pinkfong. Pinkfong adalah seekor rubah. Dia memiliki bulu berwarna merah muda, mata magenta, dan memakai mahkota emas kecil di kepalanya sebagai identitasnya yang merupakan seorang pangeran dari planetnya yang bernama Staria.. Ia memakai kalung bintang emas bernama Pio yang menyimpan kekuatan magis. Pinkfong menggunakan rubah sebagai dasar bentuk dari karakter ini dengan menyederhanakan bentuk asli rubah yang kompleks dengan menggunakan bentuk lingkaran sebagai bentuk dasar dari kepala, mata dan badannya, segitiga untuk bentuk dasar penggambaran telinga dan mahkota yang menjadi aksesoris ikonik Pinkfong, persegi panjang digunakan untuk membentuk lengan dan kaki, oval digunakan untuk membentuk telapak kaki dan jari jari tangan Pinkfong, fitur wajah seperti hidung, alis serta digunakan dan dimodifikasi sebagai buntut Pinkfong dan dan mulut.



Gambar 3. Gambar Rubah

Sumber : <https://bobo.grid.id/read/082974885/bisa-mengeluarkan-40-macam-suara-ini-6-fakta-unik-rubah?page=all>



Gambar 4. Desain Karakter Pinkfong

Sumber : pinkfongwikifanpage.com

Eksagerasi digunakan dengan membesarkan kepala Pinkfong, membesarkan bentuk mata dan telinga lalu mengecilkan fitur wajah lainnya yaitu hidung dan mulut. Buntut dan aksesoris bintang Pinkfong juga dibesarkan agar terlihat menjadi lebih mencolok. Badan, tangan dan kaki digambar lebih kecil daripada kepalanya untuk mengarahkan fokus mata pada kepala dan wajahnya, karena mata kita cenderung lebih cepat menerima informasi dengan bentuk yang lebih besar atau dominan daripada bentuk pendukungnya yang biasanya berukuran lebih kecil.

Karakter Pinkfong menggunakan warna sekunder yaitu merah muda yang menjadi dominan pada bagian tubuh Pinkfong dan aksen warna kuning yang digunakan pada aksesoris kalung bintang dan mahkota, serta warna putih pada bagian ujung buntut dan bagian dalam telinga, warna hitam sebagai warna pendukung digunakan pada iris mata dan alis Pinkfong.

Konten Edukasi Pinkfong

Warna-warna cerah dan nyanyian makhluk antropomorfik berperan besar dalam mengajak anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan lewat nyanyian berisi lirik tentang pelajaran

dasar seperti alfabet, hari besar, pekerjaan, kebiasaan baik, hingga angka, serta nadanya yang repetitif dengan memanfaatkan media digital. Video pendidikan membantu melibatkan anak-anak untuk belajar ketika orang tua terlalu lelah atau tidak memiliki waktu senggang untuk melakukannya. Sejauh ini, *Pinkfong* telah membahas sebagian besar dasar-dasar prasekolah dengan *Hogi*, *Pinkfong*, *Baby Shark*, *William*, dan karakter lain yang dapat ditonton anak di platform.

Pinkfong yang berbasis video pada platform *youtube* menggunakan video animasi edukasi dengan gerak dan lagu. Gerak dan lagu akan menjadi sangat kreatif jika di padukan bersamaan, gerak dan lagu dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dipadukan dengan bidang-bidang lain, dengan kata lain bahwa konsep pembelajaran gerak dan lagu merupakan kegiatan yang sangat mudah untuk diterapkan, sederhana, bisa mengembangkan aspek pembelajaran serta mengembangkan kemampuan anak. Pembelajaran gerak dan lagu merupakan pembelajaran di mana anak diberikan materi pembelajaran melalui gerak dan lagu. Gerak dan lagu yang dipakai dapat berupa gerak yang mengembangkan fisik motorik sesuai dengan lagu, misalnya lagu menanam jagung anak diajak untuk bergerak sesuai gerakan. Akan tetapi gerak dan lagu ini diberikan untuk mempermudah anak dalam menerima pembelajaran terutama untuk perkembangan fisik dan motorik anak. (Mayar, 2022)



Gambar 5. Video Edukasi Mencuci Tangan
Sumber : Youtube Pinkfong

Video edukasi yang rilis pada youtube Pinkfong sangat beragam mulai dari lagu alfabet, menghitung; edukasi tentang bagaimana cara tubuh bekerja, edukasi berbagai macam binatang, edukasi mengenai jam, detik dan menit; cara menulis huruf; edukasi cara merawat gigi; edukasi tentang warna; anggota keluarga; edukasi tentang emosi; edukasi tentang budaya dari berbagai negara seperti perayaan tahun baru cina, halloween dan natal; edukasi tentang berbagai kendaraan yang dipakai untuk suatu pekerjaan seperti polisi, pemadam kebakaran, dan ambulan.

Karakter dalam Pinkfong

Maskot Pinkfong dirilis pada berbagai media edukasinya. Pinkfong menjadi karakter utama dalam video edukasi youtube bersama dengan karakter populer yang dikenal dengan nama baby shark.



Gambar 5. Desain Karakter Babyshark
Sumber : Pinkfongwikifanpage.com

Maskot Pinkfong tidak hanya merilis edukasi lewat video youtube saja namun juga merilis merchandise. aplikasi edukasi di smartphone, seri animasi, film, hingga berkolaborasi dengan brand-brand besar.



Gambar 6. Merchandise Pinkfong

Sumber : <https://catalog.pinkfong.com/en/pinkfongproducts/en-soundbooks>



Gambar 7. Video edukasi Pinkfong

Sumber : <https://www.youtube.com/@Pinkfong/videos>



Gambar 8. Seri Animasi Pinkfong

Sumber : <https://www.pinkfong.com/en/tv-series/>



Gambar 9. Kolaborasi dengan brand traveloka

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=xbgzJ29IGks>

Pengaruh Maskot Dalam Memenuhi Figur Lekat Anak

Maskot Pinkfong, dengan keistimewaannya dalam hal warna, bentuk, kepribadian, dan karakteristiknya, memiliki pengaruh yang signifikan dalam memenuhi kebutuhan akan figur yang

dekat di hati anak-anak. Dengan rutinnya anak-anak usia dini menonton video edukasi yang dikemas dengan hiburan yang menyenangkan, seperti yang ditampilkan oleh Pinkfong, akan mengembangkan rasa keterikatan pada maskot tersebut.

Pinkfong tidak hanya menjadi sekedar figur hiburan, tetapi juga berperan sebagai elemen penting dalam proses pembentukan kepribadian anak dan mengarahkan perkembangan berbagai aspek psikologis mereka. Melalui interaksi yang berulang dengan Pinkfong, anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan intelektual mereka, memahami dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, serta mencapai keseimbangan psikologis yang lebih optimal. Sebagai pilar utama dalam proses ini, Pinkfong memberikan kontribusi yang berarti dalam membentuk generasi muda yang tangguh dan berpotensi secara menyeluruh.

Pembelajaran gerak dan lagu yang dilakukannya tidaklah sulit dan sederhana sekali, musik iringan yang menggambarkan kesenangan atau kegembiraan anak untuk bergerak dan memberikan contoh-contoh gerakan. Strategi pembelajaran melalui gerak dan lagu ini menggunakan media yaitu video yang sesuai dengan ritme dan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media video pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan menarik yang dapat menstimulasi kemampuan lokomotor untuk anak usia 5-6 tahun yaitu menggunakan video gerak dan lagu. Dalam konsep pembelajaran gerak dan lagu, terdapat kegiatan yang mudah untuk dikembangkan karena memperhatikan aspek perkembangan, mudah dilaksanakan, sederhana, dan dapat meningkatkan kemampuan kinestetik atau kecerdasan pada anak yang didukung dengan adanya maskot yang menarik bagi anak sehingga anak usia dini lebih semangat dalam pembelajaran yang dibungkus dengan hiburan.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, kita dapat menarik perhatian anak secara lebih efektif. Awalnya, mereka mungkin tertarik untuk memperhatikan warna, bentuk, dan elemen visual lainnya pada media tersebut, yang kemudian dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang akan dipresentasikan. Penggunaan media yang menarik, berwarna, dan bervariasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Anak-anak menjadi lebih aktif, terlibat, dan bebas untuk bereksplorasi serta mencoba hal-hal baru saat bermain. Kehadiran media juga memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif, yang memperkaya interaksi antara guru dan murid. Sebaliknya, tanpa media, pembelajaran cenderung menjadi monoton dengan komunikasi satu arah yang mirip dengan ceramah. (Trimuliana,2021)

Pada dasarnya, memberikan stimulasi kepada anak seharusnya dilakukan dengan penuh kehati-hatian, terutama dalam hal waktu dan jumlahnya. Dalam konteks menonton video edukasi Pinkfong, penting untuk tetap memperhatikan waktu yang tepat serta memastikan bahwa jumlah interaksi dengan media tersebut tidak berlebihan. Mengatur waktu yang sesuai untuk menonton video edukasi Pinkfong dapat membantu anak dalam memperoleh manfaat yang maksimal dari konten tersebut tanpa mengganggu keseimbangan kegiatan harian mereka.

Selain itu, peran orang dewasa dalam mengawasi dan memandu anak selama menonton video edukasi sangatlah penting. Dengan adanya pengawasan yang baik, orang tua atau pengasuh dapat membantu anak dalam memahami konten yang disajikan, mendorong diskusi yang bermanfaat, serta membantu anak dalam mengaitkan isi dari video dengan pengalaman dan pengetahuan mereka sehari-hari.

Diskusi

Dalam merancang maskot berbasis desain karakter untuk anak usia dini, terdapat beberapa faktor penting yang harus diperhatikan agar maskot tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan audiens muda. Pertama, desain maskot harus sederhana dan memiliki keterbacaan visual yang baik, sehingga anak-anak mudah mengenali dan mengingatnya. Selain itu, penggunaan warna-warna cerah dan kontras tinggi sangat penting untuk menarik perhatian anak serta memperkuat identitas maskot. Kepribadian maskot juga harus sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti ramah, ceria, dan menyenangkan, yang bisa diekspresikan melalui ekspresi wajah dan postur tubuh. Maskot tersebut harus mencerminkan nilai-nilai atau visi dari institusi pendidikan yang diwakilinya, sehingga memiliki keterkaitan yang kuat dengan identitas institusi.

Desain maskot juga perlu mempertimbangkan interaktivitas, terutama untuk media digital, sehingga dapat beradaptasi dengan berbagai platform dan memberikan pengalaman yang menarik

bagi anak-anak. Terakhir, penting untuk memastikan bahwa desain maskot tidak mengandung elemen yang menakutkan atau tidak sesuai secara etika, sehingga aman bagi perkembangan emosional dan psikologis anak-anak. Dengan mempertimbangkan semua faktor ini, maskot dapat berfungsi sebagai identitas visual yang efektif dan mendukung pengalaman belajar serta perkembangan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain maskot Pinkfong sangat efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak usia dini. Keberadaan karakter yang menarik, penggunaan warna-warna ceria, serta konten edukatif yang disampaikan melalui media yang beragam, seperti video dan buku, membuat Pinkfong menjadi alat edukasi yang berharga. Desain maskot ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membantu menstimulasi perkembangan anak dengan cara yang menyenangkan, mendukung pembelajaran berbagai nilai dan pengetahuan dasar.

Sebagai saran, penelitian ini dapat memberikan dampak praktis dalam pengembangan karakter edukatif serupa yang dapat diterapkan di berbagai konteks pembelajaran anak usia dini. Penggunaan prinsip desain karakter yang sederhana, mudah dikenali, dan atraktif dapat terus diperhatikan agar karakter edukatif lain memiliki dampak yang sama positifnya. Dampak teoritisnya adalah memberikan referensi bagi penelitian desain karakter dalam bidang pendidikan anak usia dini, yang menekankan pentingnya keterlibatan konten visual dalam proses pembelajaran. Kesulitan utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah tidak ditemukannya jurnal atau penelitian yang secara khusus membahas maskot dengan basis desain karakter untuk anak usia dini. Ketiadaan sumber referensi yang spesifik ini mengakibatkan terbatasnya landasan teoritis yang dapat digunakan untuk mengembangkan konsep dan analisis yang komprehensif terkait desain maskot yang sesuai untuk anak usia dini. Hal ini tentu menjadi tantangan, terutama dalam mengidentifikasi elemen-elemen penting yang seharusnya ada pada maskot yang efektif bagi audiens muda tersebut.

Untuk mengatasi keterbatasan ini, penelitian ini menggabungkan informasi dari berbagai jurnal dan sumber online yang relevan, meskipun tidak secara langsung membahas maskot dengan basis desain karakter untuk anak usia dini. Melalui pengumpulan data dan pemetaan informasi dari berbagai literatur, upaya dilakukan untuk mengekstraksi elemen-elemen yang dapat diterapkan pada konteks anak usia dini. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan analisis yang lebih mendalam dan relevan dalam memahami bagaimana maskot berbasis desain karakter dapat berperan sebagai identitas visual yang efektif bagi institusi pendidikan anak usia dini. Diharapkan sebagai peneliti dapat dikembangkan di kemudian hari untuk karakter edukasi lain selain pinkfong

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, F. (2023, September 25). 5 Jenis Teknik Pengumpulan Data Beserta Pengertiannya. Pesan disampaikan dalam <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6950098/5-jenis-teknik-pengumpulan-data-beserta-pengertiannya> diakses pada tanggal 30 September 2024
- Borghesan, K. (2018, August 24). Brand Mascots: The History and The Impact They Have on Your Brand. Pesan disampaikan dalam <https://www.linkedin.com/pulse/brand-mascots>
- DeGuzman, K. (2021). What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> diakses pada tanggal 30 September 2024
- Deligoz, K., & Unal, S. (2021). The Effect of Anthropomorphic Mascot on The Purchasing Intention of Consumers: An Experimental Study1. *Jurnal Sosyoekonomi*.
- Fatimah, S. (2019). Urgensi Attachment Pada Perkembangan Psikologis Anak: Suatu Tinjauan Psikologi Perkembangan. *Jurnal Ya Bunayya*.
- Fahlevi, R. (2022, Juli 21) Stimulasi yang Tepat Sesuai Usia Anak pesan disampaikan dalam <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/stimulasi-yang-tepat-sesuai-usia->

[anak?srsId=AfmBOooZluhBar59hvxTUZxx3WIENBif_SikQUXvfxzYvacplGLQEZOe](#)

diakses pada tanggal 30 September 2024

Gohu, K. (2021, November 18). What We Need To Know About Pinkfong. <https://modernparenting-onemega.com/what-we-need-to-know-about-pinkfong/> diakses pada tanggal 30 September 2024

Hassan, A. (2022, April 15). How to Use Mascots in Branding and Design to Attract Customers. Pesan disampaikan dalam <https://mention.com/en/blog/mascots-in-branding> diakses pada tanggal 30 September 2024

Mayar, F. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*.

MANAJEMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. (2023). *MANAJEMEN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (n.p.): CV. DOTPLUS Publisher.

Mustofa, B. (2022). Anak di Usia Emas. <https://dinsos.kulonprogokab.go.id/detil/624/anak-di-usia-emas> diakses pada tanggal 30 September 2024

Oluwayomi, Z. (2024, Februari 5). Why Do Kids Love Cartoons? *Codeant*. <https://codeant.org/why-do-kids-like-cartoons/> diakses pada tanggal 30 September 2024

Trimuliana, I. (2021, Mei 5). Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran. Pesan disampaikan dalam <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/manfaat-penggunaan-media-pembelajaran?ref=MjAyMTA4MDUxNDA1MDktMzQwZjc3ZWQ=&ix=MjAyMTA4MDUxNDA1MDktMzQwZjc3ZWQ=&ix=MjAyMTA4MDUxNDA1MDktMzQwZjc3ZWQ==> diakses pada tanggal 30 September 2024

Wikipedia. (2024). Pinkfong. Pesan disampaikan dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Pinkfong>