



Hubungan Minat dan Kepribadian Anak-anak dan Orang Dewasa dalam Pengilustrasian Animasi

Aura Amelia Ridlwan, Muhammad Fauzi

Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul, Jl. Arjuna Utara No.9, Duri Kupa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia, 11510

*Penulis Korespondensi : aura.amelia.2001@student.esaunggul.ac.id

Abstract. Animation has transcended its traditional association with children's entertainment and emerged as a dynamic global medium that resonates with audiences across age groups. Beyond its role as a form of visual amusement, animation demonstrates significant potential in conveying meaningful narratives and creating emotional engagement through carefully crafted aesthetic experiences. A central element in the animation process is character design, where the combination of shape, color, and expression not only determines visual appeal but also functions as a medium for reflecting personality and emotional depth. This study aims to investigate the relationship between personal interests and personality traits in shaping visual preferences toward animation illustrations among children and adults. Through a literature review, the research highlights how individual interests—deeply influenced by developmental needs, social environment, and past experiences—play a crucial role in guiding aesthetic choices. Findings suggest that children are typically drawn to characters with simplified forms, bright and saturated colors, and exaggerated expressions that facilitate recognition, comprehension, and emotional connection. Conversely, adults tend to prefer more complex designs, incorporating nuanced emotional cues, realistic proportions, and layered symbolism that align with mature cognitive and emotional processing. The comparison underscores the importance of audience segmentation in animation design, particularly in creating characters that are not only visually engaging but also resonate with psychological and emotional expectations. By recognizing and addressing the distinct preferences of different age groups, animators and illustrators can develop content that is more contextually relevant, immersive, and capable of fostering long-term audience attachment. Ultimately, this study emphasizes that effective animation character design extends beyond technical artistry; it requires a deep understanding of human psychology, cultural influences, and the evolving nature of visual engagement across the lifespan.

Keywords Animation; Character; Illustration; Interest; Personality

Abstrak. Animasi telah melampaui asosiasi tradisionalnya dengan hiburan anak-anak dan muncul sebagai media global yang dinamis yang beresonansi dengan penonton di berbagai kelompok usia. Melampaui perannya sebagai bentuk hiburan visual, animasi menunjukkan potensi signifikan dalam menyampaikan narasi yang bermakna dan menciptakan keterlibatan emosional melalui pengalaman estetika yang dirancang dengan cermat. Elemen sentral dalam proses animasi adalah desain karakter, di mana kombinasi bentuk, warna, dan ekspresi tidak hanya menentukan daya tarik visual tetapi juga berfungsi sebagai media untuk mencerminkan kepribadian dan kedalaman emosi. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara minat pribadi dan ciri-ciri kepribadian dalam membentuk preferensi visual terhadap ilustrasi animasi di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Melalui tinjauan pustaka, penelitian ini menyoroti bagaimana minat individu—yang sangat dipengaruhi oleh kebutuhan perkembangan, lingkungan sosial, dan pengalaman masa lalu—memainkan peran penting dalam memandu pilihan estetika. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak biasanya tertarik pada karakter dengan bentuk yang disederhanakan, warna cerah dan jenuh, serta ekspresi berlebihan yang memfasilitasi pengenalan, pemahaman, dan koneksi emosional. Sebaliknya, orang dewasa cenderung lebih menyukai desain yang lebih kompleks, menggabungkan isyarat emosional yang bernuansa, proporsi yang realistis, dan simbolisme berlapis yang selaras dengan pemrosesan kognitif dan emosional yang matang. Perbandingan ini menggarisbawahi pentingnya segmentasi audiens dalam desain animasi, terutama dalam menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga selaras dengan ekspektasi psikologis dan emosional. Dengan mengenali dan memperhatikan preferensi yang berbeda dari berbagai kelompok usia, animator dan ilustrator dapat mengembangkan konten yang lebih relevan secara kontekstual, imersif, dan mampu menumbuhkan keterikatan jangka panjang dengan audiens. Pada akhirnya, studi ini menekankan bahwa desain karakter animasi yang efektif melampaui seni teknis; hal ini membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang psikologi manusia, pengaruh budaya, dan sifat keterlibatan visual yang terus berkembang di sepanjang rentang kehidupan.

Kata kunci: Animasi; Ilustrasi; Karakter; Kepribadian; Minat

1. LATAR BELAKANG

Animasi telah lama identik dengan dunia anak-anak, namun pada kenyataannya media ini telah berkembang pesat dan menjadi bagian penting dari industri hiburan global. Sejumlah perusahaan besar seperti Disney, Pixar, dan DreamWorks Animation berhasil memproduksi berbagai karya animasi yang tidak hanya diminati oleh anak-anak, tetapi juga mendapat apresiasi luas dari kalangan remaja hingga orang dewasa. Keberagaman tema yang diusung, mulai dari kisah putri kerajaan, hewan yang berperilaku layaknya manusia, hingga cerita laga, menunjukkan bahwa animasi memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam menjangkau berbagai kelompok usia.

Sebagai medium visual, animasi memiliki kekuatan storytelling yang lebih kuat dibandingkan media grafis lain seperti motion graphic atau desain grafis statis. Hal ini menjadikan animasi mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif, sekaligus memberikan pengalaman estetis yang memikat penonton dari berbagai latar belakang. Popularitas animasi juga semakin meningkat karena bentuk visualnya yang menarik, imajinatif, dan mampu menghadirkan hiburan sekaligus nilai-nilai tertentu yang ingin disampaikan oleh kreator.

Desain karakter animasi yang berhasil tidak hanya menarik secara visual tetap juga menyampaikan jiwa melalui personality yang kuat, yang diungkap melalui pilihan bentuk, warna, dan ekspresi visual. Introvert misalnya cenderung menyukai estetika yang tenang dan minim rangsangan, sedangkan ekstrovert lebih tertarik pada desain yang cerah dan dinamis

Dalam proses perancangan animasi, pemahaman mengenai **minat** dan **kepribadian** audiens sangat penting, karena keduanya memengaruhi bagaimana sebuah karya dapat diterima serta dipahami oleh penonton. Minat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk memperhatikan, mempelajari, atau melakukan sesuatu yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya, serta dapat berkembang melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Isnaini et al., 2021).

Namun demikian, kajian yang secara khusus membahas hubungan antara minat dan kepribadian anak-anak serta orang dewasa dalam pengilustrasian animasi masih terbatas. Penelitian yang ada cenderung berfokus pada efektivitas animasi sebagai media pembelajaran (Sudaryono, 2018) atau pada studi kepribadian terhadap preferensi seni secara umum (Chamorro-Premuzic & Furnham, 2004), tanpa menghubungkannya secara spesifik dengan desain karakter dan gaya ilustrasi animasi yang ditujukan bagi kelompok usia berbeda. Selain itu, masih jarang penelitian yang mengkaji bagaimana perbedaan perkembangan minat anak-anak dan orang dewasa dapat dijadikan landasan dalam merancang ilustrasi animasi yang relevan dengan target audiens.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat dan pengaruh anak-anak maupun remaja ataupun dewasa terhadap pengilustrasian animasi . Apa pengaruh minat dan kepribadian para penonton seperti anak-anak dan remaja dapat membantu para animator atau ilustrator muda dan dewasa di luar sana dalam pengilustrasian animasi.

2. LANDASAN TEORI

Minat merupakan suatu dorongan psikologis yang menimbulkan rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu objek, kegiatan, maupun pengalaman tertentu. Menurut Crow & Crow (1989), minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, kegiatan, atau pengalaman berhubungan dengan dirinya. Minat tidak hanya bersifat bawaan, tetapi juga terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, serta proses belajar (Isnaini et al., 2021).

Kepribadian adalah pola perilaku, emosi, dan kognisi yang relatif konsisten pada individu. McCrae & Costa (2008) melalui teori **Big Five Personality Traits** mengemukakan lima dimensi utama kepribadian, yaitu:

1. **Openness to Experience** (keterbukaan pada pengalaman),
2. **Conscientiousness** (kedisiplinan dan tanggung jawab),
3. **Extraversion** (keterbukaan sosial dan energik),
4. **Agreeableness** (keramahan dan kerja sama),
5. **Neuroticism** (kecenderungan emosi negatif).

Penelitian menunjukkan bahwa preferensi estetika dan seni dipengaruhi oleh dimensi kepribadian. Misalnya, individu dengan openness tinggi lebih menyukai seni yang kompleks dan eksperimental, sementara individu dengan conscientiousness tinggi lebih menyukai seni yang terstruktur dan sederhana (Chamorro-Premuzic & Furnham, 2004).

A. Pengertian Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menimbulkan ilusi gerak ketika ditampilkan dalam kecepatan tertentu, umumnya 24–25 frame per detik. Melalui teknik ini, objek yang divisualisasikan baik berupa tulisan, bentuk benda, warna, maupun efek khusus seolah-olah tampak hidup karena adanya perubahan teratur pada setiap bingkai yang ditampilkan (Pratista, 2008). Desain karakter dalam animasi merupakan elemen penting yang berfungsi membangun koneksi emosional dengan audiens. Personality dari karakter ditampilkan melalui bentuk, ekspresi, warna, dan gerakan (IDS, 2021).

B. Jenis-jenis Animasi

Animasi kini banyak digunakan di berbagai bidang, mulai dari hiburan, pemasaran, hingga kampanye. Perkembangan teknologi menjadikannya lebih mudah dibuat, bahkan tersedia platform online seperti *Animaker* yang memungkinkan pemula menghasilkan animasi dengan cepat. Seiring itu, lahirlah berbagai genre animasi, di antaranya:

1. **Animasi 3D:** Membuat objek digital bergerak dalam ruang tiga dimensi dengan bantuan perangkat lunak atau *motion capture*.
2. **Animasi 2D:** Menghadirkan gerakan dalam ruang dua dimensi, baik secara tradisional (gambar tangan) maupun digital. Banyak dipakai di film, iklan, hingga media edukasi.
3. **Whiteboard Animation:** Gambar sederhana seolah digambar di papan tulis dan direkam berurutan, sering disebut juga *video scribing*.
4. **Typography Animation:** Menghidupkan teks agar lebih menarik dan emosional, sering dipakai untuk promosi atau pesan singkat.
5. **Claymation:** Teknik animasi dengan figur tanah liat yang difoto frame demi frame, seperti pada film *Chicken Run* dan *Coraline*.
6. **Stop Motion:** Menggerakkan objek sedikit demi sedikit lalu dipotret per frame untuk menciptakan ilusi gerakan.
7. **Traditional Cel Animation:** Teknik klasik dengan gambar tangan di atas lembaran seluloid, populer pada film-film Disney awal.

Studi tentang art direction dalam desain karakter menunjukkan bahwa pilihan warna, bentuk, dan gaya visual dapat disesuaikan dengan kepribadian audiens. Misalnya, individu introvert lebih menyukai warna yang lembut dan tenang, sedangkan ekstrovert lebih tertarik pada warna cerah dan dinamis (Hidayat, 2022).

Hubungan minat dan kepribadian

Perbedaan minat antara anak-anak dan orang dewasa sangat dipengaruhi oleh tahap perkembangan psikologis. Anak-anak memiliki minat yang cenderung bersifat imajinatif, spontan, serta berhubungan dengan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar (Hurlock, 2012). Sementara itu, orang dewasa memiliki minat yang lebih stabil, realistis, serta dipengaruhi oleh faktor sosial, pekerjaan, dan status keluarga (Havighurst, 1953).

Keterkaitan antara keduanya dapat memengaruhi jenis ilustrasi atau animasi yang mereka buat dan tema yang mereka jelajahi. Misalnya, anak-anak lebih tertarik pada visual yang penuh warna, karakter imajinatif, dan cerita sederhana, sementara orang dewasa

lebih menyukai ilustrasi yang realistis, detail, serta memiliki kedalaman makna emosional (Sudaryono, 2018).

Keterkaitan antara minat dan kepribadian dengan ilustrasi animasi menunjukkan bahwa preferensi visual audiens tidak dapat dipisahkan dari aspek psikologis. Penelitian Musa et al. (2015) membuktikan bahwa animasi yang disesuaikan dengan kepribadian audiens lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman. Sejalan dengan itu, Mayer (2009) melalui teori *Multimedia Learning* menegaskan bahwa media visual yang dirancang sesuai karakteristik psikologis audiens mampu memperkuat retensi dan motivasi belajar. Dengan demikian, dalam pengilustrasian animasi, faktor minat dan kepribadian tidak hanya menentukan daya tarik visual, tetapi juga efektivitas penyampaian pesan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research), yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah, mengkaji, dan menganalisis sumber-sumber tertulis yang relevan, baik berupa buku, jurnal, maupun artikel ilmiah yang berhubungan dengan topik penelitian. Menurut Zed (2014), studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian yang tersedia dalam bentuk literatur.

Sumber literatur yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku teks psikologi perkembangan, psikologi kepribadian, psikologi pendidikan, serta jurnal-jurnal ilmiah yang membahas mengenai minat, kepribadian, serta pengilustrasian animasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan kepribadian merupakan dua faktor utama yang memengaruhi preferensi audiens terhadap animasi. Pada anak-anak, desain animasi yang penuh warna, sederhana, dan imajinatif lebih mampu menarik perhatian serta mendukung perkembangan kognitif.

Dari hasil telaah pustaka terhadap berbagai buku dan jurnal mengenai minat, kepribadian, serta pengilustrasian animasi, diperoleh sejumlah faktor yang memengaruhi perbedaan dalam pengilustrasian animasi antara anak-anak dan orang dewasa, yaitu sebagai berikut :

a. Minat dan Materi Pelajaran

Anak-anak dan orang dewasa sering kali memiliki minat berbeda yang memengaruhi materi pelajaran yang mereka pilih untuk diilustrasikan atau dianimasikan. Anak-anak

mungkin tertarik pada tema-tema seperti fantasi, hewan, atau pahlawan super, sementara orang dewasa mungkin lebih menyukai tema yang lebih kompleks dan dewasa terkait dengan pengalaman, emosi, atau masalah sosial mereka.

b. *Ciri-ciri dan Gaya Kepribadian*

Ciri-ciri kepribadian dapat membentuk gaya artistik seseorang. Misalnya, individu ekstrovert mungkin membuat ilustrasi yang berani dan bersemangat, sedangkan individu introvert mungkin lebih menyukai desain yang halus dan rumit. Gaya pribadi ini dapat terwujud secara berbeda dalam karya untuk anak-anak dan orang dewasa.

c. *Tahap Perkembangan*

Minat dan ekspresi artistik anak-anak berubah seiring bertambahnya usia. Anak-anak kecil cenderung menikmati visual sederhana dan menyenangkan, sedangkan anak-anak yang lebih besar mulai tertarik pada desain yang lebih detail. Orang dewasa pun mengalami perkembangan gaya ilustrasi yang dipengaruhi oleh pengalaman dan kedewasaan (Hurlock, 2012).

d. *Pengaruh Lingkungan dan inspirasi*

Baik anak-anak maupun orang dewasa dipengaruhi oleh budaya, lingkungan sosial, dan paparan media. Misalnya, tren budaya populer, karya seni, atau film animasi dapat memengaruhi jenis ilustrasi yang mereka kagumi dan pilih untuk ditiru (Sudaryono, 2018).

e. *Ekspresi Emosional*

Animasi dan ilustrasi sering digunakan sebagai sarana ekspresi emosional. Anak-anak mungkin mengekspresikan kegembiraan atau imajinasi sederhana melalui gambar, sementara orang dewasa cenderung menyampaikan perasaan yang lebih kompleks seperti kesepian, konflik batin, atau empati sosial melalui karya animasi (Musa et al., 2015).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil telaah menunjukkan bahwa minat dan kepribadian berperan signifikan dalam menentukan preferensi ilustrasi dan animasi. Pada anak-anak, tema fantasi, hewan, dan pahlawan super lebih efektif untuk menarik perhatian karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan emosional mereka. Sebaliknya, orang dewasa lebih menghargai tema yang berkaitan dengan realitas, emosi kompleks, atau persoalan sosial, karena pengalaman hidup membentuk preferensi mereka terhadap konten yang lebih reflektif (Havighurst, 1953).

Perbedaan kepribadian juga memberikan kontribusi dalam gaya ilustrasi. Ekstrovert akan cenderung mengekspresikan keceriaan, warna cerah, serta dinamika gerak dalam animasi, sedangkan introvert lebih menekankan detail, nuansa halus, dan simbolisme emosional (Chamorro-Premuzic & Furnham, 2004). Hal ini menegaskan bahwa dalam pengilustrasian karakter, desainer perlu mempertimbangkan perbedaan kepribadian target audiens untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih personal.

Dalam konteks yang lebih luas, Buss (2015) menjelaskan bahwa kepribadian merupakan hasil adaptasi individu terhadap lingkungannya, sehingga preferensi visual dalam animasi dapat dipahami sebagai bentuk ekspresi adaptif terhadap pengalaman hidup. Dengan demikian, pemahaman tentang minat dan kepribadian audiens tidak hanya penting bagi psikologi perkembangan, tetapi juga menjadi dasar bagi strategi kreatif dalam pengilustrasian animasi.

Saran

Hasil telaah pustaka dan pembahasan memberikan sejumlah rekomendasi, salah satunya ditujukan bagi animator dan ilustrator. Para pelaku kreatif di bidang ini sebaiknya mempertimbangkan perbedaan minat serta karakter kepribadian antara anak-anak dan orang dewasa dalam proses perancangan karakter maupun jalan cerita animasi. Pemahaman tersebut akan membantu menghasilkan karya yang lebih relevan dengan target audiens sekaligus mampu menciptakan ikatan emosional yang lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Buss, D. M. (2015). *Personality and the adaptive landscape*. New York: Psychology Press.
- Chamorro-Premuzic, T., & Furnham, A. (2004). Art judgment: A measure related to both personality and intelligence? *Imagination, Cognition and Personality*, 24(1), 3-24. <https://doi.org/10.2190/AXD9-YAQD-VY47-07GK>
- Crow, L. D., & Crow, A. (1989). *Educational psychology*. Littlefield, Adams.
- Havighurst, R. J. (1953). *Human development and education*. New York: Longmans, Green.
- Hidayat, F. (2022). Penerapan desain karakter dan art direction dalam perancangan karakter film animasi.
- Hurlock, E. B. (2012). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- IDS Education. (n.d.). Ingin jadi animator? 10 jenis animasi ini wajib kamu tahu! IDS Education. Diakses 18 Agustus 2025, dari <https://idseducation.com/10-jenis-animasi-ini-wajib-kamu-tahu/>

- IDS. (2021). Cara membangun personality dalam desain karakter. Jakarta: IDS Education.
- Isnaini, R., et al. (2021). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- McCrae, R. R., & Costa, P. T. (2008). The five-factor theory of personality. In O. P. John, R. W. Robins, & L. A. Pervin (Eds.), *Handbook of personality* (pp. 159-181). New York: Guilford Press.
- Musa, M. A., et al. (2015). Animation design for personality-based learning styles. arXiv preprint. <https://arxiv.org/abs/1503.06958>
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human development* (11th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sudaryono. (2018). Pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 45-53.
- Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.