

ABSTRAK

Picky Eater merupakan istilah yang kerap dipakai untuk mengacu kepada seseorang yang enggan mencicipi ataupun mencoba makanan baru yang belum pernah mereka coba. Perilaku ini biasanya dialami oleh anak-anak dibawah 5 tahun, karena pada saat usia tersebut mereka nyaman dengan beberapa makanan yang sering mereka makan. Perilaku ini akan berdampak buruk bagi anak dimasa mendatang karena mereka akan kekurangan vitamin dan zat-zat yang diperlukan untuk masa kembangnya. Pada perancangan ini dibuatlah sebuah animasi 3d edukasi tentang *picky eater* guna mengedukasi anak untuk mau mencoba makanan-makanan baru, animasi 3d yang disajikan menggunakan visual yang menarik dan interaktif serta edukasi yang ditampilkan dibuat secara jelas dan ringan agar anak-anak dapat memahaminya. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis pendekatan deskriptif yang artinya meneliti individu, kelompok, kondisi, dan peristiwa tertentu yang kemudian di deskripsikan secara akurat. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis SWOT yang dimana untuk mencari sebuah USP dan *Positioning* dari animasi 3d supaya memiliki keunikan tersendiri. Sehingga animasi 3d ini diharapkan menjadi edukasi *picky eater* yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, supaya mereka mengerti dengan edukasi yang diberikan.

Kata kunci: *Picky eater*, Edukasi, Anak-anak