

Perancangan animasi sebagai media kampanye kekerasan anak terhadap orang tua

Intan Ramadani, M. Arief Nazaruddin

Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Brawijaya

Jl. Veteran No 12 – 16, Ketawanggede, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Correspondence author: riev@ub.ac.id

Kata kunci Perancangan, Animasi, Kampanye Sosial, Kekerasan Dalam Rumah Tangga, Anak	Abstrak Perkembangan zaman memengaruhi perilaku masyarakat melalui perubahan ekonomi dan politik yang berdampak pada struktur sosial. Dampak negatifnya termasuk meningkatnya kriminalitas, terutama kekerasan, yang sulit dihilangkan. Kasus kekerasan, seperti KDRT, menjadi perhatian serius, terutama di Jawa Timur dan Surabaya. Surabaya meraih penghargaan Kota Layak Anak, menandakan komitmen dalam meningkatkan kualitas kehidupan keluarga. Untuk mempertahankan penghargaan ini, diperlukan kontribusi dari masyarakat dan pemerintah. Penerapan animasi sebagai media kampanye diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang kekerasan anak, menjangkau semua usia untuk meningkatkan kesadaran dan respons positif terhadap masalah sosial ini. Pembuatan animasi sebagai media kampanye kekerasan anak terhadap orang tuaini adalah salah satu kontribusi untuk mendukung terciptanya kota layak anak. Animasi 2D ini dirancang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis menggunakan metode kualitatif pada saat proses perancangan animasi, sementara menggunakan metode kuantitatif pada saat proses pengujian dan evaluasi. Pada penelitian ini juga menggunakan pendekatan design thinking yangterbagi dari lima tahap yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Teknik Analisa data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan animasi sebagai media kampanye kekerasan anak yang dilakukan terhadap orang tua
Keywords it contains 3- 5 important words that are taken from the title and the content of the paper	Abstract <i>The development of the era influences people's behavior through economic and political changes that have an impact on social structures. The negative impacts include increasing crime, especially violence, which is difficult to eliminate. Cases of violence, such as domestic violence, are a serious concern, especially in East Java and Surabaya. Surabaya won the Child-Friendly City award, indicating a commitment to improving the quality of family life. To maintain this award, contributions from the community and government are needed. The application of animation as a campaign medium is expected to educate the public about child violence, reaching all ages to increase awareness and positive responses to this social problem. The creation of animation as a campaign medium for child violence against parents is one contribution to supporting the creation of a child-friendly city. This 2D animation is designed using qualitative and quantitative methods. The author uses qualitative methods during the animation design process, while using quantitative methods during the testing and evaluation process. This study also uses a design thinking approach which is divided into five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. The data collection methods in this study are observation, interviews, documentation, and literature studies. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The aim of the research is to produce animation as a campaign media against child violence committed against parents.</i>

Pendahuluan

Perkembangan zaman berdampak pada perilaku masyarakat, termasuk perubahan kondisi ekonomi dan politik yang memengaruhi struktur sosial. Hal ini menimbulkan dampak positif dan negatif, salah satunya peningkatan angka kriminalitas. Kejahatan yang sering terjadi, seperti kekerasan dan penganiayaan, sulit dihilangkan dan merugikan baik individu maupun orang lain.

Permendikbudristek Nomor 46 Tahun 2023 menyebutkan beberapa bentuk kekerasan: fisik, psikis, perundungan, seksual, diskriminasi, intoleransi, dan kebijakan yang mengandung kekerasan. Data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat 29.883 kasus kekerasan di Indonesia pada 2023, dan 6.354 kasus dari 1 Januari hingga 25 April 2024. Sejak 2020, jumlah kasus meningkat setiap tahun: 20.499 (2020), 25.210 (2021), 27.593 (2022), dan 29.883 (2023). Jawa Timur adalah daerah dengan kasus terbanyak, dengan 2.367 kasus pada 2022 dan 2.534 kasus pada 2023. Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) adalah yang tertinggi, dengan 404 kasus dan 436 korban tercatat antara 1 Januari hingga 25 April 2024. Surabaya menjadi kota dengan kasus kekerasan terbanyak di Jawa Timur, dengan 274 kasus. Kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) meliputi kekerasan fisik dan psikis.

Proses penyidikan diperlukan untuk membuktikan adanya korban KDRT. Pembuktian kekerasan psikis memerlukan pemeriksaan oleh dokter atau psikiater. Berita mengenai KDRT di media menimbulkan kekhawatiran di masyarakat. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Pasal 89 dan 90 hanya mengatur kekerasan fisik, sementara kekerasan psikis, seksual, dan penelantaran tidak tercakup, meskipun diatur dalam UU No. 23 tahun 2004 tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga.

Keluarga adalah tempat utama bagi anak dalam menerima pembinaan mental dan pembentukan kepribadian. Peran keluarga sangat mempengaruhi pertumbuhan anak. Umumnya, orang tua dianggap sebagai pihak yang mendominasi, baik secara fisik maupun spiritual. Tindakan kekerasan orang tua terhadap anak merupakan bagian dari dominasi ini, sehingga ketika anak melakukan kekerasan terhadap orang tua, hal tersebut dianggap situasi yang jarang terjadi.

Kota Surabaya meraih penghargaan Kota Layak Anak Tahun 2023 Kategori Utama dari Kementerian PPPA Republik Indonesia untuk keenam kalinya berturut-turut. Penetapan ini melibatkan 24 indikator yang dikelompokkan dalam 6 kluster, termasuk Kluster II: Lingkungan Keluarga dan Pengasuhan Alternatif, yang bertujuan meningkatkan kualitas kehidupan keluarga. Untuk menjadi Kota Layak Anak, dukungan tidak hanya dari pemerintah, tetapi juga dari masyarakat, termasuk orang tua dan anak, sangat diperlukan untuk mengatasi masalah sosial terkait kekerasan terhadap anak.

Menurut Reiber (dalam Purnasiwi, Kurniawa, 2013), animasi adalah kegiatan menghidupkan benda mati dengan memberikan dorongan dan emosi, membuatnya semakin populer di media. Ketertarikan terhadap film animasi tidak hanya dari anak-anak, tetapi juga remaja dan dewasa, yang diharapkan dapat menyampaikan informasi secara efektif melalui keterlibatan banyak indera. Dalam perencanaan komunikasi, animasi digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual dan nonverbal. Media kampanye bertujuan mempengaruhi opini atau perilaku audiens sesuai dengan tujuan penggagas. Penelitian ini bertujuan menciptakan film animasi yang mengedukasi masyarakat tentang isu kekerasan anak terhadap orang tua.

Metode

Metode penelitian yang akan dipakai dalam perancangan ini menggunakan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pada teknik pengumpulan data kualitatif, penelitian ini melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan survei/test dengan menggunakan kuisioner. Penelitian ini menggunakan pendekatan



design thinking yang terdapat 5 tahap di dalamnya yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode kualitatif dilakukan pada tahap *empathize* sampai dengan *prototype*, sementara metode kualitatif dilakukan pada saat tahap *testing*.

Hasil dan Pembahasan

Dalam proses perancangan animasi 2D ini, peneliti membagi proses perancangan kedalam 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra-Produksi

Dalam pra-produksi terdapat dua tahapan design thinking yaitu *empathize* dan *define*.

Empathize

Sebelum memproduksi film animasi, tahap pertama adalah penggalan konsep dan ide. Konsep yang ditemukan dikembangkan menjadi cerita dengan tujuan dan makna. Topik animasi 2D ini adalah kekerasan anak terhadap orang tua, dengan fokus pada penggambaran anak yang melakukan kekerasan dan dampaknya.

Define

Untuk menyusun konsep dan ide, penulis melakukan riset melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan melalui media massa dan sosial. Wawancara dilakukan dengan DP3APPKB Kota Surabaya, termasuk Ibu Santi Karlina, A.Md. Kep., Ketua Tim Kerja Perlindungan Anak. Data kasus kekerasan anak di Surabaya menunjukkan mayoritas pelaku berusia 13-18 tahun, sehingga karakter utama berlatar belakang SMP. DP3APPKB menyediakan tempat perlindungan dan pembelajaran bagi anak melalui berbagai media, termasuk animasi. Karena mayoritas pelaku kekerasan adalah remaja, ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi anak.

Produksi

Dalam produksi terdapat dua tahapan design thinking yaitu *ideate* dan *prototype*.

Ideate

1. Penyusunan skenario

Dalam skenario tersebut, garis besar cerita yang dikembangkan adalah sikap anak ke orang tua yang tidak baik, lalu penyesalan yang ia dapatkan setelah orang tuanya meninggal. Judul dari animasi ini adalah "Bekal". Kata "Bekal" diambil dari fokus utama cerita animasi. Dalam animasi tersebut, bekal anak menjadi awal mula konflik utama dan penyebab anak melakukan sikap yang tidak sopan kepada orang tua.

2. Penyusunan Storyboard

Storyboard animasi ini terbagi dalam 7 *sequence*. *Sequence* pertama menceritakan tentang pengenalan tokoh, latar tempat, dan latar waktu pada saat tokoh utama masih kecil. *Sequence* kedua menceritakan tentang bagaimana rutinitas ibu yang selalu membawakan bekal untuk sang anak. *Sequence* ke-tiga menceritakan tentang perasaan anak ketika membawa bekal tersebut dihadapan teman temannya. *Sequence* ke-empat menceritakan tentang awal mula sang anak merasa jengkel dengan kebiasaan ibunya. *Sequence* ke-lima menceritakan tentang awal diceritakan bahwa sang ibu meninggal. *Sequence* ke-enam menceritakan tentang kejadian sang ibu meninggal. *Sequence* ke- tujuh menceritakan tentang situasi setelah sang ibu meninggal dan penyesalan sang anak kepada sang ibu selama hidupnya.

3. Pembuatan Karakter

a. Riri

Riri adalah tokoh utama dalam animasi "Bekal". Ia berusia 13 tahun dan duduk di bangku SMP. Riri memiliki sifat yang pemurung dan cuek. Pembuatan sifat dan karakter ini didasarkan

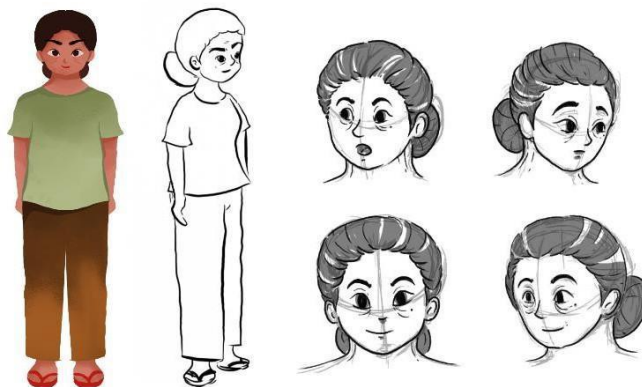
dari hasil wawancara yang menunjukkan bahwa awal mula kekerasan anak terhadap orang tua bisa muncul karena kurangnya komunikasi di dalam keluarga.



Gambar 1. Karakter Riri
(dokumen penulis, 2024)

b. Ibu

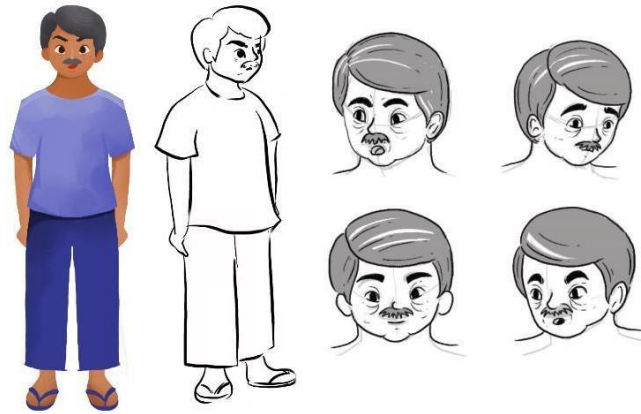
Ibu adalah karakter pendukung yang menemani Riri sehari-hari dalam menyiapkan bekal harian Riri. Ibu memiliki sifat sabar dan kalem. Ibu Riri berusia 45 tahun dan berprofesi sebagaipetani.



Gambar 2. Karakter Ibu
(dokumen penulis, 2024)

c. Bapak

Bapak adalah karakter pendukung yang menemani Riri dari mulai awal scene sampai dengan selesai. Peran Bapak memiliki sifat yang sabar dan pekerja keras. Hal ini ditunjukkan dengan semangatnya untuk terus mencari uang demi menghidupi keluarganya. Bapak Riri berusia 50 tahun, berwapakan tinggi besar dengan rambut sedikit putih dan berkumis.



Gambar 3. Karakter Bapak
(dokumen penulis, 2024)

Prototype

1. Pembuatan Ilustrasi

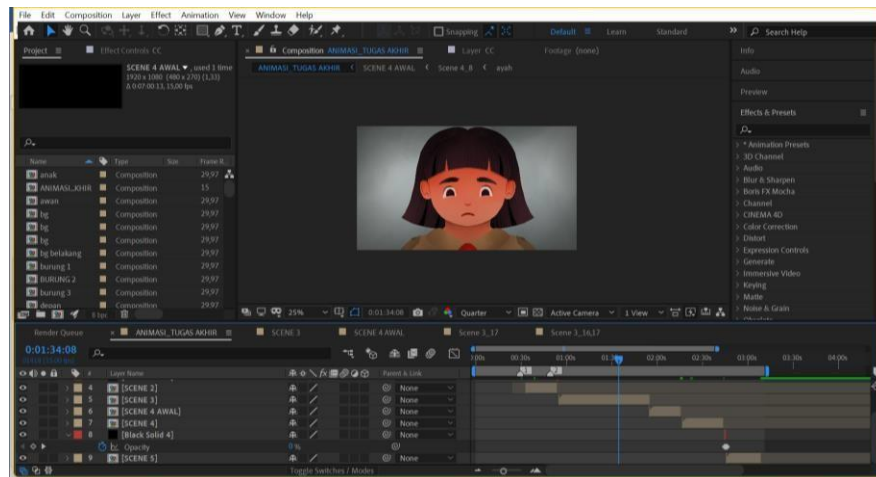
Setelah pembuatan skenario, *storyboard*, dan desain karakter, proses berikutnya adalah pembuatan ilustrasi. Setelah pembuatan ilustrasi selesai dilakukan, selanjutnya file di export dalam format yang disesuaikan dengan kebutuhan. Mayoritas file diecport dalam bentuk *psd* kemudian dimasukkan ke dalam After Effect. Akan tetapi selain *psd*, ada beberapa file yang di *export* dalam bentuk yang terpisah. Contohnya, apabila terdapat ilustrasi yang akan diletakkan di layer depan, maka ilustrasi tersebut di *export* menjadi file *png* agar memudahkan dalam penyusunan komposisi di proses animasi. Sedangkan untuk file *background* atau file yang tidak bergerak di *export* dalam bentuk *jpg*. Terdapat



Gambar 4. Ilustrasi
(dokumen penulis, 2024)

2. Animasi

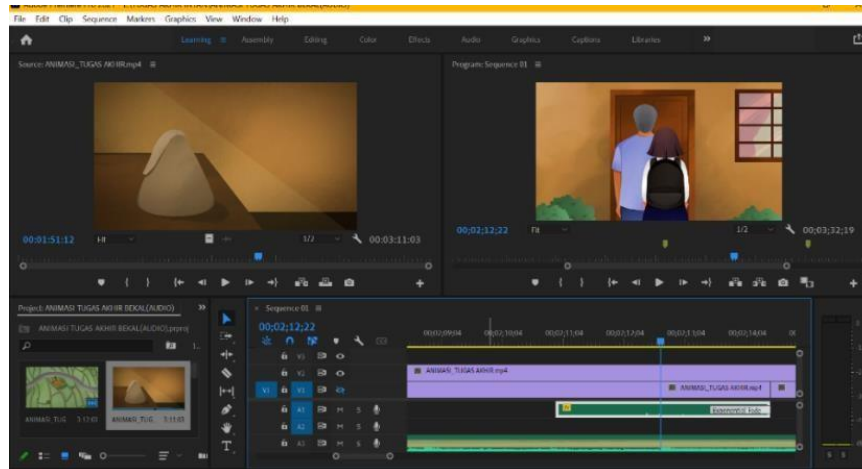
Metode pembuatan animasi pada film animasi “Bekal” menggunakan teknik *frame by frame full digital*. *Software* yang digunakan adalah Adobe After Effect. Adobe After Effect dipilih karena file ilustrasi bisa di save dengan file Photoshop yang kemudian bisa diimpor dengan mudah ke dalam Adobe After Effect dengan mudah karena masih dalam cangkupan Adobe Creative Cloud. Adobe After Effect juga memiliki tools yang mudah dipahami dan tools yang lengkap, hal ini membuat Adobe After Effect menjadi pilihan dalam pembuatan animasi “Bekal”



Gambar 5. Animasi
(dokumen penulis, 2024)

a. *Mixing Audio*

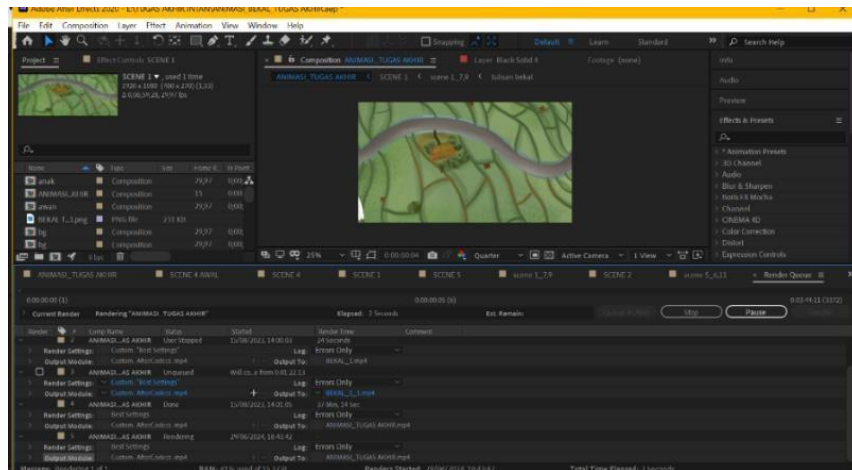
Setelah hasil ilustrasi sudah di-animasikan, proses berikutnya yang harus dikerjakan yaitu proses *mixing audio*. Proses *mixing audio* ini menggunakan software Adobe Premiere Pro. Jenis *background* yang digunakan adalah musik instrumental. Musik instrumental dipilih dalam animasi ini karena menurut Afandi (2015) mendengarkan musik *instrumental classic* merupakan pilihan alternative untuk mencapai keadaan relaks sehingga akan mengurangi stress dan depressi yang dialami. Karna dalam animasi ini membutuhkan penghayatan dan berfungsi untuk mengurangi depressi, maka jenis musik instrumental dipilih untuk menjadi *background* animasi ini.



Gambar 6. Mixing Audio
(dokumen penulis, 2024)

b. *Rendering*

Setelah semua proses produksi dan mixing audio selesai, proses terakhir yang harus dilakukan adalah proses rendering. Pada proses ini akan menghasilkan *output* yang merupakan proses akhir dari pembuatan animasi.



Gambar 7. Rendering
(dokumen penulis, 2024)

3. Pembuatan Media Pendukung

Setelah selesai mengolah seluruh hasil produksi, maka diperlukan media utama untuk mempublikasikan dan media pendukung untuk menunjang publikasi animasi. Beberapa media pendukung untuk menunjang animasi “Bekal” ini adalah X Banner, Poster, Sticker, Gantungan Kunci, Mug, Notebook, dan Tempat Bekal.

Pasca Produksi

Dalam pasca produksi terdapat satu tahapan design thinking yaitu *testing*.

1. Testing

Setelah proses perancangan, tahap terakhir yang penulis lakukan adalah tahap pengujian. Tahap ini dilakukan setelah selesai merancang animasi. Tahap pengujian menggunakan metode *user testing* dan dilakukan dalam bentuk kuisioner skala likert. Kuisioner ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa dengan rentang umur 13-23 tahun. Kuisioner berisi 10 pernyataan. Responden akan memilih salah satu dari 5 jawaban singkat yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Pengujian ini dinilai berdasarkan skala :

Pernyataan	Penilaian
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Kuisioner diisi oleh tiga puluh sembilan responden dan dilakukan sebanyak 2 kali, kuisioner diberikan sebelum menonton hasil perancangan animasi, sementara kuisioner kedua dilakukan setelah menonton hasil perancangan animasi. Kuisioner pertama memberikan hasil

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	R	S	SS
1	Peran orang tua sangat penting untuk keharmonisan keluarga	0	10	16	2	11
2	Kasih sayang orang tua sangatlah penting untuk anak	0	10	16	2	11
3	Komunikasi adalah kunci keharmonisan keluarga	1	9	16	6	7

4	Sikap dan sifat anak menentukan keharmonisan keluarga	0	14	12	7	6
5	Menjaga harmonisnya sebuah keluarga bukanlah tugas orang tua, tetapi juga anak	0	15	12	3	9
6	Anak harus menghormati orang tua	0	10	17	4	8
7	Anak harus menghargai pemberian dari orang tua	0	9	18	4	8
8	Keluarga adalah “rumah” bagi anak	0	9	19	3	8
9	Anak dan orang tua harus memahami kondisi dan perasaan satu sama lain	0	12	14	5	8
10	Tingkat harmonisnya keluarga berpengaruh pada sifat dan sikap anak	0	11	16	4	8
JUMLAH		1	109	156	40	84
JUMLAH SKOR (Jumlah x Skor Likert)		1	218	468	160	420
SKOR		1.267				
PRESENTASE (%)		64,49 %				

Pengisian kuisioner kedua dilakukan setelah menonton hasil perancangan animasi. Hal ini ditujukan untuk mengetahui apakah animasi tersebut berdampak pada responden. Isi kuisioner tersebut sama dengan sebelumnya, terdapat 10 pernyataan kemudian responden memilih 5 jawaban singkat. Hasil dari kuisioner tersebut adalah

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	R	S	SS
1	Peran orang tua sangat penting untuk keharmonisan keluarga	0	0	0	2	37
2	Kasih sayang orang tua sangatlah penting untuk anak	0	0	0	0	39
3	Komunikasi adalah kunci keharmonisan keluarga	0	0	1	1	37
4	Sikap dan sifat anak menentukan keharmonisan keluarga	0	0	0	1	38
5	Menjaga harmonisnya sebuah keluarga bukan hanya tugas orang tua, tetapi juga anak	0	0	1	2	36
6	Anak harus menghormati orang tua	0	0	0	1	38
7	Anak harus menghargai pemberian dari orang tua	0	0	0	4	35
8	Keluarga adalah “rumah” bagi anak	0	0	1	2	36
9	Anak dan orang tua harus memahami kondisi dan perasaan satu sama lain	0	0	1	2	36
10	Tingkat harmonisnya keluarga berpengaruh pada sifat dan sikap anak	0	0	0	3	36
JUMLAH		0	0	4	18	368
JUMLAH SKOR (Jumlah x Skor Likert)		0	0	12	72	1840
SKOR		1.924				
PRESENTASE (%)		98%				

Setelah menghitung hasil kuisioner, penulis mendapatkan kenaikan persen dari presentase kelayakan. Sebelum menonton video, hasil dari presentase kelayakan menunjukkan kategori menarik dan setelah menonton video animasi, hasil perhitungan kuisioner menunjukkan hasil sangat menarik dan dapat disimpulkan bahwa animasi ini sangat menarik untuk dipublikasikan.

Simpulan

Dalam perancangan sebuah animasi, terutama animasi yang bertema “Pembelajaran” untuk anak-anak, sebuah alur dan garis besar cerita begitu penting dan sangat berharga dalam perancangan ini. Hal tersebut juga bertujuan agar *animator* dapat menciptakan sebuah cerita yang mampu menggerakkan hati penikmatnya. Pembuatan Animasi sebagai Media Kampanye juga membutuhkan teori-teori desain, prinsip animasi, skenario, storyboard, dll, dan mempertimbangkan target audience yang tepat agar animasi menjadi komunikatif dan efektif. Dalam perancangan animasi “Bekal”, Penulis mendapatkan manfaat yaitu dapat mengetahui cara pencegahan kekerasan terhadap orang tua maupun anak oleh *Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak serta Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DP3APPKB)* Kota Surabaya, lebih memahami bagaimana cara merancang sebuah animasi yang benar dengan menggunakan pendekatan *design thinking*, dan menambah skill tentang membuat sebuah animasi.

Referensi

- Alisyah, S. C., & Ahmad, M. J. (2022). Kekerasan Terhadap Orang Tua Dalam Rumah Tangga Yang Dilakukan Anak Kandung Ditinjau Dari Hukum Islam Dan Undang-Undang No 23 Tentang Penghapusan Kekerasan Dalam Rumah Tangga. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 2(2), 667-678.
- Afandi, A. (2015). Terapi Musik Instrumental Classic: Penurunan Tekanan Darah pada Pasien Stroke. *The Sun*, 2(2), 28-34
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190-202.
- Anas, A. (2022). Perancangan Animasi Pendek Sebagai Kampanye Menebar Harapan Ditengah Wabah Covid-19. *Narada: Jurnal Desain dan Seni*. 9. 21. <https://doi.org/10.22441/narada.2022.v9.i1.002>.
- Sudi Anggara, I. G. A., Santosa, H., & Udayana, A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 8(1), 10–19. <https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A., (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fikri, A. I. (2018). *Analisis Struktur Naratif dan Unsur Sinematik Film Yakuza Apocalypse Karya Takahashi Miike*. Skripsi Sarjana. Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
- Ananta Gautama, W. (2017). *Faktor-Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Dari Mi Mathla’ul Anwar Kota Jawa Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1788>
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63-82. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3878>.
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108-123.

- Indrawan, C. A., Bramantijo, & Sutanto, R. P. (2013). Perancangan Kampanye Sosial tentang Penggunaan Lajur Bersepeda di Kota Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2), 2.
- Imanto, T. (2007). Film sebagai proses kreatif dalam bahasa gambar. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(1). <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/35/35>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2016). *SIMFONI-PPA*. SIMFONI-PPA. Retrieved April 25, 2024, from <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Web Series Animasi Nussa Sebagai Media Pendidikan Islami Pada Anak. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1), 57-69.
- Natalianingsih, N. L. D., Hiru, S. U., Lamato, H. A. I., Pangestu, I. N. A., & Pramayasa, I. M. M. (2023). Analisis Unsur Pembentuk Film Animasi "Bondres Tata Titi". *Jurnal Anima Rupa*, 1(1), 2-7. <https://doi.org/10.59997/anrupa.v1i1.2856>
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2018, November). Kajian Visual Desain Karakter pada Maskot Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 54.
- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 4(2).
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan dan pembuatan animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" dengan teknik masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 2(1).
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal pendidikan tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial "Adit & Sopo Jarwo". *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070-085. <https://aksa.stsrdvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/7>

