



VISUALISASI KARAKTER SUPERHERO FILM ANIMASI 2D SATRIA BARONG

I Gede Yudi Arsana

Program Studi Desain Program Magister
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jl. Seroja No. 57, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Kode Pos 80235
Bali, Indonesia
Email: heyitsmeyudi@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan ruang untuk melakukan adaptasi budaya lokal tanpa harus menghilangkan ciri khas dari cerita sebuah budaya. Animasi 2d merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan yang dimaksudkan untuk memberikan informasi atau menyampaikan sebuah pesan kepada audience. Cerita *Satria Barong* mengandung nilai-nilai pendidikan karakter melalui sat kerti loka bali yang mengandung pesan-pesan moralnya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data primer merupakan metode pengumpulan data yang didapat langsung dari sumbernya, yaitu wawancara dan observasi serta data sekunder yaitu studi literature. Desain karakter yang baik mampu memberikan impact kepada para penonton. Gaya visual *Chibi* memberikan kesan yang positif, yaitu lucu atau imut. gaya ini di gunakan peneliti untuk membuat gaya visual karakter dengan menggabungkan unsur kartun dan pola garis yang melengkung dengan warna yang cerah. Identifikasi karakter *Satria Barong* ini berasal dari empat sumber, yakni agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Faktor yang sama terhadap nilai-nilai yang akan digunakan pada Sad Kerti Bali dengan mengangkat 6 tema yang ada yaitu Jana Kerti, Jagat Kerti, Samudra Kerti, Wana Kerti, Danu Kerti dan Atma Kerti. Ciri-Ciri Fisik *Satria Barong* pada warna yang digunakan pada tahapan ini adalah dominan swarna silver dan warna emas. Penggunaan warna silver pada *Barong* untuk melambangkan modern dan kemajuan teknologi dan warna kuning sebagai simbol keberhasilan dan keagungan.

Kata Kunci: animasi 2D, *Satria Barong*.

Abstract

Technological developments provide space to adapt local culture without having to eliminate the characteristics of the story of a culture. 2d animation is one of the media that is currently widely used in various needs that are intended to provide information or convey a message to the audience. The story of *Satria Barong* contains the values of character education through sat kerti loka bali which contains moral messages. The type of research used is qualitative research. Primary data collection method is a method of collecting data obtained directly from the source, namely interviews and observations and secondary data, namely literature studies. A good character design is able to make an impact on the audience. Chibi's visual style gives a positive impression, which is funny or cute. This style is used by researchers to create a visual style of characters by combining cartoon elements and curved line patterns with bright colors. The identification of the character of *Satria Barong* comes from four sources, namely religion, Pancasila, culture and national education goals. The same factor applies to the values that will be used in Sad Kerti Bali by raising 6 existing themes, namely Jana Kerti, Jagat Kerti, Samudra Kerti, Wana Kerti, Danu Kerti and Atma Kerti. The physical characteristics of *Satria Barong* in the colors used at this stage are the dominant silver and gold colors. The use of silver on *Barong* to symbolize modern and technological progress and yellow as a symbol of might and majesty.

Keywords: 2D animation, *Satria Barong*.

PENDAHULUAN

Budaya local memiliki peran penting terhadap pembangunan budaya bangsa. Menurut Pratiwi (2019) Menjelaskan bahwa literasi budaya akan membangun identitas bangsa di masa globalisasi agar masyarakat mampu melestarikan dan mencintai kebudayaan yang ada pada setiap daerah di Indonesia.

Animasi 2 dimensi menjadi alternatif media audio visual yang menampilkan gambar-gambar yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang terlihat hidup sesuai dengan karakter gambar tersebut. Animasi merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan yang dimaksudkan untuk memberikan informasi atau menyampaikan sebuah pesan kepada audience.





Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan generasi penerus bangsa (Nuryantiningasih and Farida., 2017) karena bangsa yang kuat merupakan bangsa yang masyarakatnya memiliki karakter yang kuat dan berbudi pekerti yang baik dalam individual maupun sosial. Penguatan pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangat relevan guna mengatasi krisis moral yang sedang terjadi di Indonesia. Desain karakter merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan animasi. Desain karakter akan memberikan kesan yang sesuai dengan cerita disajikan. Karakter merupakan unsur penting dalam sebuah perancangan Animasi 2D yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam sebuah cerita. Karakter merupakan bentuk luapan perasaan yang dirancang untuk memberikan kesan terhadap audience untuk masuk dan merasakan cerita film yang dibuat. Cerita Satria *Barong* tersebut sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter melalui sat kerti loka bali yang mengandung pesan-pesan moralnya . Cerita tersebut disajikan dalam sebuah film animasi 2D Satria Barong.

Menurut (Segara, 2000) Istilah Barong sendiri secara etimologi umum dalam bahasa Sansekerta, yaitu b(h)arwang yang setara dengan arti beruang yang merupakan nama binatang yang hidup di daerah Asia, Amerika, dan Eropa, memiliki bulu tebal dan hitam serta memiliki ekor yang pendek. Barong merupakan bentuk perwujudan dari Tokoh Banaspati Raja, berwujud binatang gaib yang memiliki kekuatan Tokoh Banaspati Raja sebagai perwujudan dari Dewa Siwa pada saat meleburkan segala macam penyakit dan juga marabahaya.” Dapat disimpulkan bahwa Barong lebih kepada mengenai filosofis (tattwa Hindu) yang ada pada teks-teks lontar yang menjelaskan mengenai Barong dan Rangda.

Satria Barong adalah sebuah karakter yang menggunakan metologi Bali sebagai acuan demi melestarikan budaya lokal yang dimasa kini sekarang banyak sekali fenomena degradasi budaya yang terjadi. Satria barong adalah *Superhero* dari Bali yang berkonsepkan Sat Kertih Loka Bali sebagai pelestarian akan budaya, alam, dan beserta semua isinya. Barong digunakan pada pembuatan visualisasi karakter Satria Barong dikarenakan Barong adalah pelindung pulau Bali. *Sat Kerti Loka* Bali dan Barong memiliki filosofi yang sama sehingga pembuatan film animasi 2D Satria Barong ini secara tidak langsung memiliki tujuan untuk memberikan sebuah narasi bahwa kita juga harus melindungi bumi kita serta budaya kita.

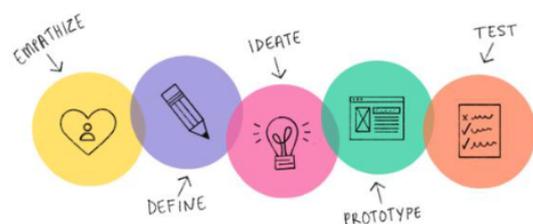
Barong sangat layak dijadikan sosok Superhero karena dalam setiap perannya menceritakan tentang kebenaran melawan kejahatan. Dalam cerita barong akan diambil, cerita yang bermuatan lokal namun dapat dinikmati secara global. Dengan adanya tokoh barong tentunya dapat menambah khasanah budaya bangsa serta dapat dijadikan dasar bagi perancangan perancangan berikutnya.

Segementasi pasar yang dituju yaitu anak pada usia dini, dengan memasukkan unsur unsur tradisi masyarakat Bali pada khususnya dan visual ornamen yang di bentuk sedemikian rupa mewujudkan sosok atau tokoh baru sebagai objek dari sosok kesatria barong. Sehingga dari Anak usia dini nantinya akan menjadi sebuah cara untuk kita mempertahankan kearifan budaya daerah yang berbasis Lokal Wisdom Sat Kertih Loka, dikarenakan pada umur yang masih terhitung dini, perancangan sebuah film animasi 2d tersebut nantinya mampu membentuk karakter anak.

METODE PENELITIAN

Metode penciptaan yang digunakan adalah *design thinking*, keberhasilan penggunaan proses design thinking yang baik akan berpengaruh besar terhadap kesuksesan tujuan dari desain yang akan dibuat. *Design thinking* juga dapat digunakan untuk *social innovation* (inovasi social) untuk membantu memberikan solusi berbasis inovasi kepada masyarakat dengan menggunakan tahapan-tahapan standar untuk menghasilkan sebuah produk dalam bentuk prototype yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah.

Menurut (Yunida Sofiana, 2014) mengatakan *Design Thinking* adalah sebuah proses pengantar untuk menghasilkan ide dan konsep kreatif.



Gambar 1. Design Thinking

Design Thinking meliputi:

1. Empathize

Pada tahapan ini sangat diharapkan mendapatkan pemahaman dari sebuah permasalahan dari fenomena yang terjadi sehingga kita bisa memiliki sebuah Batasan masalah yang nantinya akan





digunakan untuk mengetahui apa yang menjadi masalah utama yang akan dibahas. Pengambilan sample data menggunakan data premier dan juga skunder disini sangat membantu kita untuk mengumpulkan data yang nantinya akan diolah pada tahap selanjutnya.

2. Define

Setelah tahap Empathy telah dilakukan dan informasi yang dibutuhkan berhasil didapatkan yang diperoleh setelah melakukan survei maupun bertanya langsung kepada beberapa narasumber maka tahapan yang perlu dilakukan selanjutnya yaitu mengelompokkan permasalahan yang ada dan menganalisis masalah tersebut, dari analisis yang dilakukan pada permasalahan yang ada kita bisa memberikan sebuah ide-ide yang relevan serta tepat atau mendekati agar permasalahan tersebut bisa terpecahkan.

3. Idete

Idete adalah dimana proses kita dalam mengumpulkan ide-ide yang sudah didapatkan dan menghujutkannya. Pada tahap ini setelah melakukan interview kepada narasumber untuk konsep kostum Satria Barong dan juga observasi yang dilakukan pada tempat riset ide-ide tersebut akan dituangkan untuk mendapatkan sebuah hasil yang nyata.

4. Prototype

Tujuan dari tahap ini merupakan dilakukannya sebuah eksperimental yang bertujuan untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang ada dalam pembentukan kostum karakter Satria Barong.

5. Test

Proses terakhir yang menghasilkan solusi terbaik pada ide-ide yang sudah didapatkan dalam produk yang dibuat, hasil ini digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman *audience* sehingga pesan yang disampaikan tersampai.

Pengambilan data premier juga dilakukan pada penelitian ini untuk membantu mengetahui lebih jauh mengenai objek yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Pada penelitian kualitatif, peneliti terlibat langsung dengan objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data, peneliti mengadakan studi literatur dari observasi serta wawancara dengan narasumber yang pakar di bidangnya.

Metode pengumpulan data primer merupakan metode pengumpulan data yang didapat langsung dari

sumbernya, ada dua metode pengumpulan data primer yang saat ini dipakai dalam melakukan penelitian ini.

1). Studi Literatur

Tahapan awal pada saat mencari data-data, yaitu peneliti melakukan kajian teori dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan objek penelitian. Literatur tersebut bersumber dari buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, skripsi, tesis maupun artikel dari beberapa media dan juga internet yang berhubungan dengan objek, serta sumber lainnya untuk mencari tahu sejauh mana eksistensi serta perkembangan dari objek tersebut.

2). Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung, mencatat dan mendokumentasikan visual dari objek penelitian. Proses observasi yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data dengan cara terjun langsung ke narasumber yang mengetahui filosofi mengenai barong untuk mendapatkan rujukan mengenai kosum Superhero barong yang dibuat.

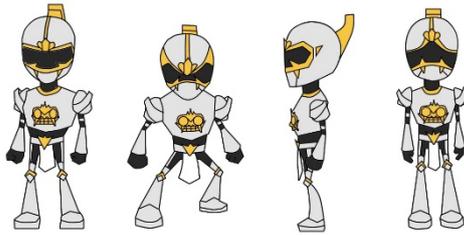
3). Wawancara

Merupakan pengumpulan data dengan cara bertatap muka dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu, Bapak I Wayan Ady Sucipta, Beliau sebagai Peneliti Barong Ket sebagai Karya Tesis, memberi informasi mengenai hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam mempresentasikan barong didalam film pendek ini. Dan melakukan wawancara dengan narasumber ke dua Bapak I Ketut Kodi selaku praktisi seni pertunjukan yang memberitahukan tentang luas bagaimana cara mempresentasikan sebuah mitologi bali kedalam film dan memberikan pandangan tentang bagaimana sebenarnya masyarakat menilai barong dari segi persepective dari masing-masing individu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

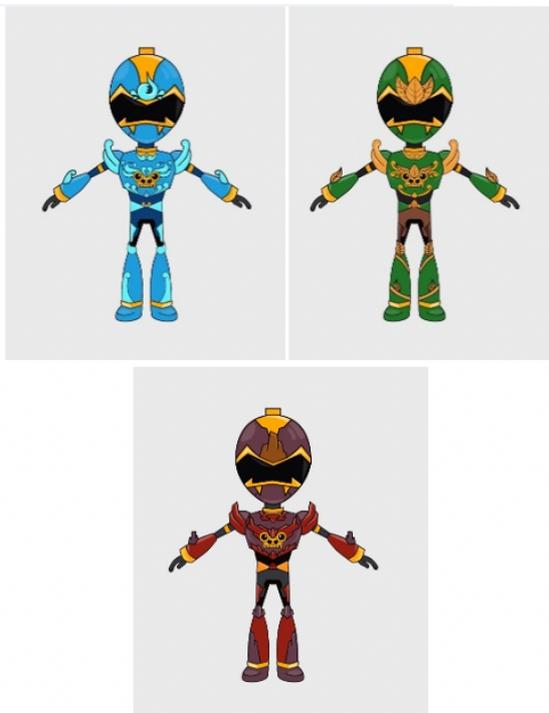
1. Hasil

Kreativitas merupakan memikirkan sesuatu, kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, serta mudahnya anak mendapatkan akses untuk mengoprasikan gadget atau smartphone, tentu dalam penggunaannya orang tua terkadang lalai dalam mengontrol penggunaan smartphone pada anak, sehingga anak bebas dalam menonton apapun yang ada di media social, hal inilah yang akan membentuk karakter anak berdasarkan apa yang dia lihat, banyaknya kontenkonten yang jauh dari budaya Bali tentunya mempengaruhi pola pikir anak sejak dini.



Gambar 2. Konsep Awal Satria Barong

Ciri-ciri Fisik Satria Barong pada warna yang digunakan pada tahapan ini adalah dominan warna silver dan warna emas. Penggunaan warna silver pada Barong untuk melambangkan modern dan kemajuan teknologi. (Sudiana, 2006) mengatakan warna kuning sebagai simbol keberhasilan dan keagungan. Warna kuning emas pada Barong dijelaskan oleh (Feriyandi, 2010) memiliki makna masyhur, agung, luhur dan jaya yang dimana filosofi yang ada pada Barong yaitu sebagai sosok pelindung dan bila warna kuning emas diartikan pada kebudayaan Bali mengandung arti luhur/agung. Konsep yang ada pada Sad Kerti ini dinarasikan kedalam sebuah kostum Satria Barong agar kostum tersebut lebih memiliki ciri khas yang nantinya memiliki fungsi pada cerita animasinya.



Gambar 3. Konsep Sad Kerti Kostum Satria Barong

2. Pembahasan

1). Desain Karakter

Sumarli (2018) mengatakan, dalam sebuah animasi atau komik selain cerita desain karakter sangatlah

penting. Desain karakter dapat menarik minat penonton dan desain karakter yang baik mampu memberikan impact kepada para penonton. Contohnya, jika menggunakan bentuk gaya garis yang melengkung akan membuat karakter terkesan imut, dan gaya garis yang kotak akan membuat karakter terlihat agresif. Menurut Winarni (2015) mengatakan bahwa, karakter dibangun secara visual melalui elemen-elemen garis dan bentuk wajah untuk menggambarkan kepribadian, penampilan fisik, serta gerakan visual untuk menggambarkan sikap dan perilakunya. Karakter tokoh dapat membantu memperkuat jalan cerita. Secara denotatif dan konotatif, pendekatan semiotik dapat memberikan makna pada visualisasi karakter. Winarni (2015) mengatakan, Denotasi karakter dapat dibaca melalui elemen visual raut wajah, postur tubuh, pakaian, dan sikap tubuh.

Sumarli (2018) mengatakan, dalam pembuatan karakter ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti:

(1). Target Audience

Target audience atau sasaran, hal ini membahas tentang memikirkan para penonton. Contohnya, dalam membuat desain karakter yang ditujukan pada anak-anak, maka desain karakter biasanya menggunakan bentuk-bentuk dasar, seperti bulat dan menggunakan warna-warna yang cerah. Target audience untuk Film animasi 2D Satria Barong adalah anak-anak pada usia golden age 4-6 tahun yang pada tahap ini diharapkan bisa menstimulasi pemikiran anak untuk bisa mengerti tentang baik dan buruk.

(2). Research Other Design

Research atau diartikan penelitian diperlukan untuk membantu dalam mendapatkan sebuah informasi tentang suatu karakter, mengapa ada karakter yang disukai dan tidak disukai. Pada proses ini tidak ada hal seperti kekurangan materi untuk meriset, karena materi bisa didapat darimana saja seperti; iklan, boks sereal, logo sebuah toko, stiker-stiker, film animasi, games dan lain-lain.

(3). Make Your Character Distinctive

Karakter yang baik haruslah mempunyai dampak yang kuat dan menarik, sehingga bisa mendapatkan perhatian dari penonton. Karena jika mendesain suatu karakter seperti robot atau monster, pasti akan ada ratusan desain yang mirip antara satu dan lainnya. Pembentukan kostum pada Satria Barong menggunakan barong ket sebagai identitas Superhero yang memiliki arti sama yaitu menjaga kedamaian.





(4). Use Exaggerated Characteristic Exaggerating

Mempunyai arti melebih-lebihkan, membuat salah satu fitur pada karakter terlihat besar atau lebih menonjol. Melebih-lebihkan suatu fitur dalam karakter akan mempermudah penonton untuk bisa mengenali suatu karakter dengan mudah. *Exaggerating* digunakan pada desain karakter Satria *Barong* terletak pada ekspresinya. Satria *Barong* menggunakan topeng sebagai identitas superhero, akan sangat baik jika ekspresi yang dikeluarkannya bisa terpancarkan dan diterima oleh *audience*.

(5). Choose Color Carefully

Warna dapat membantu mengkomunikasikan kepribadian sebuah karakter. Contohnya dengan warna-warna gelap; seperti hitam, ungu, dan abu-abu, digunakan untuk karakter-karakter jahat atau antagonis. Sedangkan warna-warna terang; seperti putih, biru, merah muda, dan kuning, mengekspresikan kepolosan dan kebaikan. Lalu, warna-warna seperti merah, kuning, dan biru juga bisa mengekspresikan bahwa karakter tersebut adalah seorang pahlawan. Penggunaan warna pada karakter Satria *Barong* menggunakan warna silver dan emas yang mempresentasikan warna melenial (teknologi), dan warna kuning adalah warna yang mempresentasikan keagungan pada barong.

(6). Add Accessories

Aksesoris, seperti properti atau pakaian, dapat membantu menjelaskan sifat dan latar belakang sebuah karakter. Misalnya, baju yang rombeng dan kotor bisa digunakan untuk menjelaskan bahwa karakter tersebut adalah orang miskin. Atau aksesoris seperti burung beo yang ada di atas pundak seorang bajak laut.

(7). 2D or 3D

Menentukan style yang akan digunakan, bergantung dengan apa yang sudah direncanakan untuk mendesain karakter, perlu diperhatikan bentuk karakter tersebut dari sisi yang berbeda-beda. Karakter yang terlihat flat bisa mempunyai pesona lain saat dilihat dari sisi samping. Penentuan 2D pada film animasi 2D Satria *Barong* dipilih agar konsep gaya visual *Chibi* bisa didapatkan, dengan gaya visual tersebut karakter bisa terlihat lebih lucu dan menarik.

(8). Give Your Character Personality

Karakter yang terlihat menarik belum cukup untuk membuat karakter yang baik. Kepribadian adalah kunci yang lain dalam pembuatan karakter. Kepribadian karakter tidak perlu selalu menyenangkan, tetapi kepribadian suatu karakter haruslah menarik.

(9). Focus on Facial Expression

Tampilkan beberapa macam ekspresi pada sebuah karakter, seperti ekspresi sedih, marah atau pun senang. Bergantung dengan kepribadiannya, emosi sebuah karakter bisa berbeda.

(10). Build a Back Story

Membangun cerita sangatlah penting. Cerita memberitahu penonton tentang asal usul karakter tersebut, bagaimana karakter tersebut bisa hidup dan apa hal-hal yang ia lewati dan alami. Hal ini akan sangat membantu untuk memperkuat sebuah karakter. Cerita yang ada pada film animasi 2D Satria *Barong* bagaimana seorang *Superhero* membantu orang-orang untuk sadar bahwa kita sebagai penghuni bumi harus menjaga dan melestarikan alam dan budaya yang ada.

(11). Get feedback From Others

Bertanya kepada orang lain dan meminta pendapat mereka. Jangan bertanya apakah mereka menyukai karakter tersebut atau tidak. Tetapi, perhatikan apakah mereka bisa menangkap kepribadian karakter tersebut atau tidak. Tanyakan kepada penonton, karakter yang cocok dan ideal seperti apa? serta tanyakan pendapat mereka. Eksperimen dilakukan sebelum mendapatkan semua data untuk membuat karakter dan menentukan animasi 2D atau 3D yang akan digunakan. Pada eksperimen yang telah dilakukan diketahui bahwa warna cerah, dan karakter *Chibi* serta menggunakan animasi 2D adalah pilihan yang tepat.

(12). Create The Right Environment For Your Character

Sama seperti membangun cerita, lingkungan sebuah karakter perlu dibuat supaya penonton bisa lebih percaya dan yakin terhadap karakter tersebut. Lingkungan di mana karakter hidup dan berinteraksi harus sebisa mungkin terlihat masuk akal. *Background* pada Film animasi 2D Satria *Barong* terjadi dibali. Sehingga pembuatan *background* akan menggunakan visual dan ornamen Bali.

2). Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan adalah kartun dengan bentuk *chibi*. *Chibi* is Japanese slang for "small" or "short." It's usually applied to objects, animals, or people (ie. a short person or a small child) (Suzuki, 2016).



Gambar 5. Chibi Style Drawing

Chibi dalam bahasa Jepang berarti “kecil” atau “pendek”. *Chibi* memberikan kesan yang positif, yaitu lucu atau imut. gaya ini di gunakan peneliti untuk membuat gaya visual karakter dengan menggabungkan unsur kartun dan pola garis yang melengkung dengan warna yang cerah. Menurut (Gunawan, 2012), desain karakter akan dibuat sesuai dengan tuntunan cerita, menggunakan kostum dari era/zaman tertentu, tetapi juga dapat mencerminkan sifat dan personality.

3). Tinjauan Objek

Satria *Barong* adalah *Super Hero* yang menjaga kedamaian pulau bali. Identifikasi karakter Satria *Barong* ini berasal dari empat sumber, yakni agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional. Faktor yang sama terhadap nilai-nilai yang akan digunakan pada Sad Kerti Loka Bali dengan mengangkat 6 tema yang ada yaitu Jana Kerti, Jagat Kerti, Samudra Kerti, Wana Kerti, Danu Kerti dan Atma Kerti. Keenam bagian yang ada pada Sad Kertih Loka Bali ini mempunyai makna yang berbeda seperti, Atma Kerti yaitu upaya untuk menegakkan kesucian jiwa-jiwa yang telah meninggalkan dunia material. Samudra Kerti berarti upaya untuk menjaga kesucian atau kelestarian pantai dan lautan. Wana Kerti upaya untuk menjaga kesucian atau kelestarian hutan dan pegunungan. Danu Kerti upaya untuk menjaga kesucian atau kelestarian sumber-sumber air tawar seperti danau, berbagai sumber mata air dan sungai. Jagat Kerti upaya untuk menjaga kesucian atau keharmonisan hubungan 2 antara semua makhluk. Jana Kerti upaya untuk menegakkan kesucian atau keseimbangan diri kita sendiri (Wiana, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Untuk membuat gaya hidup yang ada pada masyarakat menarik dan memiliki ciri khas, sekarang selalu dibutuhkannya produk-produk yang bernilai budaya untuk menjadi objek baru yang bisa digunakan dan dinikmati sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat. Pada kostum satria barong ini mengembangkan bentuk, warna dan fungsi dari barong ket yang memberikan sebuah objek baru dan tetap menjaga nilai-nilai yang tidak boleh diubah dan diharapkan bisa mempromosikan dan memperkenalkan budaya bali pada sisi pandang yang berbeda.

2. Saran

Lewat perancangan ini, diharapkan dimasa yang akan datang para animator karakter animasi dapat mengembangkan dan memperbesar animasi lokal Indonesia ini, baik praktisi maupun akademisi yang berkecimpung dalam pengembangan animasi lokal. Seringkali dalam sebuah perancangan karakter mengalami kesulitan dalam membuat karakter tersebut tampak lebih hidup dan kaku, dalam perancangan inikedepannya diharapkan dapat mengambil eksisting lebih banyak dari sebuah adegan live action yaitu dari adegan manusia asli, dengan bantuan tersebut dapat mempermudah membuat sebuah pose yang lebihhidup lagi. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baikoleh audiens.

DAFTAR RUJUKAN

- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65-80.
- Gunawan, B. B. (2012). Nganimasi Bersama Mas Be!. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningih, F. (2017). Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa sebagai Pendidikan Karakter bagi Anak Usia dini. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 13(1), 21-28.
- Rakhman, R. T., Piliang, Y. A., Ahmad, H. A., & Gunawan, I. (2021). Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 59-78.
- Segara, S. (2000). *Barong dan Rangda*. Surabaya: Paramitha.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162-173.
- Suzuki, M. (2016). *Chibi: The Japanese Word That's Cute and Offensive*. Japan.
- Wiana, K. (2018). Sad Kertih: Sastra Agama, Filosofi, dan Aktualisasinya. *Bali Membangun Bali, Jurnal Bappeda Litbang*, 1, 159-179.
- Winarni, R. W., & Wardani, W. G. W. (2015). Produksi film animasi sebagai media kampanye anti kejahatan perdagangan manusia. *Jurnal Desain*, 3(01), 37-48.
- Sofiana, Y. (2014). Pemahaman Critical Thinking, Design Thinking Dan Problem Solving Dalam Proses Desain. *Humaniora*, 5(2), 649-654.

