

POTENSI ANIMASI DALAM USAHA MENAMBAH DAYA TARIK MASYARAKAT TERHADAP CERITA DAERAH DI INDONESIA

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra¹, Sherly Agatha Surya Novita²

^{1,2} Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: linggaisidps@gmail.com¹, sherly.agathasn@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Received : May, 2025

Accepted : May, 2025

Publish : May, 2025

ABSTRACT

As time progresses, Indonesian society's fascination with regional stories is decreasing. Many Indonesian people think that regional stories are old dated and uninteresting. Many ways have been taken to increase Indonesian people's interest in regional stories, one of which is using animation as an effort to increase public appeal. Animation itself in Indonesia has begun to be widely used in various fields, starting from advertising, social media, to films. The development of animation in Indonesia provides a great opportunity to attract public interest in regional stories. By using animation, it is hoped that it can increase people's interest in regional stories.

Keywords: Animation, Society, Interest, Regional Stories

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, daya tarik Masyarakat Indonesia terhadap cerita daerah semakin berkurang. Banyak Masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa cerita daerah itu kuno dan tidak menarik. Banyak cara telah dilakukan untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesia terhadap cerita-cerita daerah, salah satunya menggunakan animasi sebagai usaha meningkatkan daya tarik masyarakat. Animasi sendiri di Indonesia sudah mulai banyak digunakan dalam berbagai macam bidang, dimulai dari iklan, media sosial, sampai film. Perkembangan animasi di Indonesia memberikan peluang besar dalam menarik minat masyarakat terhadap cerita daerah. Dengan potensi yang dimiliki animasi diharapkan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap cerita daerah.

Kata Kunci: Animasi, Masyarakat, Daya Tarik, Cerita Daerah

PENDAHULUAN

Dengan adanya perkembangan zaman, tentunya akan mempengaruhi masyarakat di Indonesia. Perkembangan zaman menuntut masyarakat Indonesia untuk terus maju dan mengikuti perkembangan tersebut agar tidak ketinggalan zaman. Perkembangan zaman tersebut membawa banyak dampak positif, namun tidak dapat dipungkiri perkembangan zaman ini pula membawa banyak dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang dapat dirasakan oleh perkembangan zaman ini adalah berkurangnya atau memudarnya kebudayaan di Indonesia.

Memudarnya kebudayaan di Indonesia dapat dirasakan dengan hilangnya nilai-nilai tradisi dikalangan masyarakat, banyak generasi muda yang lebih memilih menggunakan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari, sehingga bahasa daerah semakin jarang dipakai, banyaknya generasi muda yang mulai melupakan cerita daerah. Hal ini tentu menyebabkan generasi muda kurang menghargai dan mulai melupakan warisan budaya. Berkurangnya kebudayaan dimasyarakat Indonesia juga dapat disebabkan oleh maraknya gaya hidup kebarat-baratan yang ditiru oleh masyarakat Indonesia [1].

Gaya hidup kebarat-baratan di Indonesia saat ini menyebabkan memudarnya kebudayaan di Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia yang meniru gaya barat dikarenakan tergiur dengan kesan kebebasan yang dilakukan oleh bangsa barat. Banyak masyarakat Indonesia yang meninggalkan budaya Indonesia karena berpikiran bahwa budaya Indonesia itu kolot, dan ketinggalan zaman. Sementara itu, banyak masyarakat Indonesia yang meniru budaya barat karena menganggap bahwa budaya barat itu keren, lebih moderen, dan lebih bebas [2].

Dikarna hal tersebut, penting halnya mengajarkan dan menanamkan rasa cinta tanah air dan nilai-nilai budaya kepada generasi muda penerus bangsa sejak dini sehingga generasi muda tidak lupa akan kebudayaan yang ada di Indonesia [1]. Salah satu usaha menambah daya tarik masyarakat terhadap budaya adalah dengan penggunaan animasi dalam menceritakan cerita-

cerita daerah yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia.

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk bergerak yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, gambar hewan, gambar tumbuhan, tulisan teks, gedung, dan lain-lain. [3]

Penggunaan animasi dalam menceritakan cerita-cerita daerah yang terdapat di berbagai daerah Indonesia dapat membuat cerita-cerita daerah tersebut menjadi lebih menarik [3]. Selain itu, metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data agar mendapatkan hasil yang pasti.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian penggunaan animasi dalam usaha menambah daya tarik masyarakat terhadap cerita daerah di Indonesia menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci. [4] Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan para peneliti untuk mengumpulkan pengetahuan atau teori tentang subjek penelitian yang sedang dilakukan. [5] Metode penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi animasi sebagai media dalam usaha menambah daya tarik masyarakat terhadap cerita daerah [3]. Pendekatan kualitatif digunakan dengan mengumpulkan data melalui studi kasus pada beberapa contoh animasi cerita daerah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi animasi dalam usaha menambah daya tarik masyarakat terhadap cerita daerah di Indonesia

Penelitian ini menemukan bahwa animasi dapat menjadi media yang sangat efektif untuk menghidupkan cerita-cerita daerah, menyajikannya dengan cara yang lebih menarik, modern, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. Animasi

merupakan ekspresi seni visual yang mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital [6]. Potensi animasi tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, tetapi juga merambah berbagai bidang lain seperti pendidikan, periklanan, kesehatan, teknologi informasi, serta komunikasi sosial dan kebudayaan. Daya tarik utama animasi terletak pada kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara visual yang imajinatif dan menarik, sehingga dapat diterima oleh khalayak dari berbagai usia dan latar belakang [3].

Dalam ranah industri kreatif, animasi memiliki kontribusi ekonomi yang cukup besar. Peningkatan permintaan terhadap konten animasi, baik berupa film, serial televisi, video digital, maupun permainan interaktif, menunjukkan adanya peningkatan minat dan penghargaan masyarakat terhadap karya-karya visual yang inovatif[7]. Selain itu, animasi juga terbukti efektif dalam menjelaskan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Sebagai contoh, dalam dunia pendidikan, animasi mampu membantu menjelaskan materi ilmiah dan matematika secara interaktif serta menyenangkan[8].

Aspek penting lainnya adalah peran animasi dalam pelestarian budaya. Cerita rakyat, legenda, serta berbagai tradisi lokal dapat dikemas ulang melalui medium animasi dengan pendekatan yang modern, tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya[9]. Hal ini membuka peluang besar bagi pelaku industri kreatif untuk berkontribusi dalam memperkuat identitas budaya nasional sekaligus memperkenalkannya ke ranah global.

Dengan tersedianya sumber daya manusia yang berkualitas dan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, animasi memiliki prospek yang sangat menjanjikan untuk menjadi salah satu pilar utama dalam industri kreatif di masa mendatang. Oleh sebab itu, diperlukan dukungan dan perhatian dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun pelaku industri, agar potensi yang dimiliki animasi dapat dimanfaatkan secara optimal[1].

Animasi dapat memberikan tampilan yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan penyampaian cerita secara tradisional. Dengan menggunakan elemen visual yang kaya dan kreatif, animasi dapat memperkenalkan cerita-cerita daerah dengan cara yang lebih hidup dan mengundang minat [8]. Misalnya, animasi dapat menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita rakyat dengan gaya yang lebih menarik, latar belakang yang detail, serta warna dan gerakan yang menambah kedalaman pada cerita.

Salah satu kelebihan animasi lainnya adalah kemampuan untuk disebarluaskan melalui berbagai platform digital, seperti media sosial, YouTube, atau layanan streaming lainnya. Hal ini memungkinkan cerita daerah untuk lebih mudah diakses oleh masyarakat Indonesia tanpa mengharuskan mereka membeli buku cerita daerah terlebih dahulu [7]. Animasi juga dapat menghilangkan batasan bahasa, Indonesia memiliki banyak sekali bahasa daerah dan dialek yang mungkin sulit dipahami oleh audiens dari luar daerah. Dalam animasi, bahasa daerah bisa dihadirkan dengan cara yang lebih mudah dipahami, seperti menggunakan narasi dalam bahasa Indonesia atau bahkan bahasa internasional, sambil tetap menjaga unsur lokal melalui elemen visual. Animasi yang diproduksi dengan subtitle atau versi dubing dalam bahasa daerah dapat memperkenalkan cerita serta bahasa daerah kepada masyarakat luas[3].

Dalam animasi, karakter dan latar belakang budaya daerah dapat digambarkan dengan lebih kuat, misalnya melalui pakaian tradisional, alat musik, rumah adat, atau kepercayaan lokal. Hal ini tidak hanya mendekatkan cerita kepada penonton, tetapi juga memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia kepada audiens yang lebih luas.

Banyak cerita daerah mengandung pesan moral dan nilai-nilai budaya yang penting. Melalui animasi, pesan-pesan tersebut dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dicerna, bahkan oleh anak-anak dan remaja. Misalnya, melalui cerita fabel atau legenda, animasi dapat mengajarkan nilai-nilai seperti kebersamaan,

keberanian, kejujuran, atau rasa hormat terhadap alam dan leluhur[1].

Cerita daerah seringkali memiliki alur yang panjang dan melibatkan banyak karakter atau mitos yang terkadang sulit dipahami oleh audiens modern. Animasi memungkinkan cerita yang kompleks ini disederhanakan melalui visualisasi yang jelas, potongan cerita yang dipilih dengan bijak, serta dialog yang lebih mudah dipahami [10]. Animasi juga memudahkan untuk menggambarkan dunia fantasi atau mitologi dengan cara yang lebih kreatif dan memikat. Ini sangat relevan untuk cerita-cerita yang mengandung unsur magis atau simbolis seperti legenda tentang **Nyi Roro Kidul**, **asal usul danau toba**, **Jaka Tarub**, atau **Mallomo**.



Gambar 1 *The Legend of Nyi Roro Kidul | Folklore | Archipelago Story*

(sumber:

<https://youtu.be/vCKP5shIEyg?si=fgdtsh4hb9kxR7M3>)

Video animasi di atas mengambil kisah legenda rakyat nyiororo kidul yang berasal dari Kerajaan pakuan pajajaran, Jawa Barat. Video animasi yang berdurasi 16 menit 33 detik tersebut mengangkat kisah dari Nyi Roro Kidul adalah anak dari Raja Prabu Siliwangi dari Kerajaan Pakuan Pajajaran. Ibunya adalah permaisuri Kinasih, permaisuri yang paling disayangi oleh Prabu Siliwangi. Nyi Roro Kidul yang semula bernama Putri Kandita, memiliki paras cantik melebihi ibunya. Oleh karena itu, tidak heran Kandita menjadi putri kesayangan ayahnya. (F. Sumitr, 2023)

Animasi tersebut di publikasikan oleh Gromore Studio Series di laman digital YouTube pada tanggal 11 Juni 2024. Animasi *The Legend of Nyi Roro Kidul | Folklore | Archipelago Story* ini di

sajikan dalam bentuk animasi 3D. Animasi 3D adalah proses menempatkan objek dan karakter dalam ruang tiga dimensi dan memanipulasinya untuk menciptakan ilusi gerak. Objek dibuat berdasarkan model 3D yang diasimilasi dalam lingkungan digital dengan bantuan alat 3D modeling. Atau, objek kehidupan nyata dapat discan ke komputer untuk objek animasi 3D. [5] Dengan grafik yang memanjakan mata dan efek yang kaya, video animasi *The Legend of Nyi Roro Kidul | Folklore | Archipelago Story* berhasil menarik penonton. Video animasi tersebut juga memiliki subtitle dalam berbagai macam bahasa yang memungkinkan menarik perhatian penonton luar negeri.



Gambar 2 *The Origin of Lake Toba | Folklore of North Sumatra | Archipelago story*

(sumber:

<https://youtu.be/CapRqHduYM?si=bDoHLnVKGYEWDfbl>)

Masih video animasi yang di publikasikan oleh Gromore Studio Series di laman digital YouTube pada tanggal 26 November 2022, animasi yang berdurasi tersebut mengambil kisah dari legenda rakyat Sumatera Utara. cerita rakyat Danau Toba menceritakan tentang kisah seorang pemuda bernama Toba dan seekor ikan mas. Toba mengikat janji dengan ikan tersebut, tetapi pada akhirnya gagal untuk menepatinya (F. Sumitr, 2023)

Animasi tersebut masih disajikan dalam bentuk animasi 3d yang sangat memanjakan mata. Namun berbeda dengan video animasi *The Legend of Nyi Roro Kidul | Folklore | Archipelago Story*, animasi *The Origin of Lake Toba | Folklore of North Sumatra | Archipelago story* memiliki adegan komedi di dalamnya. Animasi yang berdurasi 18 menit 58 detik ini berhasil menarik

sejumlah 8,8 juta penonton. Video animasi *The Origin of Lake Toba | Folklore of North Sumatra | Archipelago story* juga memiliki *subtitle* dalam berbagai macam bahasa yang memungkinkan menarik perhatian penonton luar negeri.

Salah satu kekuatan utama karakter animasi terletak pada daya tarik visual yang tinggi. Desain yang unik, warna-warna cerah, serta ekspresi yang ekspresif membuat karakter animasi mampu mencuri perhatian dalam hitungan detik. Dalam dunia yang semakin kompetitif ini, di mana konsumen dibanjiri oleh berbagai pesan visual setiap hari, kehadiran karakter animasi dapat menjadi pembeda yang mencolok dan memikat[11].

Selain itu, karakter animasi juga memiliki kemampuan untuk membangun ikatan emosional dengan audiens. Melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta narasi yang menyertainya, karakter animasi dapat merepresentasikan emosi manusia secara kuat dan relatable. Audiens, terutama anak-anak dan remaja, cenderung lebih mudah terhubung secara emosional dengan tokoh-tokoh animasi dibandingkan dengan representasi manusia nyata. Hal ini menjadikan karakter animasi sebagai sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan yang bersifat persuasif maupun edukatif[11].



Gambar 3 *The Legend of Jaka Tarub*

(sumber:

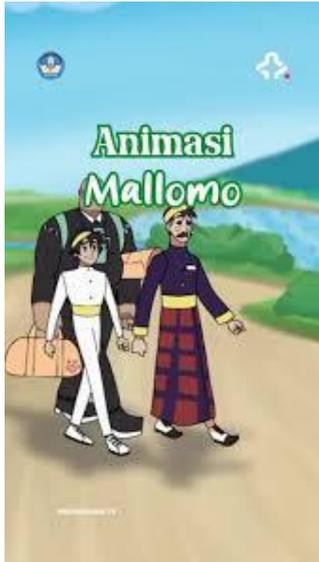
<https://youtu.be/08xxa9S3wBc?si=sMdD6mZ-1LsPhQd>)

Video animasi *The Legend of Jaka Tarub* karya Kejarcita yang di publikasikan di laman *YouTube* pada tanggal 30 Juli 2020. Animasi *The Legend of Jaka Tarub* memiliki yang berdurasi tiga

menit 21 detik tersebut menggunakan gaya animasi *cutout*. Animasi *cutout* adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat pergerakan benda dari layer per layer, dengan cara membuat potongan demi potongan gambar yang diinginkan lalu ditumpuk menjadi satu gambar [4]

Animasi tersebut mengangkat kisah legenda rakyat yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah. Cerita ini mengisahkan tentang pemuda yang mendapatkan istri bidadari (D. Daniswari, 2022) Dengan gaya penyampaian yang lugas dapat membuat penonton mudah memahami isi video animasi legenda Jaka Tarub tersebut. Di dalam video animasi terdapat juga pertanyaan pertanyaan seputar kisah Jaka Tarub yang membuat video animasi tersebut lebih menarik dan mendidik untuk anak anak yang sedang menonton video animasi tersebut. Dengan animasi *cutout* yang menarik dan penyampaian cerita yang lugas serta memiliki *subtitel* bahasa inggris, video animasi *The Legend of Jaka Tarub* berhasil menarik sejumlah delapan ribu penonton.

Animasi juga memiliki peran dalam bidang pendidikan, karakter animasi berperan sebagai mediator pembelajaran yang efektif. Tokoh-tokoh animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dalam program kampanye sosial, karakter animasi dapat berfungsi sebagai juru bicara yang menyampaikan pesan-pesan penting seperti gaya hidup sehat, kesadaran lingkungan, atau toleransi sosial dengan pendekatan yang ringan dan tidak menggurui [12].



Gambar 4 **Mallomo (Adaptasi dari Legenda Nenek Mallomo)**

(sumber:

<https://images.app.goo.gl/tGsQxUmfadFzHD3N7>)

Video animasi **Mallomo (Adaptasi dari Legenda Nenek Mallomo)** yang di upload di laman digital *YouTube* Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tanggal 6 juni 2023 yang berdurasi tujuh menit 20 detik tersebut berhasil menarik sejumlah dua ribu enam ratus penonton (E. Basri, 2024).

Animasi **Mallomo (Adaptasi dari Legenda Nenek Mallomo)** menggunakan gaya animasi teknik animasi yang menggabungkan unsur-unsur animasi 2D dengan animasi digital 3D. Dalam Animasi Hybrid, 2D animator menggunakan teknik animasi seperti gambar digital kemudian menganimasikan gambar tersebut dan menambahkan efek khusus. Sedangkan 3D Animator menggunakan perangkat lunak 3D untuk menciptakan objek-objek 3D seperti properti, dan latar belakang.

Seperti Namanya animasi tersebut mengangkat adaptasi dari legenda nenek mallomo yang di bawah pemerintahan La Patiroi, Addatuang Sidenreng, Nene' Mallomo menjadi penasihat utama, memberi arahan, dan mengawal prinsip-prinsip keadilan yang hingga kini diwariskan. [9] Video animasi adaptasi ini memiliki beberapa perbedaan dari cerita aslinya, seperti perbedaan latar belakang waktu, di dalam animasi diceritakan

bahwa zaman sudah modern sementara di cerita rakyat latar belakang waktu berada di zaman dahulu kala, beberapa karakter, umur La upe putra dari La pagala yang diceritakan dalam animasi masih remaja namun di cerita rakyat La upe sudah dewasa, kayu penyangga rumah yang di ambil oleh La menolong anak kambing yang terjebak di lubang membuat rumah terjatuh dan menimpa lumbung padi membuat banyak hewan ternak berlarian dan menutupi aliran sungai sehingga sawah tidak mendapat pasokan air sementara di cerita rakyat sebatang kayu tersebut di ambil dari kebun sebelah untuk mengganti mata garu La upe yang rusak menyebabkan kekeringan panjang hingga Petak-petak sawah yang dulu subur, kini kerontang dan retak-retak. Sungai kering. Sumur-sumur yang kedalamannya telah ditambah pun, tetap tak menemukan mata air. Di mana-mana tercium bau bangkai dari ternak yang mati kehausan dan kelaparan, hukuman yang di terima oleh La upe di video animasi berupa memperbaiki desa yang berantakan di bantu warga desa sementara di cerita rakyat La upe di jatuhi hukuman mati karena mencuri batang kayu dari kebun sebelah. Perbedaan dari cerita tersebut dilakukan karena video animasi adaptasi ini di sesuaikan agar dapat disaksikan oleh segala usia.

SIMPULAN

Penerapan Animasi dalam penyampaian cerita-cerita legenda dapat menambah daya tarik masyarakat. Ditambah dengan berbagai macam gaya animasi yang di gunakan dalam video animasi membuat setiap video tersebut unik dan menarik, video animasi juga memiliki berbagai macam kelebihan yang tidak dimiliki cerita dalam bentuk teks yaitu memungkinkan cerita rakyat untuk diilustrasikan secara visual, yang memudahkan audiens, terutama anak-anak atau mereka yang lebih suka belajar secara visual, untuk memahami konteks cerita. Elemen-elemen seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, latar belakang, dan efek suara dapat memperjelas makna yang ingin disampaikan, yang kadang sulit ditangkap hanya melalui teks, video animasi memungkinkan audiens untuk menerima cerita dengan cara yang lebih ringan dan menyenangkan. Beberapa cerita rakyat mungkin memiliki bahasa yang rumit atau metafora yang sulit dipahami, tetapi dengan

animasi, hal-hal tersebut dapat disampaikan lebih jelas melalui visual dan narasi. Ini menjadikan cerita lebih mudah dicerna oleh audiens dari berbagai usia atau latar belakang pendidikan, animasi dapat mengatur ritme cerita dengan lebih dinamis, misalnya dengan mengganti tempo antara adegan yang cepat dan lambat. Ini menjaga ketegangan dan rasa ingin tahu audiens. Sebaliknya, membaca teks terkadang membuat audiens kehilangan fokus, terutama jika cerita terlalu panjang atau detail. Dalam video animasi, transisi antara adegan bisa dibuat lebih dramatis, sehingga cerita menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, animasi dapat diputar di berbagai platform, baik itu di televisi, *YouTube*, atau aplikasi lainnya, yang memungkinkan cerita rakyat untuk menjangkau audiens global. Ini memberikan aksesibilitas lebih tinggi dibandingkan dengan buku cerita rakyat yang mungkin hanya dapat diakses oleh mereka yang memiliki salinan fisik atau digitalnya. Penerapan video animasi dalam menyampaikan cerita rakyat tidak hanya membuat cerita lebih menarik, tetapi juga lebih mudah dipahami, diingat, dan dinikmati. Dengan elemen visual, suara, dan interaktivitas, animasi memungkinkan cerita rakyat untuk mencapai audiens yang lebih luas, menjaga relevansinya di era digital, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam. Sebagai alat edukasi, hiburan, dan pelestarian budaya, video animasi memberikan banyak manfaat yang tidak selalu bisa dicapai melalui teks saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Suryanto, "Film Menggunakan Kearifan Lokal Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan (satu cara menuju film beridentitas Indonesia)," *IMAJI Film. Fotogr. Telev. Media Baru*, vol. 12, no. 3, pp. 112–123, 2021, doi: 10.52290/i.v12i3.59.
- [2] M. Fadly, S. I. Kom, and M. I. Kom, "Analisis Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Kontels Animasi Dunia," *Profilm journals*, vol. 2, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://profilmjournals.com/wp-content/uploads/2022/11/Analisis-Perkembangan-Animasi-Indonesia-Dalam-Kontels-Animasi-Dunia-Fadly.pdf>
- [3] N. S. Awuni and K. Isni, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah dan Sayur," *J. Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 2022, doi: 10.35842/formil.v7i2.436.
- [4] G. J. P. Tambun, W. Adhitya, I. N. Hamdi, and S. A. Zega, "Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi 'Nohoax,'" *J. Appl. Multimed. Netw.*, 2022, doi: 10.30871/jamn.v6i1.4179.
- [5] B. R. Bagja, R. Firthian, A. Darmawan, and R. Al Firdaus, "Penciptaan Film Pendek Bertemakan Dampak Dari Keluarga Disfungsi Terhadap Kesehatan Mental Anak," *Ultim. J. Komun. Vis.*, 2022, doi: 10.31937/ultimart.v15i1.2529.
- [6] O. Bramantha, "ANALISA DESAIN KARAKTER PADA KOMIK 'NUSA FIVE,'" *Narada J. Desain dan Seni*, 2020, doi: 10.22441/narada.2020.v7.i1.006.
- [7] M. I. Fatirdzul, "PENERAPAN SINEMATOGRAFI PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL TAMIYA SURASA 1, SUDARMAN 2, SUPARNA 3, MUHAMMAD IQBAR FATIRDZUL HAJ 4 Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta," *Knowl. J. Inov. Has. Penelit. dan Pengemb.*, 2022.
- [8] M. Rizaldi, I. R. Mutiaz, and I. Sujudi, "Kajian Potensi Pendidikan Formal Animasi di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Cimahi 2011," *ITB J. Vis. Art Des.*, 2013, doi: 10.5614/itbj.vad.2013.5.2.1.
- [9] Y. Tresnawati and K. Prasetyo, "Pemetaan Konten Promosi Digital Bisnis Kuliner kika 's Catering di Media Sosial Mapping The Content of Digital Promotion For Culinary Business Kika 's Catering on Social Media," *Profesi Humas*, vol. 3, no. 1, pp. 102–119, 2018, [Online]. Available: <http://journal.unpad.ac.id/profesi-humas/article/view/15333>
- [10] T. Setyawan, M. N. Juniadi, and A. Rosyidi, "Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema: Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini," *J. Ilm. IT CIDA*, 2018, doi: 10.55635/jic.v3i1.46.
- [11] F. Y. Hasni, "ANALISIS VISUAL KARAKTER UTAMA EDUKASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR," *J. Narada*, vol. 6, no. April, pp. 173–182, 2019.
- [12] N. Nadya, "Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi 'Kuku Rock You,'" *Titik Imaji*, vol. 4, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi:

DAFTAR INTERNET

F. Sumitr, "Cerita Rakyat Danau Toba, Lengkap dengan Pesan Moralnya," detik, 18 Oktober 2023. [Online]. Available: <https://www.detik.com/sumut/budaya/d-6986893/cerita-rakyat-danau-toba-lengkap-dengan-pesan-moralnya>. [Accessed 09 Desember 2024].

D. Daniswari, "Cerita Jaka Tarub dan 7 Bidadari Asal Jawa Tengah dan Pesan Moral," Kompas, 26 Februari 2022. [Online]. Available: <https://regional.kompas.com/read/2022/02/26/061500078/cerita-jaka-tarub-dan-7-bidadari-asal-jawa-tengah-dan-pesan-moral?page=all>. [Accessed 08 Desember 2024].

E. Basri, "Nene' Mallomo: Cendekiawan dari Sidenreng (Sidrap) yang Menjadi Legenda (Bag-1)," katasulsel, 21 Oktober 2024. [Online]. Available: <https://katasulsel.com/2024/10/21/nene-mallomo-cendekiawan-dari-sidenreng-sidrap-yang-menjadi-legenda-bag-1/>. [Accessed 08 Desember 2024].