



Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Pendekar Cisadane Cerita Rakyat Kota Tangerang

Matthew Kristofer¹, Karna Mustaqim²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received September 10, 2024
Revised September 10, 2024
Accepted September 14, 2024

Kata Kunci:

Animasi 2D,
Kota Tangerang,
Pendekar Cisadane,
Cerita Rakyat,
Desain

Keywords:

2D Animation,
Tangerang City,
Pendekar Cisadane,
Folktale,
Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter animasi 2D berdasarkan cerita rakyat Pendekar Cisadane dari Kota Tangerang, sebagai upaya melestarikan dan memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode seperti kajian pustaka, analisis arketipe, wawancara mendalam dengan pakar animasi, dan kuesioner untuk target audiens. Proses perancangan difokuskan pada empat karakter utama, termasuk protagonis, dua karakter pendukung, dan seorang antagonis. Karakter-karakter tersebut dirancang dengan mempertimbangkan gestur, ekspresi, atribut, dan elemen visual lainnya yang relevan dengan budaya Betawi dan Sunda, sambil disajikan dengan gaya modern untuk menarik minat remaja. Hasil akhir dari penelitian ini adalah video animasi 2D pendek yang menampilkan karakter-karakter yang menarik secara visual yang selaras dengan narasi cerita. Penelitian ini juga memberikan kontribusi yang signifikan bagi industri animasi dan akademisi dengan memberikan referensi untuk pengembangan karakter dalam animasi berdasarkan cerita rakyat. Selain itu, rekomendasi diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam hal rigging dan konsistensi desain, untuk memastikan animasi tersebut diselesaikan secara efektif pada tahap produksi berikutnya.

ABSTRACT

This research aims to design 2D animated characters based on the folk tale Pendekar Cisadane from Tangerang City, as an effort to preserve and reintroduce local cultural values to the younger generation. The study employs methods such as literature review, archetype analysis, in-depth interviews with animation experts, and questionnaires for the target audience. The design process focuses on four main characters, including the protagonist, two supporting characters, and an antagonist. The characters are designed with careful consideration of gestures, expressions, attributes, and other visual elements relevant to Betawi and Sundanese cultures, while being presented in a modern style to appeal to teenagers. The final output of this research is a short 2D animated video that showcases visually appealing characters aligned with the story's narrative. This research also makes a significant contribution to the animation industry and academia by providing a reference for character development in animations based on folklore. Additionally, recommendations are provided for further development, particularly in rigging and design consistency, to ensure the animation is effectively completed in the subsequent production stages.

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Matthew Kristofer
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul,
Jakarta, Indonesia
Email: matthewkristofer@student.esaunggul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah cerita yang tergolong karya sastra yang diwariskan dengan cara turun-temurun secara lisan dari generasi ke generasi [1]. Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya dan tradisi, yang tercermin dalam berbagai cerita rakyat yang diwariskan dari generasi ke generasi. Tersebarinya cerita rakyat di seluruh nusantara mengakibatkan penggalian kearifan lokal menjadi sangat penting sebagai upaya untuk melestraikan budaya dan menjaga identitas bangsa [2]. Salah satu cerita rakyat yang cukup populer di kalangan masyarakat Tangerang adalah kisah "Pendekar Cisadane." Kisah ini tidak hanya merefleksikan nilai-nilai budaya dan sejarah lokal, tetapi juga mengandung pesan moral yang relevan dengan kehidupan masyarakat modern.

Namun, di era globalisasi saat ini, keberadaan cerita-cerita rakyat mulai terpinggirkan oleh arus budaya populer dari luar negeri. Kesadaran masyarakat untuk menjaga budaya daerah sekarang ini minim. Masyarakat lebih memilih budaya asing yang lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman [3]. Generasi muda lebih mengenal tokoh-tokoh fiksi dari budaya asing dibandingkan dengan pahlawan lokal yang ada dalam cerita rakyat. Hal ini mengakibatkan semakin minimnya pengetahuan dan apresiasi terhadap warisan budaya daerah, termasuk di dalamnya cerita rakyat "Pendekar Cisadane."

Untuk menjaga dan memperkenalkan kembali cerita rakyat ini kepada generasi muda, diperlukan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media animasi 2D, yang saat ini sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Animasi 2D adalah jenis animasi dibuat dengan tangan atau dengan bantuan komputer dimana *animator* menggunakan beberapa gambar untuk menciptakan ilusi gerakan dari karakter. Tipe animasi ini biasanya dibuat dengan menggunakan *vector* yang mengadopsi teknik *traditional animation* [4]. Dengan mengemas kisah "Pendekar Cisadane" dalam bentuk animasi 2D, diharapkan cerita ini dapat kembali dikenal, diapresiasi, dan diterima oleh khalayak luas, khususnya generasi muda.

Perancangan desain karakter dalam animasi 2D memegang peran penting dalam menyampaikan cerita secara visual. Desain karakter adalah proses perancangan seluruh karakter yang digunakan untuk sebuah film, animasi, game, komik, maupun lainnya. Dalam pembuatan karakter, perlu memilih gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik audiens, serta dapat membantu memberikan gambaran tentang siapa karakternya, bagaimana penampilan, kesukaan, perilaku, emosional, dan sebagainya [5]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proses perancangan desain karakter untuk animasi 2D "Pendekar Cisadane," yang diharapkan mampu menghidupkan kembali cerita rakyat ini dalam bentuk yang lebih modern dan menarik bagi penonton masa kini.

2. METODE

A. Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk mempelajari produk serupa atau yang terkait untuk kemudian dievaluasi dan dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan [6]. Animasi yang dipilih sebagai referensi dalam studi eksisting tentunya mencakup animasi yang terkenal, seperti Crayon Shinchan, dan Doraemon.

B. Studi Arketipe

Arketipe dan ketidaksadaran kolektif merupakan gagasan Carl G. Jung (1986), yang menurutnya ketidaksadaran kolektif adalah sesuatu yang pasti dimiliki oleh semua manusia dan bertanggung jawab atas naluri manusia seperti perilaku seksual, naluri kehidupan, dan kematian [7]. Dalam studi arketipe, penulis memilih referensi dari karakter-karakter dalam film tertentu yang memiliki sifat atau karakteristik serupa, yang kemudian dianalisis berdasarkan aspek fisik, sifat, perilaku, dan gerak tubuh.

C. Studi Eksperimental

Eksperimen dilakukan pada desain karakter, dimulai dari sketsa kasar, sketsa alternatif, pemilihan gaya gambar, hingga pemilihan warna dan atribut untuk setiap karakter.

D. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama [8]. Penulis melakukan wawancara mendalam dengan ahli animasi untuk memahami perkembangan industri animasi bagi anak remaja dan mendapatkan saran serta masukan mengenai studi eksperimental yang telah dilakukan.

E. *Prototyping*

Tahap *prototyping* dilakukan untuk menciptakan model output yang akan dijadikan dasar perancangan. Dalam tahap ini, feedback dari beberapa narasumber ahli telah diterima dan perbaikan dilakukan agar prototipe lebih solid dan memiliki daya tarik dalam pemasaran kepada target audiens.

F. Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden [9]. Tujuan utama kuesioner adalah untuk memperoleh informasi akurat dari responden [10]. Penulis membuat kuesioner yang terdiri dari tidak lebih dari 10 pertanyaan mengenai kelayakan desain karakter, yang disampaikan dalam bentuk video sampling kepada target konsumen, yaitu anak remaja berusia 12-25 tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi dan analisis yang dilakukan oleh penulis dalam merancang desain karakter animasi 2D Pendekar Cisadane menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep karakter animasi untuk tokoh utama, sekunder, dan antagonis mengadaptasi budaya Betawi dan Sunda dengan sentuhan modern, sehingga meningkatkan nilai budaya Indonesia, khususnya di Kota Tangerang.
2. Remaja lebih cenderung menyukai karakter yang memiliki tampilan keren dan modern, serta kepribadian yang kuat.
3. Berdasarkan studi arketipe: Konsep cerita menunjukkan bahwa studi arketipe yang membantu

dalam perancangan ini meliputi:

- a. Tokoh Utama: rendah hati, optimis, bertekad kuat, dan berani.
 - b. Tokoh Sekunder: berkarisma, suportif, serta memiliki kebijaksanaan dan kepercayaan diri.
 - c. Tokoh Antagonis: jahat, manipulatif, penuh kebencian dan dendam.
4. Dari studi eksperimental: sketsa yang dipilih berdasarkan masukan dari pakar animasi adalah yang unik dan mampu menampilkan karakteristik tokohnya dengan jelas, serta bisa diadaptasi dalam bentuk animasi 2D dengan sistem *motion graphic*.
 5. Melalui wawancara mendalam: wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan berbagai masukan dan saran dari pakar animasi. Masukan ini kemudian menjadi pertimbangan, acuan, dan tolok ukur dalam proses perancangan ini.
 6. *Prototyping*: Hasil dari tahap *prototyping* berupa potongan awal animasi 2D Pendekar Cisadane dengan durasi 1 menit.
 7. Kuesioner: Hasil kuesioner dari 50 target audiens sangat memuaskan, dan menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan perancangan ini.

3.1 Konsep Perancangan

3.1.1 Konsep Cerita

Judul: Pendekar Cisadane

Tema: Petualangan, Mitologi, Lingkungan

Latar Cerita:

Zaman dahulu di Tangerang, sebuah kota yang dialiri Sungai Cisadane. Sungai ini tidak hanya menjadi sumber kehidupan bagi penduduk setempat, tetapi juga menjadi tempat misteri dan ketakutan karena adanya Ratu Siluman Buaya yang kerap menculik penduduk.

Premis:

Seorang pemuda dengan kekuatan luar biasa bernama Aby datang ke sebuah desa di tepi Sungai Cisadane yang hidup dalam ketakutan karena teror Ratu Siluman Buaya. Aby, yang memiliki karisma dan jiwa kepahlawanan, bertekad untuk mengakhiri teror ini dan membebaskan para penduduk yang hilang. Dalam prosesnya, Aby tidak hanya harus mengalahkan siluman, tetapi juga belajar tentang tanggung jawab manusia terhadap lingkungan.

Plot Utama:

1. Pengenalan:

Cerita dimulai dengan menggambarkan desa yang tenang di tepi Sungai Cisadane. Penduduk hidup dalam ketakutan setelah serangkaian penculikan misterius, termasuk hilangnya Sarif, putra kepala desa. Teror ini disebabkan oleh Ratu Siluman Buaya, makhluk gaib yang menguasai sungai dan sekitarnya.

2. Kedatangan Aby:

Aby, seorang pemuda yang mendengar tentang teror tersebut, datang ke desa dengan niat membantu. Setelah berbicara dengan Pak Sanusi, kepala desa, Aby mengetahui bahwa desa tersebut telah lama dihantui oleh Ratu Siluman Buaya.

3. Pertemuan dengan Ratu Siluman Buaya:

Saat menyelidiki di tepi sungai, Aby bertemu dengan seorang perempuan cantik bernama Aya, yang ternyata adalah jelmaan dari Ratu Siluman Buaya. Dengan kelecikan dan tipu daya, Ratu Siluman Buaya berhasil menangkap Aby dan membawanya ke dalam gua kerajaannya.

4. Di Dalam Gua:

Aby terbangun di dalam penjara bersama Sarif dan tawanan lainnya. Mereka menjelaskan bahwa Ratu Siluman Buaya menggunakan mereka sebagai tumbal untuk mempertahankan keabadiannya. Aby kemudian merencanakan pelarian setelah mengetahui bahwa kekuatan Ratu Siluman Buaya terletak pada cincin permata ajaib yang ia miliki.

5. Pertarungan dan Pelarian:

Dengan keberanian dan strategi, Aby berhasil menemukan dan menghancurkan cincin permata tersebut, yang melemahkan Ratu Siluman Buaya. Aby dan tawanan lainnya melarikan diri dari gua sebelum runtuh, sementara Ratu Siluman Buaya tewas.

6. Klimaks:

Setelah kembali ke desa, Aby disambut sebagai pahlawan. Sarif dan penduduk desa yang hilang akhirnya kembali dengan selamat. Namun, sebelum kematiannya, Ratu Siluman Buaya mengungkapkan kepada Aby bahwa tindakan penduduk yang tidak peduli terhadap lingkungan, seperti membuang sampah ke sungai, adalah alasan teror tersebut terjadi.

7. Pesan Moral dan Penutup:

Aby memberi pesan penting kepada penduduk desa untuk menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan, terutama sungai yang menjadi sumber kehidupan. Dengan tewasnya Ratu Siluman Buaya, desa kembali damai, dan penduduk mulai memperhatikan dan menjaga lingkungan mereka.

Pesan Moral:

Cerita ini tidak hanya menceritakan tentang keberanian dan kepahlawanan, tetapi juga menekankan pentingnya menjaga lingkungan. Sungai Cisadane, yang menjadi pusat cerita, menggambarkan bagaimana ketidakpedulian manusia terhadap alam dapat menimbulkan malapetaka. Melalui karakter Aby, cerita ini mengajarkan bahwa menjaga kebersihan dan melestarikan lingkungan adalah tanggung jawab bersama untuk masa depan yang lebih baik.

Target Audiens:

Remaja hingga dewasa muda (usia 12-25 tahun), dengan minat pada cerita petualangan, mitologi, dan lingkungan.

3.1.2 Konsep Karakter

Untuk membuat desain karakter dari naskah Pendekar Cisadane, berikut adalah konsep karakter yang dapat dijadikan panduan:

a. Aby (Tokoh Utama)

- 1) Fisik: Pemuda dengan tubuh atletis, tampan, dan berkarisma.
- 2) Pakaian: Baju pangsi yang menunjukkan kekuatannya sebagai seorang pendekar dengan kain warna ungu dan ikat kepala berwarna ungu.
- 3) Aksesori: Senjata tradisional seperti keris atau golok yang tersemat di pinggang.
- 4) Ekspresi: Wajah yang tenang dan penuh percaya diri, namun memiliki kelembutan dan kebaikan hati yang tampak dari senyumnya.
- 5) Kepribadian: Rendah hati, bijak, optimis, berani, dan bertekad kuat.

- b. Sarif (Putra Kepala Desa)
 - 1) Fisik: Pemuda dengan wajah tampan yang menunjukkan asal-usulnya dari keluarga terhormat.
 - 2) Pakaian: Busana tradisional khas Betawi yang elegan, menunjukkan statusnya sebagai anak kepala desa.
 - 3) Aksesori: Ikat kepala atau kain selempang khas Betawi atau Sunda.
 - 4) Ekspresi: Wajah yang cemas namun penuh harapan, menampilkan semangat untuk bertahan hidup.
 - 5) Kepribadian: Berani, penuh tekad, cerdas, dan memiliki rasa hormat yang tinggi terhadap Aby sebagai penyelamatnya.
- c. Pak Sanusi (Kepala Desa)
 - 1) Fisik: Lelaki dewasa yang berkarisma, menunjukkan usia dan pengalamannya.
 - 2) Pakaian: Busana tradisional Betawi atau Sunda, lengkap dengan sarung dan peci.
 - 3) Ekspresi: Wajah yang bijaksana, penuh keprihatinan namun tetap tegar sebagai pemimpin desa.
 - 4) Kepribadian: Bijaksana, tenang, penuh kasih sayang terhadap warganya, dan sangat berharap kepada Aby untuk menyelamatkan desa.
- d. Ratu Siluman Buaya (Tokoh Antagonis)
 - 1) Fisik: Perempuan cantik dengan aura misterius.
 - 2) Pakaian: Baju encim sebagai busana wanita adat Betawi.
 - 3) Aksesori: Cincin permata ajaib yang dikenakannya selalu tampak bersinar.
 - 4) Ekspresi: Wajah yang tenang namun menakutkan, dengan senyum tipis yang penuh tipu daya.
 - 5) Kepribadian: Manipulatif, penuh dendam, licik, namun memiliki sisi yang menunjukkan amarah terhadap kerusakan lingkungan yang dilakukan manusia.

3.1.3 Desain Karakter

Terdapat 4 karakter dalam animasi 2D Pendekar Cisadane. Berikut desain karakternya:

1. Aby

Aby adalah seorang pemuda tampan dengan yang memiliki aura karisma seorang pendekar. Dalam kesederhanaannya, ia memancarkan kebijaksanaan dan ketenangan, selalu berbicara dengan rasa hormat dan penuh pengertian. Di balik penampilannya yang sederhana, Aby menyimpan kekuatan luar biasa yang ia gunakan untuk melindungi yang lemah. Keberaniannya tak tergoyahkan, dan meski memiliki kekuatan besar, ia tetap rendah hati dan penuh kasih sayang terhadap alam.



Gambar 1. Karakter Aby Sumber: Matthew Kristofer (2024)

2.Sarif

Sarif, putra Kepala Desa, adalah seorang pemuda dengan penampilan ramping yang menunjukkan bahwa ia tidak terbiasa dengan pertempuran fisik. Meski demikian, Sarif memiliki hati yang penuh harapan dan tekad untuk bertahan, meskipun ditawan oleh Ratu Siluman Buaya. Hubungan kasih sayangnya dengan sang ayah, Pak Sanusi, terlihat jelas saat mereka bersatu kembali setelah bertahun-tahun terpisah.



Gambar 2. Karakter Sarif Sumber: Matthew Kristofer (2024)

3.Pak Sanusi

Pak Sanusi, seorang lelaki yang bijaksana dan penuh kasih sayang. Sebagai kepala desa, ia selalu berpikir untuk kebaikan warganya dan tak henti-hentinya berharap akan kedamaian di desanya. Dengan wajah yang menunjukkan kebijaksanaan dan sikap optimis, Pak Sanusi menjadi simbol kepemimpinan yang tenang di tengah badai.



Gambar 3. Karakter Pak Sanusi Sumber: Matthew Kristofer (2024)

4.Ratu Siluman Buaya

Ratu Siluman Buaya, yang menyamar sebagai perempuan cantik bernama Aya, adalah sosok penuh tipu daya dan dendam. Dengan kebaya lusuh yang menyembunyikan wujud aslinya sebagai buaya, ia memanipulasi Aby dengan kepiawaian yang licik. Namun, di balik kekuatannya yang menakutkan, Ratu Siluman Buaya menyimpan dendam terhadap manusia yang telah merusak habitatnya. Cincin permata ajaib yang ia kenakan menjadi sumber kekuatannya dan sekaligus titik lemahnya.



Gambar 4. Karakter Ratu Siluman Buaya Sumber: Matthew Kristofer (2024)

3.2 Implementasi Desain

3.2.1 Proporsi Badan Antar Karakter

Penting untuk membandingkan proporsi antara karakter-karakter. Ini bertujuan agar perbedaan ukuran, besar, dan kecilnya setiap karakter dapat terlihat dengan jelas. Berikut ini adalah gambar proporsi tubuh dari semua karakter:



Gambar 5. Proporsi Antar Karakter Sumber: Matthew Kristofer (2024)

3.2.2 Implementasi Desain Pada Media

Setelah desain karakter dievaluasi, tahap berikutnya adalah mengimplementasikan desain tersebut ke dalam berbagai media. Berikut adalah desain karakter yang diimplementasikan ke dalam beberapa media:

- a. *Thumbnail* Animasi 2D Pendekar Cisadane



Gambar 6. *Thumbnail* Animasi 2D Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

- b. *Scene* Animasi 2D Pendekar Cisadane



Gambar 7. Scene Animasi 2D Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

c. Gantungan Kunci



Gambar 8. Gantungan Kunci Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

d. Stiker



Gambar 9. Stiker Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

e. Pin



Gambar 10. Pin Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

f. Note Book



Gambar 11. *Note Book* Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

g. Kalender Kreatif



Gambar 12. Kalender Kreatif Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

h. *Tote Bag*



Gambar 13. *Tote Bag* Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

i. Tas Serut



Gambar 14. Tas Serut Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

j. *Pouch*



Gambar 15. *Pouch* Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

k. *T-Shirt*



Gambar 16. *T-Shirt* Pendekar Cisadane Sumber: Matthew Kristofer (2024)

4. KESIMPULAN

Penelitian dilakukan melalui metode studi literatur, studi arketipe, studi perbandingan, depth interview dengan beberapa ahli, studi eksperimental, pembuatan prototype, serta kuesioner sebagai alat ukur keberhasilan konsep desain karakter dan lingkungan. Konsep utama dari perancangan ini adalah menciptakan karakter yang sesuai dengan cerita animasi 2D Pendekar Cisadane, yang bertujuan untuk menghadirkan animasi hiburan dengan sentuhan edukasi mengenai kebersihan dan pelestarian lingkungan sungai, ditujukan bagi remaja. Desain karakter mencakup gesture dan ekspresi yang secara jelas menggambarkan karakteristik masing-masing tokoh. Setiap karakter memiliki ekspresi dan gesture khas. Hasil akhir dari perancangan ini berupa video animasi 2D dengan empat karakter, yaitu satu tokoh utama, dua tokoh sekunder, dan satu tokoh antagonis.

REFERENSI

- [1] Icmi Santry Nova and A. Putra, "Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat," *Plusminus Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2, no. 1, pp. 67–76, Mar. 2022, doi: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1085>.
- [2] Andi Tenri Sua, A. Muhammad, and Romi Adiansyah, "Penguatan Pemahaman Budaya Indonesia pada SB Hulu Langat Melalui Metode Discovery Learning Cerita Rakyat 'I La Galigo,'" *Buletin KKN Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 27–36, 2021, Accessed: Sep. 13, 2024. [Online]. Available: <https://journals.ums.ac.id/buletinkkndik/article/view/22486/8486>
- [3] D. Ermawan et al., "Pengaruh Globalisasi terhadap Eksistensi Daerah di Kebudayaan Indonesia Meningkatkan Peran Pemimpin Visioner untuk Mewujudkan Tata Kelola Pemerintahan yang Baik (Good Governance) Pengembangan Ekonomi Kreatif dan

- Berbasis Iptek dalam Mewujudkan Ketahanan Nasional Ideologi Pancasila merupakan Center of Gravity Mampu Menghadapi Ancaman Ideologi Besar Dunia Mewujudkan Kemandirian Bangsa dapat Memperkokoh Ketahanan Nasional,” Dec. 2017. Available: https://www.lemhannas.go.id/images/Publikasi_Humas/Jurnal/Jurnal_Edisi_32_Desember_2017.pdf
- [4] D. C. Hermanudin and N. Ramadhani, “Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D ‘Puyu to The Rescue’ dengan Mengapatasi Biota Laut,” Jurnal Sains dan Seni ITS, vol. 8, no. 2, Jan. 2020, doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>.
- [5] Nur Tsamarah Arfina and Happy Yugo Prasetya, “PERANCANGAN KONSEP DESAIN KARAKTER PADA PROYEK PEMBELAJARAN CERITA ‘PETUALANGAN STEVE,’” JOURNAL OF DIGITAL EDUCATION COMMUNICATION AND ARTS (DECA), vol. 6, no. 01, pp. 42–53, Dec. 2023, doi: <https://doi.org/10.30871/deca.v6i01.5776>.
- [6] A. K. Rianingtyas and K. K. Wardani, “Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel,” Jurnal Sains dan Seni ITS, vol. 7, no. 2, Feb. 2019, doi: <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36874>.
- [7] Hakiki, Widana Imsah Maula, “Arketipe Tokoh Robert Langdon Dalam Novel The Lost Symbol Karya Dan Brown - Elibrary Unikom,” Unikom.ac.id, Aug. 2019, doi: http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2139/1/1.%20UNIKOM_Widana%20Imsah%20Maula%20Hakiki_63715001_COVER.pdf.
- [8] N. Wahyuni, “In-Depth Interview (Wawancara Mendalam),” BINUS QMC, Oct. 28, 2014. <https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/in-depth-interview-wawancara-mendalam/>
- [9] A. Rohman, “Pengaruh budaya organisasi dan kinerja guru terhadap mutu proses pembelajaran pada madrasah ibtidaiyah Negeri di Kota Bandar Lampung - Raden Intan Repository,” Radenintan.ac.id, Nov. 2017, doi: <http://repository.radenintan.ac.id/2003/1/Cover.pdf>.
- [10] Tjais, Randiansyah Ramadhan, “LKP : Analisa SWOT Sebagai Dasar Strategi Pengembangan Produk Operator Seluler pada PT. Indosat TBK. - Repositori Universitas Dinamika,” Dinamika.ac.id, 2014, doi: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/375/1/Cover.pdf>.