

RESEARCH ARTICLE

## ***Animation Design in the Hybrid Animated Film Panatayungan Panjalu as a Tourism Information Media for Situ Lengkong Panjalu***

Riwan Adisuryo Utomo, Riky Taufik Afif\* and Rully Sumarlin

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

\* Corresponding author: [rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id](mailto:rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id)

### **Abstrak**

*Many of Indonesia's hidden gems remain undiscovered by the wider public, with only a select few boasting significant historical significance. Among these gems is Situ Lengkong, a lake located in the Panjalu district of Ciamis regency. The site once served as the administrative hub of the Panjalu Kingdom and played a pivotal role in the early dissemination of Islam across the Island of Java. Recognizing the need to safeguard and promote the cultural legacy of this site to audiences, there arises a need to inform the audience about Situ Lengkong Panjalu. "Panatayungan Panjalu" is meant to be an animated film aimed at preserving and promoting the cultural heritage and local values of Situ Lengkong Panjalu, Ciamis to the audience. This paper employs a qualitative research approach, employing observation, literature review, and analysis of analogous works to inform the conceptualization of the animated film.*

**Key words:** *Situ Lengkong, historical significance, cultural legacy, animation.*

### **Pendahuluan**

Situ Lengkong adalah objek wisata di Panjalu, Ciamis, Jawa Barat, yang menawarkan keindahan danau yang tenang serta pulau Nusa Gede, tempat makam Mbah Panjalu. Namun, tempat ini kurang dikenal di kalangan masyarakat modern karena minimnya informasi dan promosi, hanya sedikit yang tersedia di YouTube dan blog wisata. Dengan kemajuan teknologi, terutama komunikasi, akses ke platform media sosial dan hiburan seperti YouTube semakin mudah, membuat penyebaran informasi visual lebih cepat dan murah. Pada awal kemudahan akses internet, hiburan indie, termasuk animasi 2D, berkembang pesat. Animasi 2D, yang dikenal dengan karya seperti Madness dan Animator vs Animation, telah menarik banyak animator indie. Animasi terbukti sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan pesan sambil menghibur, dengan popularitas animasi 2D meningkat lagi berkat inovasi seperti film Spider-Man: Into the Spider-Verse. Tujuan dari animasi "Panatayungan Panjalu" adalah meningkatkan daya tarik wisata Situ Lengkong melalui animasi 2D, dengan menonjolkan keunikan dan kekayaan budaya setempat. Perancangan ini menggabungkan animasi 2D dan 3D, dengan data sosial Situ Lengkong sebagai referensi, untuk menghasilkan film pendek yang menginspirasi kesadaran budaya dan keberlanjutan.

### **Tinjauan Pustaka**

#### **Teori Objek**

##### **1. Pariwisata**

Pariwisata adalah kegiatan yang bersifat multidimensi dan multidisiplin, mencakup interaksi antara wisatawan, masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, serta pengusaha. Kegiatan ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan individu dan negara, yang melibatkan perjalanan sementara baik secara perorangan maupun kelompok untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau eksplorasi daya tarik wisata dalam jangka waktu tertentu. Pariwisata juga dapat dilihat sebagai fenomena modern yang dipengaruhi oleh kebutuhan akan kesehatan, keindahan alam, kesenangan, serta interaksi antarbangsa dan peningkatan perekonomian masyarakat [1].

##### **2. Wisata**

Wisata merupakan aktivitas perjalanan sementara yang dilakukan seseorang ke lokasi lain di luar tempat tinggalnya. Motif dibalik perjalanan ini bisa beragam, seperti kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik, serta berbagai keperluan lainnya [2].

##### **3. Kebudayaan**

Kata "budaya" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu bentuk jamak dari "budhi" (akal), dan berkaitan dengan segala hal terkait kemampuan akal. Budaya mencakup cipta, rasa, dan karsa, atau segala kemampuan yang berasal dari akal [3]. Budaya adalah konsep gagasan dan tindakan yang harus dijaga untuk melestarikan sejarah

negara ini. Kebudayaan, menurut Koentjaraningrat [4], adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar dalam kehidupan masyarakat. Ini mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, norma moral, hukum, tradisi, dan kebiasaan yang dijalankan oleh masyarakat. Dewantara [5] menyatakan bahwa karya budaya ini mencakup teknologi dan elemen-elemen material yang diperlukan untuk menguasai lingkungan, demi kepentingan masyarakat. Dengan demikian, kebudayaan melibatkan pola pikir, perasaan, dan tindakan yang dipelajari individu sebagai anggota masyarakat, yang terlihat dalam objek budaya seperti rumah, pakaian, jembatan, dan peralatan komunikasi.

#### 4. Budaya

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Secara prinsip, budaya dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu yang dapat dilihat (*tangible*) dan yang tidak dapat dilihat (*intangible*). Budaya *tangible*, yang merupakan hasil nyata dari karya manusia atau masyarakat, relatif mudah dipahami. Sebaliknya, pemahaman terhadap budaya yang bersifat *intangible* memerlukan proses karena melibatkan nilai dan norma yang bersifat abstrak. Contoh dari budaya *intangible* melibatkan adat istiadat, agama, cara hidup, gaya makan, sistem kepercayaan, dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, dan nilai-nilai adi luhung yang diwariskan oleh generasi sebelumnya [1].

### Teori Medium

#### 1. Media Informasi

Menurut KBBI, media diartikan sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi antara dua belah pihak. Di sisi lain, informasi merupakan pemberitahuan atau berita mengenai suatu hal. Ketika digabungkan, media informasi menjadi alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menginformasikan suatu pihak tentang berita tertentu. Pernyataan [6] menegaskan bahwa media telah menjadi sentral dalam pengembangan dan pemeliharaan hubungan antar masyarakat.

#### 2. Segmentasi Target Audiens

Menurut Santrock [7], masa remaja, yang biasanya berlangsung antara usia 15 hingga 17 tahun, adalah periode transisi penting dari masa kanak-kanak ke dewasa, di mana otak mengalami perkembangan signifikan yang memungkinkan pemikiran abstrak dan idealis. Pada tahap ini, remaja mulai menggunakan metode *trial and error* dan berpikir secara logis seperti ilmuwan.

Survei Rideout, Roberts, dan Foehr [8] terhadap 2.200 anak usia 8 hingga 18 tahun menunjukkan bahwa mereka rata-rata menghabiskan 6,5 jam per hari dengan media, terutama YouTube, yang sangat populer di kalangan remaja 15-20 tahun. Herminingsih [9] menambahkan bahwa YouTube diminati karena ragam konten visualnya yang meningkatkan daya ingat. Menurut Anwar [10], animasi visual adalah media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja karena daya tariknya yang memikat dan kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah diingat.

#### 3. Animasi

Animasi merupakan salah satu medium untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, membuatnya menjadi salah satu jenis film yang disukai oleh berbagai kalangan, baik dari anak-anak hingga dewasa [11]. Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi gerakan [12].

#### 4. Animasi 2D

Revolusi dalam pembuatan film kartun telah dibawa oleh animasi 2D, yang juga dikenal sebagai *flat animation*. Teknik animasi 2D memanfaatkan baik kertas maupun komputer untuk menciptakan ilusi kehidupan pada objek [13]. Pada dasarnya, animasi tidak hanya tentang menggerakkan objek atau karakter, tetapi lebih pada

bagaimana para animator memberikan kehidupan pada objek atau karakter tersebut sehingga terkesan hidup dan bernyawa [14] [?] ]

#### 5. Animasi Hibrida

Animasi hibrida didefinisikan sebagai kombinasi media animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Media animasi 2D dan 3D dapat digunakan secara independen satu sama lain [15].

#### 6. Prinsip Animasi

Prinsip animasi berfungsi untuk membuat animasi yang lebih hidup, realistis, dan menarik dengan memberikan panduan tentang cara menciptakan gerakan yang meyakinkan dan karakter yang ekspresif. Prinsip animasi terdiri dari 12, yaitu *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal* [16].

#### 7. Animate

Kata "animate" berasal dari bahasa Latin yang berarti "menghidupkan atau memberi napas" [17]. *Animate* memungkinkan penonton merasakan atmosfer adegan yang diperankan oleh karakter [18]. *Animate* terdiri dari 3, yaitu gestur, ekspresi, dan akting. Gestur adalah komunikasi melalui bahasa tubuh untuk mendukung tindakan karakter, sementara ekspresi menyampaikan keadaan emosional seperti bahagia atau sedih. Akting adalah reaksi fisik atau emosional karakter terhadap situasi dan cara untuk menyampaikan perasaan atau pendapat karakter kepada penonton [18].

#### 8. Pipeline Animasi

*Key pose* adalah posisi utama pada momen kunci suatu aksi, seperti mengangkat palu pada awalnya, palu bergerak menuju paku di tengah, dan palu bersentuhan dengan paku pada akhirnya, berfungsi sebagai dasar keseluruhan animasi [19]. *In between* adalah penghubung antara *key pose* pertama hingga terakhir, dimana dinamika *key pose* bergantung pada dinamika *in-between*; jika *in-between* lebih kaku, maka dinamika *key pose* tidak tercapai [19]. *Cleanup* adalah fase dimana sketsa animasi dari *key pose* dan *in-between* dirapikan oleh seniman *cleanup* agar lebih konsisten dan visual gerakan terlihat lebih baik [19]. *Colouring* adalah lanjutan dari *cleanup*, dimana warna ditambahkan untuk daya tarik visual [19]. *Finishing* melibatkan penyesuaian *timing* yang tidak sesuai dan penambahan efek visual serta gradasi warna [20].

#### 9. Teknik Animasi

Animasi *frame-by-frame* adalah teknik animasi yang digambar secara manual untuk setiap frame, baik itu *key frame* maupun *in-between*, untuk menciptakan gerakan yang diinginkan dalam sebuah adegan. Teknik ini merupakan jenis animasi paling dasar yang digunakan pada masa awal animasi dan tetap digunakan hingga kini untuk menciptakan gerakan dan aksi karakter, efek, atau objek yang lebih kompleks. Di sisi lain, animasi *cut-out* menggunakan aset yang dapat digerakkan dan diputar, yang diubah secara manual oleh animator untuk setiap frame. Teknik ini menghemat waktu pada tugas-tugas yang berulang dan memungkinkan gerakan yang konsisten dari bagian-bagian seperti lengan dan wajah, sehingga efisien untuk animasi dengan gerakan yang lebih sederhana namun tetap membutuhkan kehalusan dan konsistensi.

## Metodologi Penelitian

### Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah metode deskriptif yang menitikberatkan pada analisis mendalam, dengan fokus utama pada proses dan makna dari perspektif subjek. Landasan teori digunakan untuk menyesuaikan fokus penelitian dengan realitas lapangan. Pendekatan ini bertujuan mengeksplorasi latar alamiah peristiwa sosial dan mendeskripsikannya secara naratif [5] [21] [22]. Penelitian kualitatif ditandai oleh deskripsi mendalam terhadap data lapangan, sifat alamiah, dan analisis makna



Gambar 1. Data Hasil Observasi

tersembunyi. Bongdan dan Biklen (1982) menyoroti karakteristik kualitatif dalam lima aspek: alamiah, deskriptif, mendahulukan proses, deduktif, dan menekankan dimensi makna [23][24].

### Observasi

Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang dapat diamati secara visual. Ketika mengamati objek visual, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan indera penglihatan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik, perilaku, atau pola yang terdapat pada objek yang sedang diamati [25].

### Data Geografis

Situ Lengkong, yang juga dikenal sebagai Situ Lengkong Panjalu, adalah sebuah danau yang terdapat di dalam kawasan Desa Panjalu, Kecamatan Panjalu, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, Indonesia. Situ Lengkong memiliki luas sekitar 67,2 hektar, dengan Pulau Nusa Gede yang berada di dalamnya seluas 9,25 hektar. Suhu rata-rata di kawasan Desa Panjalu berkisar antara 19°C hingga 32°C. Lokasi ini telah ditetapkan sebagai cagar alam sejak tanggal 21 Februari 1919 berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jenderal Hindia Belanda [26].

### Data Desa Panjalu

Desa Panjalu, dengan 3.044 kepala keluarga, didominasi oleh pedagang, petani, dan buruh. Situ Panjalu lebih dimanfaatkan untuk pariwisata alam dan budaya, seperti Cagar Alam Nusa Gede dan ziarah, bukan untuk perikanan. Penghasilan penduduk berasal dari perdagangan dan penyewaan perahu, dengan perikanan sebagai profesi sampingan. Ada pergeseran mata pencaharian dari pertanian ke perdagangan, transportasi, dan jasa berkat kondisi geografis yang subur dan peningkatan pendidikan. Pulau Nusa Gede, pusat Kerajaan Panjalu, menjadi tempat peristirahatan Mbah Panjalu dan dilindungi sebagai Kawasan Cagar Alam oleh Konservasi Sumber Daya Alam.

### Data Khalayak Sasaran

Target primer untuk informasi ini adalah remaja berusia 17-20 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar, berasal dari kelas sosial berekonomi menengah, dan umumnya adalah mahasiswa yang sudah berkeluarga. Target sekunder adalah individu berusia 26-45 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan pendidikan minimal sekolah menengah atas dan berasal dari kelas sosial berekonomi standar. Mereka umumnya sudah berkeluarga dan memiliki kepribadian yang ingin tahu, ramah, terbuka, serta memiliki semangat belajar yang besar dan peduli terhadap nilai-nilai tradisional dan sejarah. Mereka yang tertarik dengan kisah ini cenderung memiliki ketertarikan dan penghargaan yang tinggi terhadap sejarah dan keindahan alam.

#### 1. Data Hasil Observasi

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama observasi untuk perancangan ini seperti terlihat pada gambar 1, dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Desa Panjalu sangat ekspresif selama berbicara, menggunakan gerakan wajah dan fisik untuk mendukung pembicaraan mereka, dan sering tersenyum saat berbicara dengan orang



Gambar 2. Analisis Karya Sejenis

yang mereka kenal. Namun, mereka tidak akan menyapa atau tersenyum kepada orang asing tanpa sebab, dan juga menghindari kontak mata langsung dengan orang asing. Ketika bertemu dengan orang yang mereka kenal, mereka akan menarik perhatian dengan menyentuh tubuh mereka. Aktivitas harian dijalani dengan ritme santai dan lambat, terutama oleh orang tua yang cenderung bergerak lebih lambat. Posisi dan kecepatan ayunan tangan bervariasi antara menggantung bebas dan disilangkan di belakang punggung, tetapi umumnya diayunkan dengan cara yang terbatas dan lambat sesuai dengan kecepatan berjalan.

Pengendara di Desa Panjalu juga meluangkan waktu saat mengemudi, jarang mencoba menyalip orang lain dan lebih memilih mengikuti di belakang. Perokok, terutama orang tua, sering memegang rokok di mulut mereka dan melepaskan asap dengan hanya membuka mulut tanpa meniupnya keluar. Orang di Desa Panjalu duduk dengan sopan dan dekat satu sama lain saat berbicara, berusaha untuk tidak menggunakan terlalu banyak ruang.

#### 2. Analisis Karya Sejenis

Dalam membandingkan dua gaya animasi yang kontras, "*Paperman*" dan "*Last Summer*", data dikumpulkan mengenai kelenturan gerakan karakter, kemampuan wajah, staging, dan kompleksitas animasi. "*Paperman*" dianimasikan dengan lebih dinamis dan dijadikan referensi untuk kelenturan gerakan dan ekspresi wajah, sementara "*Last Summer*" yang lebih mudah dan cepat diproduksi, menjadi referensi untuk staging, kelenturan gerakan tambahan, dan prinsip *slow-in* dan *slow-out* (gambar 2). Kedua animasi lainnya, "R.A.S" dan "Drone," memiliki tampilan animasi yang mirip namun berbeda dalam pendekatan. "R.A.S" dianimasikan secara konvensional dengan *frames per second* standar dan menjadi referensi yang bagus untuk gaya animasi yang lebih *stylized*. Sementara itu, "Drone" dianimasikan untuk terlihat lebih seperti film *live-action* daripada animasi, sehingga menjadi referensi yang baik untuk animasi drama.

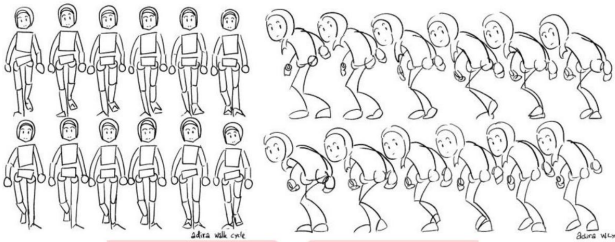
## Hasil dan Pembahasan

### Konsep Pesan

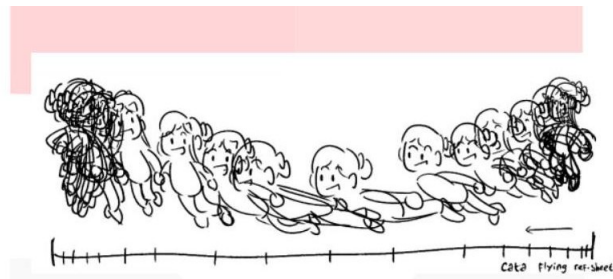
Animasi ini bermaksud memberikan pengetahuan tentang Situ Lengkong serta pentingnya secara budaya, religius, dan historis, sambil menghibur dan memberi informasi kepada penonton. Sebagai animator, penulis memvisualisasikan gerakan, ekspresi, dan karakter sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

### Konsep Kreatif

Penciptaan animasi 2D ini didasarkan pada data observasi dan analisis karya serupa untuk memahami perilaku penduduk asli Situ Lengkong Panjalu, yang kemudian diimplementasikan dalam proses animasi dari *storyboard* hingga selesai. Dalam perancangan animasi, digunakan 12 prinsip animasi yang disajikan oleh Thomas dan Johnston untuk menghasilkan animasi yang menarik dan menghibur, menggunakan gabungan teknik animasi *frame-by-frame* dan *cut-out* sesuai kebutuhan gerakan pada setiap shot. Inspirasi animasi terutama diambil dari animasi pendek "*Last Summer*" yang dirilis oleh GOBELINS School.



Gambar 3. Adira



Gambar 4. Cata

### Konsep Media

Panatayungan Panjalu adalah animasi 2D yang dibuat dalam rasio standar 1920 × 1080 dengan framerate 24 *frames per second* dan diekspor dalam format video MP4. Penciptaan animasi menggunakan dua program: Adobe Photoshop dengan teknik *cut-out* sebagai teknik utama, dan Clip Studio Paint EX dengan teknik *frame-by-frame* sebagai teknik utama.

### Konsep Visual

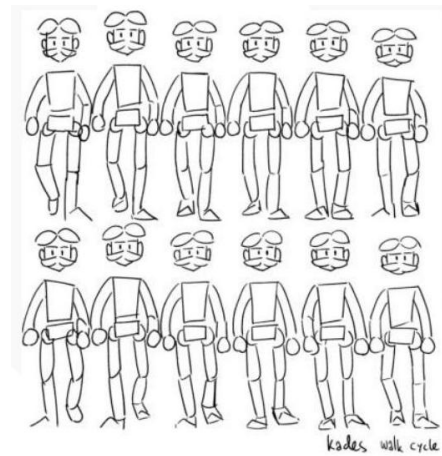
Perancangan animasi Panatayungan Panjalu menggunakan aset visual yang telah dibuat sebelum fase animasi, yang terdiri dari *storyboard*, desain karakter, dan latar belakang. Desain karakter mengambil inspirasi berat dari *Paperman* milik Disney, terutama dalam *art style*, dan menggunakan teknik *cel-shading* dari *Last Summer* milik GOBELINS School. Keputusan untuk mengambil inspirasi dari kedua animasi pendek ini diambil setelah mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk membuat seluruh animasi.

### Proses Animate dengan Teknik Cut-out

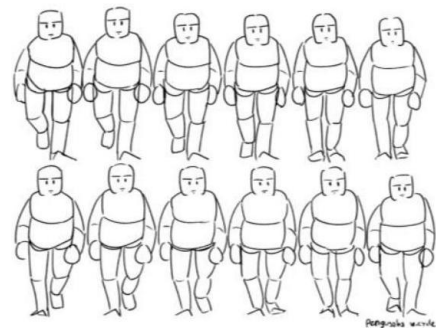
Di dalam produksi animasi, teknik *cut-out* digunakan untuk mengoptimalkan proses animasi dengan memanfaatkan ulang gambar tanpa perlu membuat ulang setiap frame secara manual. Proses ini melibatkan pemberian warna pada subjek dari animatic yang telah di-*cleanup* serta mengelompokkan *line art* dan warna ke dalam *layer-group* terpisah. Untuk menciptakan efek bayangan pada subjek dan latar belakang, area-area yang memerlukan *shading* diberi layer khusus dengan teknik *Soft Light*. Setelah tahap pewarnaan selesai, *layer-group* yang terdiri dari garis besar dan warna subjek dianimasikan sesuai dengan aksi yang telah ditentukan dalam *storyboard* dan animatic. Hal ini dilakukan dengan memutar atau memindahkan seluruh *layer-group* tersebut untuk menciptakan gerakan yang sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang sebelumnya.

### Proses Animate dengan Teknik Frame-by-Frame

Animasi *frame-by-frame* dilakukan pada adegan yang memerlukan tindakan kompleks dan dinamis, seperti berjalan dan perubahan gestur



Gambar 5. Kepala Desa



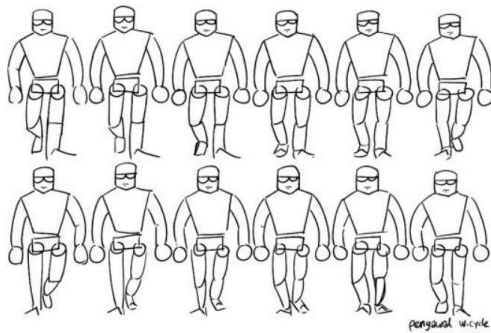
Gambar 6. Pengusaha

karakter. Proses ini menggunakan Clip Studio Paint EX karena *user interface*-nya yang ramah untuk animasi, serta berbagai tools yang mendukung proses tersebut. Sebelum fase *cleanup*, sketsa kasar digunakan untuk merencanakan tindakan karakter dalam tiga tahap: pembuatan *key poses* sesuai *storyboard*, pembuatan frame *in-between* untuk kelenturan gerakan, dan tahap *cleanup* untuk menggambar *line-art* yang lebih terdefinisi di atas sketsa kasar. *Key poses* dibuat dengan memperhatikan gestur karakter sesuai dengan cerita, menggunakan gambar sederhana dengan bentuk blok untuk komunikasi yang efektif antar tim. Ekspresi wajah juga diberi perhatian khusus dengan garis dan titik sederhana untuk menandai mata, alis, dan ekspresi emosi karakter. Setelah tahap ini selesai, sketsa kasar diperhalus dengan menggambar *lineart* yang lebih terdefinisi dan mengisi warna serta *shading*. Teknik *shading* dilakukan dengan membuat layer khusus di atas layer warna dan mengatur layer tersebut ke mode *Soft Light* dengan menggunakan warna hitam. Setelah animasi selesai, file diekspor sebagai urutan gambar dalam format PNG dengan latar belakang transparan, menggunakan opsi ekspor Photoshop Image Sequence dengan ukuran kanvas 1920 × 1080 piksel dan framerate 12 *frames per second*. Proses ini dilakukan dua kali untuk layer warna dan *shading* agar mempermudah proses *compositing* dan koreksi warna pada animasi 2D yang akan digabungkan dengan latar belakang 3D.

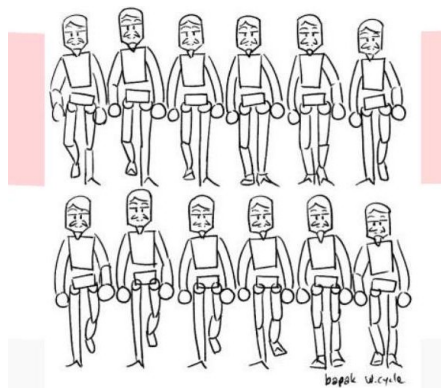
### Penerapan Animate pada Karakter

#### 1. Adira

Penerapan *animate* pada karakter Adira dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



Gambar 7. Pengawal



Gambar 8. Bapak

## 2. Cata

Penerapan *animate* pada karakter Cata disajikan pada gambar 4 berikut.

## 3. Kepala Desa

Gambar 5 menunjukan proses penerapan *animate* pada karakter Kepala desa.

## 4. Pengusaha

Sebagaimana ditunjukkan dalam gambar 6 berikut untuk karakter Pengusaha.

## 5. Pengawal

Gambar 7 tersebut menunjukan proses penerapan *animate* pada karakter Pengawal.

## 6. Bapak

Sebagaimana ditunjukkan pada gambar 8 di bawah ini untuk penerapan *animate* pada karakter Bapak.

## Hasil Akhir

Setelah melewati semua tahap yang telah dijelaskan di atas maka hasil akhir dari animasi dan karakter-karakter tersebut hasilnya dapat diamati pada gambar 9 berikut ini.

## Kesimpulan

Perancangan animasi Panatayungan Panjalu di Situ Lengkong Panjalu bertujuan menarik minat terhadap daerah tersebut melalui animasi pendek yang menggambarkan desa dan penduduknya. Berdasarkan teori dan data yang dikumpulkan, penulis menciptakan karakter yang hidup dengan bahasa tubuh unik menurut watak dan karakterisasi setiap tokoh. Secara teknis, animasi ini menggabungkan teknik 2D dan 3D,



Gambar 9. Hasil Akhir

dan pengalaman ini menunjukkan bahwa animasi tidak harus bergantung pada satu teknik saja; metode sederhana seperti *cut-out* cukup untuk adegan sederhana.

## Daftar Pustaka

- Riani NK. Pariwisata adalah Pisau Bermata Dua. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 2021;2(5):1469-70.
- Suwantoro G. *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Offset; 2004.
- Gunawan AH. *Suatu Analisis Sosiologi Tentang Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta; 2000.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru; 1985.
- Dewantara KH. *Kebudayaan*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa; 1994.
- Baran SJ. *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*. Jakarta: Erlangga; 2012.
- Santrock JW. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga; 2012.
- Rideout V, Foehr U, Roberts D. *Generation M2: Media in the lives of 8 to 18-year-olds*. Kaiser Family Foundation Study; 2010.
- Herminingsih, Nurdin, Saguni F. Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. In: *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIIIES) 5.0*. vol. 1; 2022. p. 79-84.
- Anwar IMD, Juniarta IGN, Suindrayasa IM. Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 2022;14(2):55-65.
- Nahda AS, Afif RT. Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*. 2022;4(2):81-6.
- Alexandra QM, Sumarlin R, Afif RT. Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat. *eProceedings of Art & Design*. 2023;10(6).
- Munir. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta; 2012.
- Soenyoto P. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo; 2012.
- O'Hailey T. *Hybrid Animation – Integrating 2D and 3D Assets*. Burlington: Elsevier, Inc.; 2010.
- Thomas F, Johnston O. *The Illusion of Life – Disney Animation*. Italia: Walt Disney Productions; 1981.

17. Wright JA. Animation Writing and Development – From Script Development to Pitch. Burlington: Elsevier, Inc.; 2005.
18. Anarqi G. Perancangan Animate Karakter untuk Animasi Pendek 2D "Arya". Bandung; 2019.
19. White T. Animation – From Pencils to Pixels. Burlington: Elsevier Inc.; 2006.
20. Puspitasari ADA. Perancangan Animate untuk Serial Animasi 2D Vertikal Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Dampak Adiksi TikTok Terhadap Remaja. Bandung; 2022.
21. Somantri GR. Memahami Metode Kualitatif. Makara, Sosial Humaniora. 2005;9(2):57-65.
22. Creswell JW. Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2010. Translated by A. Fawaid.
23. Cozby PC. Methods in Behavioral Research. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2009.
24. Anggito A, Setiawan J. Metodologi Penelitian Kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher); 2018.
25. Johnson R, Smith A, Brown L. The Role of Visual Observation in Scientific Research. Journal of Scientific Methods. 2019;15(2):45-62.
26. Fauzi D. Situ Lengkong Panjalu, Pusat Pemerintahan Kerajaan Panjalu; 2020. Diakses pada 28 Februari 2024. Available from: <https://koropak.co.id/175/situ-lengkong-panjalu>.