

**PERANCANGAN ANIMASI 2D LAGU ANAK-ANAK “BERNYANYI BERSAMA LAIL” DALAM
PERKENALAN LAGU ANAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK ANAK USIA
4-6 TAHUN**

Bagus Nurullail¹

bagusnurullail@gmail.com

Arief Ruslan²

arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The aim of writing this thesis is to show how an animation can be used as an alternative learning media for children in age 4 - 6 years old, as well as a learning media in order to re-popularize of nursery rhymes that dims in the current digital era. The formulation idea of the thesis was based on the problems that are in the community environment that increasingly dimming nursery rhymes. Learning methods and the introduction of nursery rhymes that was implemented at TK Nurul Iman is only in the form of demonstration. Creator got the data from news that creator find with observations and interviews conducted at TK Nurul Iman. Thus, the creator tried to think and solve the problem in order to help the teaching and learning activities in TK Nurul Iman and creator trying to re-increase the popularity of nursery rhymes through early childhood education with a creative approach by creating 2D animation nursery rhymes. The basis of this animation is 2D animation with a simple illustration style from vector illustration of a simple flat design. The theoretical basis of this work is communication and visual communication theory in reference to the animation. Overall, the creation of this animation contains inducement and alternative learning for early childhood. It can be concluded that the thesis was created with the purpose to help the teaching and learning activities in TK Nurul Iman in order to re-popularize the songs of children which are increasingly dimmed its existence through early childhood education and make the animation as an alternative learning media in order to shape the child character in the current digital era.

Keywords: Animation, Learning, Nursery Rhymes

PENDAHULUAN

Keberadaan lagu anak-anak sekarang ini sangat amat mengkhawatirkan dan memprihatinkan, karena sudah jarang para pencipta membuat lagu anak-anak dan tidak banyak lagi penyanyi cilik yang memopulerkan lagu khusus untuk anak-anak. Secara tidak langsung hal ini akan berdampak negatif untuk keadaan psikologis perkembangan anak-anak usia dini saat ini jika mereka lebih banyak mengkonsumsi atau mendengarkan bahkan sampai melantunkan lagu-lagu orang dewasa dibandingkan dengan lagu anak-anak yang pada semestinya. Secara kondisi psikologis pada umumnya anak usia dini

umur 4-6 tahun mereka masih dalam tahap perkembangan intelektual yang kemampuan mengingatnya dan menalarnya jauh lebih tajam di banding orang dewasa.

Sekretaris Jenderal Federasi Serikat Guru Indonesia, yakni Retno Listyarti mengaku prihatin dengan semakin hilangnya lagu untuk anak-anak. Bahkan disampaikan Retno kebanyakan dari anak-anak sekarang lebih mengenal lagu orang dewasa. Hal itu menandakan bila generasi

¹ Mahasiswa Konsentrasi *Visual Communication*, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta

² Dosen Pembimbing

anak-anak saat ini sudah terkontaminasi oleh hal-hal yang kurang mendidik.³

Sejatinya, lagu-lagu dewasa yang kebanyakan lagunya berisikan lirik-lirik tentang kehidupan orang dewasa seperti percintaan dan lain sebagainya bukanlah konsumsi untuk anak usia dini dan hanya cocok untuk kalangan remaja sampai dewasa. Pada beberapa waktu belakangan ini, ada sebuah lagu orang dewasa yang sempat tenar di media online YouTube yaitu "Lelaki Kardus" yang dilantunkan oleh seorang anak yang masih di bawah umur yang belum sepatutnya melantunkan atau menyanyikan lagu tersebut, karena isi lirik dan kandungan lagu tersebut tidak sama sekali mengedukasi kepada anak-anak lebih-lebih menjurus perihal orang dewasa. Semestinya lagu yang harus di konsumsi untuk anak usia dini zaman sekarang ini berisikan tentang penanaman moral atau edukasi demi perkembangan psikologis dan membentuk pola pikir anak sehingga melahirkan generasi yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

Dengan adanya permasalahan yang ada di masyarakat ini, pencipta melalui pendekatan kreatif dalam bidang komunikasi visual bermaksud untuk menciptakan pengemasan video animasi dari lagu anak-anak dengan suasana yang riang dan menyenangkan sebagai media pembelajaran alternatif, dikarenakan video animasi merupakan media yang sangat tepat untuk mengkombinasikan antara lagu anak-anak yang berupa audio dengan bentuk-bentuk visual, sehingga pesan yang disampaikan jauh lebih tersampaikan dibandingkan menggunakan media lainnya. Melalui video animasi juga dapat

membantu meningkatkan kecerdasan, daya tangkap dan daya ingat untuk anak, serta melalui video animasi dapat memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai pembelajaran melalui berbagai bentuk seperti video klip animasi lagu anak-anak yang kemudian akan ditampilkan di media sosial.

LANDASAN TEORI

Komunikasi

Kata komunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin "communis" yang berarti sama. Komunikasi menyaranakan bahwa suatu pikiran, makna, atau pesan dianut secara sama. Kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (*community*) yang juga menekankan kesamaan dan kebersamaan antar sesama makhluk hidup.⁴

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan antara satu orang dengan orang lainnya, baik dengan menggunakan bahasa lisan maupun tulisan. Setiap manusia tidak lepas dari komunikasi, karena sebagai makhluk sosial yang hidup ditengah-tengah khalayak luas, komunikasi merupakan salah satu proses terpenting dalam kehidupan.

Komunikasi Massa

Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *mass communication*, sebagai kependekan *mass media communication*. Artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau *communications yang mass mediated*.⁵

Media Online

Media *online* adalah segala bentuk media yang hanya di akses melalui internet. Sedangkan secara khusus yang di maksud media *online* adalah segala jenis media

³<http://prfmnews.com/berita.php?detail=serika-t-guru-prihatin-lagu-anakanak-semakin-terpinggirkan>, Diakses pada 3 Oktober 2017, pukul 14.21 WIB

⁴ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 46

⁵ Hadiono Afdjani, *Ilmu Komunikasi, Proses dan Strategi*, (Tangerang: Indigo Media, 2014), hlm.142

massa yang di publikasikan melalui internet secara *online*, baik itu segala jenis media cetak maupun media elektronik. Misalnya koran atau surat kabar disajikan secara *online* maka dapat dikatakan sebagai media *online*.⁶

Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata. Visual sendiri berasal dari bahasa Latin "*Videre*" yang berarti melihat.⁷

Pada prinsipnya, komunikasi visual perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual yang komunikatif, efektif, tepat, ter pola dan terpadu melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran.

Prinsip Dasar Desain

Rakhmat Supriyono mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi empat prinsip, yaitu:

1. Keseimbangan (*Balance*)
Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain yang dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.
2. Tekanan (*Emphasis*)
Penekanan biasa dilakukan dengan beberapa cara, yaitu dengan menggunakan ukuran besar, warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi dibuat paling besar.
3. Irama (*Rhythm*)
Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang.
4. Kesatuan (*Unity*)

Dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur desain lainnya.⁸

Unsur-unsur Visual

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual dalam hasil karya, menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia ada beberapa unsur visual yang diperlukan, yaitu:

1. Garis (*Line*)
Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lain. Bentuknya berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Ada pula berbagai macam bentuk garis seperti lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing garis memiliki pencitraan atau makna yang berbeda.
2. Bentuk (*Shape*)
Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Ada beberapa macam jenis bentuk yaitu, bentuk geometrik, natural, dan abstrak. Masing-masing bentuk memiliki pencitraan atau makna yang berbeda.
3. Tekstur (*Texture*)
Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai atau diraba. Pada kenyataannya, tekstur sering dikategorikan sebagai tekstur dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, kayu, baju, kanvas, dan lainnya.
4. Gelap terang / Kontras
Dengan mengatur komposisi gelap terang suatu desain, akan membantu

⁶ Nawiroh Vera, *Komunikasi Massa*, (Bogor: Gahlia Indonesia, 2016), hlm.89

⁷ Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), hlm.14

⁸ Rakhmat Supriyono, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm.87-97

nilai keterbacaan, fokus, dan titik berat suatu desain.

5. Ukuran (*Size*)

Dalam membuat desain, perlu memperhatikan besar kecilnya ukuran visual yang akan digunakan. Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu objek.

6. Warna (*Color*)

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan dan lainnya.⁹

Warna

Warna dapat didefinisikan secara subjektif (secara psikologis) atau secara objektif (secara fisik). Secara subjektif, warna adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara objektif, warna merupakan hasil dari panjang gelombang cahaya yang dipancarkan. Warna sebagai pengalaman indera penglihatan manusia akan memberikan kesan visual tertentu. Kesan visual inilah yang ditangkap dan diserap oleh mata manusia dan biasa dikenali sebagai warna merah, biru, hijau, dan lain-lain.¹⁰

Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi berupa seni rupa dua dimensi, baik dalam wujud gambar manual, gambar hasil olah digital atau kombinasi keduanya, baik hitam maupun berwarna. Kata ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu "*illustrare*" yang berarti penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan, dan penggambaran secara hidup-hidup.¹¹

Tipografi

Tipografi berasal dari istilah Yunani yaitu *typos* dan *graphe*. Arti harfiah dari tipografi adalah "bentuk tulisan", kemudian dalam kata kerjanya disebut "pembentukan" atau "kreasi" huruf.¹²

Karakter

Karakter menurut bahasa adalah tabiat atau kebiasaan. Sedangkan menurut ahli psikologi, karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu, karena itu jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui, maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi-kondisi tertentu.¹³

Animasi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar "*to animate*", yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.¹⁴

Menurut Arief Ruslan, animasi mempunyai komponen yang pokok dan dapat di katakan sebagai subjek yang mulai, sedang, atau telah bergerak. Komponen-komponen ini secara umum dapat di jelaskan berikut ini.

1. *Timing and Spacing*

Timing yaitu sebuah aksi, ritme, dan kejadian yang di lakukan atau terjadi oleh subjek yang bergerak tersebut. Sedangkan *spacing* adalah gambar kerapatan dan kecepatan dari pergerakan subjek.¹⁵

⁹ Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia, Op.cit, hlm.32-37

¹⁰ Santosa Soewignjo, *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*, (Yogyakarta: TAKA Publisher,2013), hlm.2

¹¹ Santosa Soewignjo, Ibid, hlm.73

¹² Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia, Op.cit, hlm.51

¹³

<http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengetahuan-karakter.html>, Diakses pada 12 November 2017, Pukul 03.21 WIB

¹⁴ Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), hlm.15

¹⁵ Arief Ruslan, Ibid, hlm.30

2. Key

Key adalah kunci-kunci subjek yang bergerak seperti di mana, bagaimana, seperti apa, dan siapa yang bergerak, yaitu awal, memulai proses dan akhirnya.¹⁶

3. Contact

Contact (kontak) secara umum di gambarkan sebagai interaksi karakter dan posisi key (sebagai kunci) yang akan di gambarkan pada bagian-bagian pergerakan. Interaksi ini biasanya di jelaskan ketika key-key yang di lakukan oleh karakter mempunyai interaksi terhadap bagian-bagian lainnya, sebagai contoh ketika bagian kaki, yaitu tumit telah menempel di tanah atau tumpuan lainnya.¹⁷

METODE PENCIPTAAN KARYA

Konsep Penciptaan

Pencipta melahirkan suatu ide untuk mencoba membantu untuk mempertahankan popularitas lagu anak-anak yang kian mulai meredup dan menemukan ide untuk mendukung kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini dengan cara pendekatan kreatif melalui salah satu media desain komunikasi visual yaitu video animasi lagu anak-anak.

Pada karya ini mempunyai cerita seorang karakter anak yang bernama "Lail". Lail diceritakan seorang anak berusia 5 tahun yang memiliki kepribadian ekstrovert, ceria, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki hobi bernyanyi. Dalam animasi ini akan didukung penyajian visual yang menarik untuk anak-anak yang tertuang dalam video klip animasi.



Gambar 1 Referensi Karakter

Karakter Lail pada penciptaan karya ini memiliki ciri dengan berambut keriting dan

lucu. Karakter Lail sendiri memvisualisasikan dari diri pencipta sendiri namun hanya rentang umurnya yang berbeda. Referensi style karakter Lail ini pencipta terinspirasi untuk lebih ke arah style barat atau Amerika yaitu seperti gaya kartun Nickelodeon yang berkarakteristik unik dan lucu seperti Diego dan Dora The Explorer, namun karakter Lail ini pencipta buat dengan metode flat design.

Target Audience

1. Target Primer

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 4-6 tahun

Pendidikan : Taman Kanak-kanak

b. Psikografis

Karya ini tertuju untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang sedang aktif-aktifnya atau yang memiliki jiwa ekspresif dan kreatif, yang menyukai hal-hal baru serta rasa keingintahuan yang tinggi.

c. Geografis

Wilayah urban, khususnya lingkungan TK Nurul Iman yang berada di Pondok Pinang, Keb.Lama Jakarta Selatan.

2. Target Sekunder

Target Sekunder ini tertuju untuk guru dan orang tua dari siswa pendidikan usia dini.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi keperluan data penciptaan karya. Pengumpulan data yang dilakukan pencipta dengan cara:

1. Studi Pustaka

Menggunakan landasan teori melalui referensi dari buku, jurnal dan artikel yang berhubungan dengan animasi dan komunikasi visual sebagai pendukung penciptaan karya

2. Internet

Internet merupakan salah satu sumber yang digunakan dalam mencari informasi untuk melengkapi data

¹⁶ Arief Ruslan, Ibid, hlm.36

¹⁷ Arief Ruslan, Ibid, hlm.38

yang telah dimiliki dan data pendukung yang dibutuhkan.

3. Wawancara

Wawancara ini dilakukan bersama beberapa narasumber, untuk menambah data dan informasi Wawancara dilakukan diantaranya bersama Guru TK Nurul Iman dan orang tua murid TK Nurul Iman.

4. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan data visual untuk menambah dan mendukung penciptaan karya. Observasi dilakukan di wilayah sekitaran tempat tinggal pencipta dan di TK Nurul Iman Pondok Pinang. Observasi dilakukan kurang lebih 1,5 bulan lamanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan karya ini, pencipta akan menjelaskan mengenai karya yang telah diciptakan. Dalam karya ini terdapat karakter utama yaitu Lail.



Gambar 2 Karakter Lail

Berikut ini adalah pembahasan karya Perancangan Animasi 2D lagu anak-anak “Bernyanyi Bersama Lail” Dalam Perkenalan Lagu Anak Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”.

No	Pembahasan
1.	 <p>Ilustrasi : Scene pertama pada karya animasi ini diawali dengan munculnya kalimat “Bernyanyi Bersama Lail” yang dijadikan sebagai <i>bumper opening</i>. Selain tulisan tersebut ada beberapa karakter yang ditampilkan yaitu karakter Lail dan beberapa hewan.</p> <p>Camera : Teknik kamera yang digunakan pada scene ini adalah <i>zoom out – full shot</i>. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan keadaan situasi dari <i>opening</i> animasi untuk memberitahukan lagu apa yang akan disajikan.</p> <p>Time : Scene ini berada pada pembuka animasi suara hewan, yaitu pada <i>time</i> 0’ - 8’ yang berdurasi 8 detik. Pada detik ke 1’ – 3’ muncul tulisan “Bernyanyi Bersama Lail”, kemudian berlanjut pada detik 4’ – 5’ posisi gambar yang ditangkap kamera semakin menjauh yang memperlihatkan ke-4 hewan dan pada detik ke 5’ – 8’ muncul Lail yang melambatkan tangannya di hadapan kamera.</p> <p>Prinsip Animasi : Pada <i>scene</i> ini menggunakan komponen animasi yaitu <i>timing and spacing, key, dan contact</i>. <i>Timing and Spacing</i> terjadi di waktu yang bersamaan muncul tulisan “Bernyanyi Bersama Lail” dan karakter. Tulisan judul ini muncul dengan cara merubah <i>scale</i> dari 0% menjadi 100% dari setiap hurufnya. Kemudian disusul dengan munculnya judul lagu. Selain itu</p>

	<p>bergeraknya kamera menjadi <i>zoom out</i> sehingga menghasilkan <i>angle full shot</i>.</p> <p>Key dari animasi ini adalah munculnya karakter Lail dan hewan.</p> <p>Contact yang terjadi pada <i>scene</i> terjadi pada saat Lail sebagai objek dari karakter utama yang melambatkan tangannya.</p> <p>Voice Over : Bernyanyi Bersama Lail dengan judul lagu suara hewan.</p> <p>Lirik Lagu : -</p>	<p>melambatkan tangannya untuk menyapa <i>audience</i>, kemudian memperkenalkan diri dan mengajak bernyanyi bersamanya.</p> <p>Voice Over : Halo teman-teman. Perkenalkan, Nama aku Lail. Yuk! Kita bernyanyi bersama.</p> <p>Lirik Lagu : -</p>
2.	 <p>Ilustrasi : Pada <i>scene</i> ini, di gambarkan dimulai dari suasana dalam rumah Lail. Lail memperkenalkan diri dengan menyapa <i>audience</i> dengan melambatkan tangannya.</p> <p>Camera : Pada <i>scene</i> ini teknik kamera yang digunakan yaitu <i>still – Medium shot</i>, karena penekanan utama pada <i>scene</i> ini ada pada karakter Lail yang berdiri di tengah-tengah dalam <i>frame</i> gambar. Selain itu juga untuk memperlihatkan gestur pergerakan anggota tubuh Lail.</p> <p>Time : <i>Scene</i> ini berdurasi 5 detik, yang terjadi pada <i>time</i> 9' - 14'. Dimana pada waktu ini, sebelum Lail mulai bernyanyi, Lail mengajak <i>audience</i> untuk bernyanyi bersamanya dengan menggerakkan tangannya.</p> <p>Prinsip Animasi : Pada <i>scene</i> ini menggunakan komponen animasi yaitu <i>key</i> dan <i>contact</i>.</p> <p>Key terdapat pada karakter Lail sebagai objek utama dari <i>scene</i> ini.</p> <p>Contact yang terjadi pada <i>scene</i> ini pada saat Lail sebagai objek</p>	3.  <p>Ilustrasi : Pada <i>scene</i> ini, Lail dan semua hewan berkumpul dalam satu <i>frame</i> yang berada di lingkungan peternakan yang berada di dekat rumah Lail.</p> <p>Camera : Teknik kamera yang di gunakan pada akhir <i>scene</i> animasi suara hewan ini adalah <i>Zoom In – Medium Shot</i>. Dimana pada <i>scene</i> ini untuk memperlihatkan situasi kebersamaan Lail dan ke-4 hewan dan juga untuk mempertergas dari gestur tubuh Lail.</p> <p>Time : <i>Scene</i> ini berdurasi 5 detik, terjadi pada <i>time</i> 2"19 – 2"24'. Pada detik 2"19' – 2"21 seluruh hewan berjalan dari berbagai arah untuk menghampiri Lail, dan diwaktu yang bersamaan juga Lail bernyanyi sambil menggerakkan tangannya.</p> <p>Prinsip Animasi : Pada <i>scene</i> ini menggunakan komponen animasi yaitu <i>timing and spacing, key</i>, dan <i>contact</i> terdapat pada seluruh hewan yang berjalan untuk mendekat dan berkumpul bersama Lail.</p> <p>Voice Over : -</p> <p>Lirik Lagu : Begitulah suara hewan di sekitar kita</p>

SIMPULAN

Pembuatan karya animasi ini bertujuan untuk menjadikan animasi sebagai media alternatif pembelajaran serta alat bantu untuk kegiatan belajar mengajar pada TK Nurul Iman Pondok Pinang yang dikemas se menarik mungkin guna untuk menarik perhatian anak dalam proses belajar agar tidak merasa bosan. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk kembali mengangkat popularitas lagu anak-anak melalui dunia pendidikan usia dini yang dimana pada era ini lagu anak-anak keberadaannya kian meredup.

Dampak Langsung

Dampak langsung yang dirasakan oleh anak-anak adalah dengan menonton animasi ini, anak-anak memberi perhatian kepada karya animasi dan dapat menirukan atau menyanyikan lagu anak yang disajikan dalam karya ini seperti contoh bunyi suara ayam adalah kukuruyuk dan dapat mengenali bagaimana bentuk dari hewan tersebut.

Dampak Tidak Langsung

Bagi *audience* dampak tidak langsung dari perancangan karya ini diharapkan karya ini dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar dan kembali menyanyikan lagu anak-anak yang pada semestinya.

Bagi mahasiswa diharapkan penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi untuk para calon pencipta karya yang ingin membuat karya khususnya pada bidang animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Afdjani, Hadiono. 2014. Ilmu Komunikasi, Proses dan Strategi. Tangerang: Indigo Media.
- Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia

Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soewignjo, Santosa. 2013. *Seni Mengatur komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: TAKA Publisher.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Vera, Nawiroh. 2016. *Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia

Sumber Online :

- <http://prfmnews.com/berita.php?detail=serikat-guru-prihatin-lagu-anakanak-semakinterpinggirkan>
- <http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengetahuan-karakter.html>