

# PERANCANGAN KARAKTER PADA ANIMASI STORYBOOK INTERAKTIF “BELAJAR DOA BERSAMA RAYI”

## CHARACTER DESIGN FOR INTERACTIVE STROYBOOK ANIMATION “LEARN ISLAMIC DO’A WITH RAYI”

Muhammad Salman Yusuf, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

sasalsalman@student.telkomuniversity.ac.id

zainir@telkomuniversity.ac.id

### Abstak

**Muhammad Salman Yusuf.** 2020. Perancangan karakter pada Animasi Storybook interaktif “Belajar Doa Bersama Rayi”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Univeristas Telkom. Bandung

Teknologi sudah berkembang pesat di Indonesia salah satunya di bidang IPTEK. Perkembangan tersebut memberikan dampak positif dan negative pada anak yang masih dalam masa perkembangan. Media interaktif merupakan media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada anak contohnya *storybook* interaktif. Masyarakat kini lebih mementingkan perihal duniawi ketimbang spiritualnya, padahal kebutuhan spiritual dalam membangun individu sangatlah diperlukan. Hal tersebut dapat ditingkat dengan melaksanakan dengan cara belajar agama salah satu contohnya adalah melalui berdoa dalam agama. Dengan mempelajari agama sejak dini, maka kesehatan spiritual kita akan tetap terjaga. Maka dari itu media *storybook* interaktif dapat menjadi sebuah pilihan media pembelajaran yang cocok untuk anak anak. dalam perancangan tersebut banyak aspek yang perlu di perhatikan sehingga dapat mendukung asset visual yang ada. Teknik pengumpulan yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka yang kemudian hasil data tersebut dianalisis menggunakan metode kualitatif. Dengan perancangan ini diharapkan anak anak dapat mudah mempelajari dan mengerti doa untuk kegiatan sehari-hari. Dan dengan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu orang tua dan guru untuk mengajari anak dengan mudah.

**Kata Kunci:** Perancangan Karakter, Anak, Doa, Interaktif, *Storybook*

### Abstract

**Muhammad Salman Yusuf.** 2020. Character design for Interactive Storybook Animation "Learn Islamic Do'a with Rayi". Thesis. Visual Communication Design Study Program. Faculty of Creative Industries Telkom University. Bandung

Technology has developed rapidly in Indonesia, one of which is in the field of science and technology. These developments have both positive and negative effects on children who are still in their infancy. Interactive media is a media that is suitable for use as a learning medium for children for example interactive storybooks. Society is now more concerned with worldly than spiritual, even though the spiritual needs in building individuals are needed. This can be improved by carrying out religious learning by one example through prayer in religion. By studying religion early on, our spiritual health will be maintained. Therefore, interactive storybook media can be a choice of learning media that is suitable for children. in the design many aspects need to be considered so that it can support existing visual assets. Collection techniques used in the form of interviews, observations, and literature studies are then analyzed using qualitative methods. With this design it is expected that children can easily learn and understand prayer for daily activities. And with this interactive learning media can help parents and teachers to teach children easily

**Keywords:** Character Design, Children, Prayers, Interactive, *Storybook*

### 1. Pendahuluan

Zaman sekarang menyebarkan informasi sangatlah mudah dibantu dengan teknologi internet khususnya di Indonesia. Dilansir dari Industri.Bisnis.com yang mengutip dari Hootsuite “Jumlah pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2018 menembus 132,7 juta pengguna dengan tingkat penetrasi mencapai 50%, sementara populasi perangkat *mobile* angkanya lebih tinggi lagi yang mencapai 177,9 juta pengguna, dengan tingkat penetrasi mencapai 67%.”. Dikarenakannya perkembangan teknologi, banyak masyarakat yang lebih mementingkan duniawi sehingga menyampingkan kesehatan spiritual. Padahal kesehatan spiritual sangatlah penting bagi kehidupan karena dengan adanya kesehatan spiritual hidup akan lebih tentram. Cara mudah mendapatkan kesehatan spiritual adalah melalui pelaksanaan ibadah dalam agama. Dalam agam Islam, hal terkecil dalam beribadah adalah berdoa.

Pembelajaran agama dianjurkan diberikan pada anak yang masih berusia dini, khususnya anak usia 4 – 6 tahun karena mereka sudah dapat menerima suatu pengetahuan walaupun masih bersifat konkrit. Dan pada umur tersebut, anak masih berada di masa *Golden Age* yang dimana seluruh perkembangan anak akan berkembang secara pesat. Dan oleh karena itu pembelajaran agama khususnya pengamalan Doa sehari-hari pada saat ini sangatlah cocok agar hal tersebut menjadi pondasi yang kokoh dalam kehidupannya kelak.

Agar pembelajaran agama tersebut tidak membosankan, maka di perlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat bagi anak di usia +tersebut. Menurut NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) dan AAP (*American Academy of Pediatrics*), media pembelajaran Multimedia interaktif salah satunya *storybook* interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan kepada anak usia dini, selain itu media pembelajaran interaktif khususnya *Storybook* dapat membantu pengajar dan orang tua dalam mendidik anaknya. Dan menurut Munir (2009) menyatakan bahwa “Dalam proses pembelajaran interaktif, terjadi beberapa bentuk komunikasi, yaitu satu arah, dua arah, dan banyak arah berlangsung antara pendidik dan peserta didik” yang berarti pengajar memberikan sebuah pernyataan dan murid meberikan respon atau tanggapan, sehingga terjadilah sebuah interaksi. *Storybook* tersendiri merupakan buku cerita bergambar, dan animasi merupakan gambar yang bergerak. Dengan menggabungkan kedua hal tersebut, perancangan animasi *storybook* ini akan di terapkan dalam bentuk aplikasi di gawai pintar yang nantinya akan merespon sentuhan tangan sehingga akan adanya interaksi.

Dalam perancangan ini, terdapat berbagai banyak macam *jobdesk*, salah satunya ada perancangan karakter. Karakter dapat menyampaikan berbagai macam pesan melalui visualnya, dari pengayaan visual, latar belakang karakter tersebut, hingga sifat tingkah lakunya. Sehingga karakter dapat menjadi pengantar pesan yang baik dari segi visual maupun ceritanya. Dalam perancangan Animasi *Storybook* ini akan digunakan pengayaan animasi 2D. untuk data sample karakter anak usia 4-6 tahun melalui anak TK di bandung maupun dari karya sejenis.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Doa dalam Agama Islam

Do'a memiliki arti permohonan atau harapan, permintaan, pujian kepada tuhan. Sedangkan berdo'a yaitu mengucapkan atau memanjatkan do'a kepada Tuhan. (KBBI, 2003: 270). Pengertian doa menurut bahasa dalam agama islam adalah memohon atau meminta sesuatu yang bersifat baik kepada Allah SWT, seperti meminta keselamatan hidup, rizki yang halal dan keteguhan iman. Sebaiknya berdoa kepada Allah SWT setiap saat dikarenakan Allah SWT akan selalu mendengar dan mengabulkan atas doa-doa hambanya.

Doa dan dzikir merupakan kunci seluruh kebaikan yang digapai seorang mukmin baik di dunia maupun di akhirat. Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda bahwa: “Tidak ada sesuatu apa pun yang lebih mulia di sisi Allah daripada doa.” (HR. At-Tirmidzi, no. 3370 dan Ibnu Majah, no. 3829).

### 2.2 Perkembangan anak

#### 2.2.1 Perkembangan Fisik – Motorik

Menurut U Rahman (2009), pertumbuhan pada anak tidak selalu sama. Ada yang pertumbuhannya cepat, dan ada pula yang pertumbuhannya lambat. Pada usia dini, penambahan berat dan tinggi badan relatif seimbang tetapi secara bertahap akan mengalami pertumbuhan. Perkembangan fisik – motorik anak terdiri dari dua, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.

#### 2.2.2 Perkembangan Kognitif

Menurut U Rahman (2009), perkembangan kognitif dimulai sejak lahir, tetapi sel otak pada anak dimulai setelah bayi berusia 5 bulan pada saat kemampuan sensorinya benar benar tampak. Menurut Piaget yaitu seorang psikolog kognitif, menyatakan bahwa anak-anak memiliki cara berpikirnya sendiri dan berbeda dengan orang dewasa. Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi 4 yaitu tahap sensori motor (0-2 tahun), tahap pre-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7/8 – 12 tahun), dan tahap operasional format (12-18 tahun)

### **2.2.3 Perkembangan sosio emosional**

Menurut U Rahman (2009), secara kognisi sosial anak usia 0-1 tahun adalah merupakan masa dimana munculnya perasaan sebagai seseorang dan lebih menyukai orang lain yang dekat dengannya. Dan anak usia 1-2 tahun sudah mulai pengenalan sosial dengan mengenali hal yang bersifat sengaja. Kemudian anak 3-5 tahun, muncul pemahaman perbedaan anatara kepercayaan maupun keinginan yaitu persahabatan yang pada teman bermain. Lalu pada usia 6-10 tahun, persahabatan yang terbangun antara kesamaan dan terdapat kepercayaan terhadap satu sama lain.

### **2.2.4 Perkembangan Bahasa**

Bahasa merupakan Bahasa sehari-hari yang digunakan sebagai interaksi antar sesama manusia. Perkembangan Bahasa pada anak diawali dengan mendengar di sekitar lingkungannya. Menurut Vygotsky, mereka belajar Bahasa dari orang tua mereka kemudian hal tersebut menjadi alat berfikir dan alat kontrol. Perkembangan Bahasa akan berkembang sesuai dengan perkembangan biologisnya.

## **2.3 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam proses pembelajaran pada anak. Secara umum, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima yang dapat meningkatkan wawasan, perasaan, serta minat belajar untuk pengajar dan juga pelajar. Media pembelajaran dapat membantu para pengajar untuk menambahkan minat para pelajar dan mempermudah untuk menyampaikan wawasan. Dan pada awalnya media pembelajaran ini hanya disampaikan melalui komunikasi lisan atau berbasis manusia. Namun dikarenakan perkembangan zaman, media pembelajaran sudah mulai berkembang. Sekarang media pembelajaran sudah mencakup media visual, audio, cetak, dan juga berbasis komputer. Dan juga komunikasi pembelajaran tidak lagi mengandalkan komunikasi lisan, sekarang sudah bisa melalui komunikasi online ataupun multimedia.

## **2.4 Media interaktif**

Interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sifat yang saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. Jacobs (1992) dalam (Munir, 2013:111) menjelaskan bahwa interaktif adalah menciptakan komunikasi dua arah sehingga dapat menghasilkan sebuah dialog yang tercipta antara dua atau lebih pengguna.

## **2.5 Animasi**

Jean Ann Wright (2005) mengatakan bahwa animasi berasal dari bahasa latin "*animare*" yang memiliki arti "membuat hidup atau memberikan nafas" dan menurut kamus besar Bahasa Indonesia, animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambaran yang di gerakan sehingga menjadi bergerak. Dan menurut Bambi (2013) Animasi berasal dari "*to animate*" yang memiliki arti membuat seolah bergerak dan hidup. Dan menurutnya animasi merupakan film yang berasal dari kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa dan menjadi gambar yang bercerita dan bergerak. Sedangkan menurut Munir (2012) dalam Fahrezi dan Ramdhan (2019) Animasi merupakan sebuah kegiatan yang menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut di berikan sebuah dorongan, semangat, dan emosi agar berkesan hidup. Animasi juga dapat diartikan sebagai gambar objek yang seolah-olah hidup yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara beraturan. Objek tersebut bisa berupa bentuk, benda, tulisan, maupun efek spesial.

### **2.5.1 Animasi 2D**

Menurut Steve Roberts (2007), Animasi 2D merupakan serangkaian gambar yang diambil satu per satu dan pada saat diputar akan menimbulkan pergerakan ilusi. Animasi dapat diputar dengan beberapa cara yaitu dengan *Flipbook*, dengan rekam menggunakan kamera lalu diputar melalui proyektor maupun *videoplayer*, dan bisa juga melalui komputer dengan cara di *scan*. Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* terdapat 12 Prinsip dalam animasi 2D yaitu *Squash & Stretch, Anticipation, Staging, Straight Ahead and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow in and Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing and Spacing, Exaggeration, Solid Drawing, Appeal*.

## 2.6 Desain Karakter

Menurut Terava (2017) dalam Astuti dan Ramdhan (2019), desain karakter merupakan proses merancang sebuah karakter untuk menampilkan atau membentuk kepribadian dan latar belakang pada karakter, serta menggambarkan konsep, tujuan, dan kebutuhan yang diperlukan oleh karakter tersebut.

Menurut Tillman (2011) dalam buku *Creative Character Design* ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain karakter yaitu:

### a. *Archeotype*

Dalam bukunya, Tillman menjelaskan bahwa sebuah *Archetype* ini dapat menggambarkan kepribadian sebuah karakter yang kita dapat mengenalinya. *Archeotype* sendiri berfungsi untuk mempengaruhi pandangan seseorang terhadap suatu kejadian seperti kejadian yang terjadi pada diri sendiri, kebutuhan, keinginan dan lain lain.

### b. *Story*

Cerita merupakan sesuatu yang sangat penting karena hal ini membantu memperkuat karakter tersebut. Karakter selalu mengikuti cerita karena segala sesuatu akan kembali ke cerita. Tidak peduli seperti apa karakter tersebut, pasti orang-orang akan membayangkan bagaimana latar belakang karakter tersebut. Jadi karakter dan cerita selalu berjalan beriringan sehingga menjadi kesatuan.

### c. *Shapes*

Bentuk juga berperan penting dalam pembuatan desain karakter karena bentuk dapat menceritakan karakter secara visual karena dalam bentuk dasar memiliki arti tersendiri. Bentuk dasar tersebut merupakan kotak, lingkaran, atau segitiga. Ida Hem (2018) dalam buku "*Creating Stylized Characters*" Lingkaran menggambarkan karakter tersebut terlihat lembut dan baik, Kotak menggambarkan karakter tersebut terlihat kuat, padat, dan keras, sedangkan segitiga menggambarkan sifat yang berbahaya dan dinamis.

### d. *Reference*

Referensi sangat penting bagi desainer karakter. Tanpa adanya referensi, kita pasti akan kesulitan dalam menggambarkan sebuah visual dan dengan adanya referensi kita dapat menggambar sesuatu dengan akurat

### e. *Aesthetic*

Estetika merupakan visual dari karakter. Karena dengan hal ini, estetika dapat menentukan apakah karakter itu dapat disukai, dibenci, terhubung, dapat bersimpati maupun hal lain.

### f. *Color*

Warna berkata banyak tentang sebuah karakter dan memiliki arti di baliknya. Dan hal ini juga mempengaruhi seseorang apakah dia memiliki ikatan dengan karakter tersebut. Warna yang tepat dapat mempengaruhi sebuah karakter. Dalam buku "*Understanding Color*" Holtzchue (2011) dalam Lesmana dan Rahman (2019) mengatakan bahwa warna itu memberikan rangsangan, rasa tenang, ekspresif, rasa mengganggu, memberikan kesan, budaya, rasa semangat, serta menggambarkan simbol.

### g. Proportion

Proporsi merupakan factor yang di pertimbangkan ketika mengkontruksi sebah kartun. Seorang animator harus mengingat bentuk relatif dari sebuah bagian tubuh. Dikarenakan proporsi yang spesifik sangat dibutuhkan untuk meembuat tipe karakter.

### 3. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, studi literatur, analisis karya sejenis dan, keusioner dapat disimpulkan bahwa konsep karakter animasi *storybook* yang dibuat untuk anak umur 4-6 tahun di kota Bandung, Karakter animasi ini akan menggunakan penggayaan *stylized*. Dan dari hasil analisis karya sejenis dapat di ambil kesimpulan dengan kepala berbentuk bulat besar yang memiliki mata bulat besar dengan proporsi badan kotak yang memiliki tinggi badan 2 kepala dan memiliki kulit berwarna kuning langsung. Dikarena animasi *Storybook* ini di tujukan untuk anak anak, maka karakter yang dibuat memiliki sifat menyenangkan, aktif, kreatif, baik hati dan sopan. Dan semoga karakter ini dapat menjadi contoh yang baik pada anak usia 4-6 tahun.

### 4. Konsep dan Hasil Perancangan

#### 4.1 Konsep

##### 4.1.1 Ide Besar

Karena perkembangan teknologi yang pesat di indonesia khususnya di kota kota besar, media pembelajaran kepada anak pun mulai mengikuti perkembangannya salah satunya melalui media aplikasi *Storybook*. Topik yang diangkat dalam karya ini merupakan tentang doa sehari – hari yang dapat di ajarkan oleh anak anak umur 4 hingga 6 tahun Sedangkan tema pada karya ini tentang kehidupan sehari – hari anak yang bernama Rayi yang masih harus di ajarkan dalam bertata krama dan menjalankan doa sehari - hari yang akan di pandu oleh keluarganya yaitu Umi dan Abi Karya *storybook* ini memiliki visual animasi 2D yang memadukan antara unsur *storybook* dengan animasi yang mengambil genre kehidupan sehari – hari. Dalam karya ini juga terdapat unsur gambar RWD anak. pada karya ini juga aka nada dua sudut pandang yaitu orang pertama sebagai orang karakter utama dan orang ketiga serba tahu (Narator).

##### 4.1.2 Konsep pesan

Pesan yang ingin di tampilkan dalam perancangan ini adalah untuk menjembatani imajinasi anak usia 4 - 6 tahun dalam mengikuti jalan cerita yang mengantarkan mereka dalam pembelajaran agama khususnya pengamalan doa sehari-hari. Sehingga karakter yang telah dirancang dapat menjadi perantara pada media pembelajaran yang akan membantu mereka dalam pembelajaran doa sehari-hari yang menyenangkan dan menarik melalui media interaktif.

##### 4.1.3 Konsep Kreatif

Untuk menarik perhatian dari target sasaran, diperlukan strategi untuk menarik perhatian mereka dari segi kreatif melalui visual dan narasi yang tepat. Upaya kreatif untuk menarik perhatian target sasaran adalah dengan menggunakan visual yang lucu dan menggemaskan, lalu menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dicerna oleh mereka. Perancangan pada karakter ini akan memiliki sifat yang baik, santun, kreatif, aktif, dan menyenangkan. Memiliki bentuk fisik Kepala bulat dengan mata bulat besar dan memiliki badan yang berbentuk dasar kotak dengan kulit berwarna kuning langsung. Karakter akan di buat berumur 5 tahun dan sedang duduk di bangku TK kelas B. karakter selalu riang dan taat dengan orang tuanya.

##### 4.1.4 Konsep Visual

Pada perancangan ini, menggunakan penggayaan *stylized*. Penggayaan ini di pilih dikarenakan memberikan gambaran yang sederhana namun unik dan menarik. Ciri khas penggayaan tersebut adalah menggunakan bentuk dasar untuk membuat *shape language*. Penggayaan *stylized* yang dijadikan sebagai referensi yaitu karakter Nina dari serial animasi “Nina needs to go” dan Nussa dari serial animasi “Nussa” yang populer di Indonesia, Nussa dapat menggambarkan postur dan gestur anak di Indonesia sedangkan Nina merupakan karakter yang simple dan memiliki perilaku yang menarik. Dalam pemilihan warna, perancangan ini akan

menggunakan warna solid dengan teori warna *Complimentary*. Warna *solid* dan *soft* digunakan dalam pembuatan karakter.

#### 4.1.5 Konsep Media

Pada karya ini akan digunakan media aplikasi interaktif dalam bentuk animasi 2D yang mengambil konsep cerita tentang doa keseharian dimulai dari bangun tidur hingga berangkat sekolah. Aplikasi ini akan di selingi oleh beberapa game interaktif dan tata krama berdasarkan khaidah agama islam

#### 4.1.6 Konsep Perancangan

Pada karya ini akan memperlihatkan bagaimana karakter utama belajar tentang tata krama dan doa melalui perjalanan karakter dan peran orang tua dalam perkembangan karakter utama. Dalam perancangan karakter, karakter memiliki fungsi sebagai daya tarik dan dapat menceritakan sesuatu dari bentuk tubuhnya maupun tingkah lakunya. Karakter juga membantu menceritakan cerita apa yang sedang terjadi.

### 4.2 Hasil Perancangan

#### 1. Ekplorasi Bentuk Karakter

dari hasil analisis data, perancang mencari referensi yang cocok untuk setiap karakter

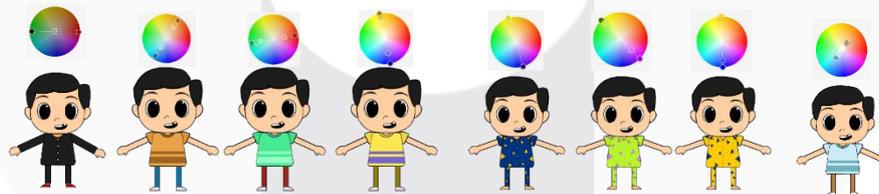


Gambar 4.1 Referensi karakter

Dari referensi tersebut dihasilkan bentuk dasar dan warna setiap karakter.



Gambar 4.2 Eksplorasi dan sketsa karakter utama



Gambar 4.3 eksplorasi warna baju tidur dan baju sehari hari

#### 2. Produksi

##### A. Pembautan Karakter

Pada kali ini perancang membuat karakter sesuai dengan hasil eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya dan telah membuat hasil *turn around* untuk mengetahui bentuk ketika membuat *Gesture*. Berikut Gambar dari *turn around* yang telah di buat dengan warna yang akan di gunakan:

Gambar 4.4 *Turn around* karakter utama

Setelah selesai dengan *turn around* setiap karakter, perancang akan membuat ekspresi berdasarkan hasil eksplorasi yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut hasil dari eksplorasi ekspresi yang telah dilakukan:



Gambar 4.5 Ekspresi karakter utama

Setelah mendapatkan hasil *turn around* dan ekspresi, perancang mulai untuk membuat *Gesture* dan *Act of line* akan digunakan. Berikut *gesture* dan *act of line* yang telah di buat:

Gambar 4.6 *Gesture* dan *Act of Line*

## 5. Kesimpulan

Proses perkembangan anak pada usia dini merupakan hal yang sangat penting dikarenakan pada masa itu merupakan masa keemasan pada setiap anak. Selain ilmu tentang dunia, anak-anak juga perlu untuk diajarkan tentang ilmu agama salah satu hal terkecil dalam pembelajaran agama adalah melalui pembelajaran doa sehari-hari. Agar pembelajaran tersebut tidak membosankan, maka penulis dan tim memikirkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran baru. Hal ini diangkat dikarenakan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sudah semakin maju. Media interaktif khususnya *Storybook* merupakan media yang cocok sebagai media pembelajaran tersebut dikarenakan anak-anak dapat ikut berinteraksi dan juga terhibur dikarenakan cerita yang ada di dalam Media interaktif animasi *storybook* tersebut.

Dalam animasi *Storybook* ini kami merancang agar anak-anak dapat belajar sambil bermain dan kami harapkan *storybook* ini dapat menjadi penunjang niat belajar anak untuk belajar tentang doa sehari-hari maupun tentang tata krama dalam Agama Islam. Dalam *storbook* memiliki karakter yang bertujuan untuk menuntun audiens ke dalam cerita interaktif dan mengajak audiens untuk berinteraksi agar mengikuti cerita yang dikemas dalam kehidupan sehari-hari dengan menyelipkan pembelajaran doa Islam sehari-hari dan memperlihatkan tata krama yang baik. Semoga dari target sasaran yang dituju yaitu anak-anak usia 4-6 tahun dapat menerima dan menyukai media pembelajaran ini.

## Daftar Putaka

Buku:

Gunawan, Bambi Bambang. *Nganimasi bersama Mas Be!* Jakarta: PT. Elexmedia Komputindo

Izzaty, Rita Eka (2017) *Perilaku Anak Prasekolah masalah dan cara menghadapinya*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Lewis, Marisa, Cattish, Anna, Gadea, Luis, dkk (2018). *Creating Stylized Characters*. Worcester: Taylor Bloxham.

Roberts, Steve (2007). *Character Animation: 2D Skills for Better 3D*. Burlington: Elsevier Ltd

Sugiarto, Eko (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media

Tillman, Bryan (2011). *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press

White, Toony (2009). *How to Make Animated Fillms*. Oxford: Elsevier Inc.

Wright, Jean Ann (2005). *Animation Writing and Development from Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier Inc.

#### Jurnal:

Astuti, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul "pangeran Mundinglaya" Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Fahrezi, I. A., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Karakter Animasi Pendek 2d " lovely Paws". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Lesmana, F., & Rahman, Y. (2019, June). *Designing of The Illustration Book as A Learning Media About Dental Health For Children Ages 47 Years. In 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)*. Atlantis Press.

Rahman, Ulfiani. 2009. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *LENTERA PENDIDIKAN*, VOL.12 NO.1 JUNI 2009: 46-57. Fakultas Trbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

#### WEB:

Berkah Khair, *Kumpulan Doa Sehari-hari Sesuai Al Quran dan As Sunnah*, <https://berkahkhair.com/doa-sehari-hari/> , Diakses pada Tanggal 13 Desember 2019 Pukul 19.34 WIB.

Definisi dan Pengertian, *Pentingnya Do'a Harian Bagi Anak Usia Dini*, <http://www.definisi-pengertian.com/2015/06/pentingnya-doa-harian-bagi-anak-usia.html> , Diakses pada Tanggal 13 Desember 2019 Pukul 20.05 WIB.

Pakar Komunikasi, *8 Teori Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*, <https://pakarkomunikasi.com/teori-media-pembelajaran-menurut-para-ahli>, Diakses pada tanggal 18 Juni 2020 Pukul 20. 36 WITA