

PEMBUATAN FILM ANIMASI “GEGABAH” DENGAN PENERAPAN TEKNIK *CEL-SHADING* UNTUK PENYAMPAIAN PESAN MORAL BAHAYA HOAX

Riza Maulana Halim¹, Prasetyo Wibowo Yunanto², Z.E. Ferdi Fauzan Putra³

^{1,2,3}Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, Rawamangun, Kec. Pulogadung, Kota Jakarta Timur, 13220
e-mail : rzm.unj@gmail.com¹, prasetyo.wy@unj.ac.id², ferdifauzan@unj.ac.id³

ABSTRAK

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan teknologi yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Meskipun begitu, penyebaran informasi tidak selalu berdampak positif. Ada dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penyalahgunaan informasi, salah satunya informasi hoaks. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media digital tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral tentang hoaks. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan produk Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi “Gegabah” dapat menyampaikan setidaknya satu pesan moral tentang hoaks kepada responden, dengan tingkat keberhasilan (96,15% dari 104 responden). Hasil penelitian juga menunjukkan 98.17% dari 104 responden, menanggapi bahwa film animasi “Gegabah” merupakan film animasi yang menarik.

Kata Kunci: Film Animasi, Hoaks, Animasi Tiga Dimensi

ABSTRACT

Information plays an important role in human life, so currently the world of information technology is developing rapidly. Information cannot be separated from technological developments, in this case technological developments that make things more dynamic and efficient. Even so, the spread of information does not always have a positive impact. There are negative impacts that can be caused due to misuse of information, one of them is hoax. The purpose of this research is to produce three-dimensional digital media that can be used to convey moral messages about hoax. This research uses the Borg and Gall product development method. The results of this study indicate that the animated film "Gegabah" can convey at least one moral message about hoax to respondents, with a success rate (96.15% of 104 respondents). The results also showed 98.17% of 104 respondents, responded that the animated film "Gegabah" was an interesting animated film.

Keywords: : *Animated Film, Hoaks, Three Dimensional Animation*

1. PENDAHULUAN

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga saat ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan teknologi yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Meskipun begitu, penyebaran informasi tidak selalu berdampak positif. Ada dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat penyalahgunaan informasi, salah satunya informasi hoaks. Salah satu contoh dampak negatif yang ditimbulkan oleh berita hoaks adalah dapat menjadi fitnah dan merugikan orang lain.

Salah satu kasus hoaks yang terjadi di Indonesia yaitu, berita hoaks mengenai bakso tikus yang terjadi pada bulan Juli 2019. Dikutip dari beritasatu.com bahwa Penjualan bakso Sumber Selera turun 60% akibat hoaks daging tikus.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh mastel.id pada tahun 2017, kepada 1.116 responden dalam kurun waktu 48 jam, menyebutkan bahwa sebanyak 92,40 % responden

memilih media sosial sebagai saluran penyebaran berita hoaks, diikuti oleh aplikasi *chatting* 62,80%, situs *web* 34,90 %, televisi 8,70 %, media cetak 5%, *Email* 3,10 %, dan radio 1,2 %. Hasil survey juga menyebutkan, bahwa hampir seluruh responden (84,5%) terganggu dengan maraknya hoaks, dan sebanyak 57,70% masyarakat berpendapat salah satu cara yang paling tepat untuk penanggulangan hoaks adalah melalui edukasi. Edukasi penanggulangan hoaks dapat dilakukan melalui berbagai media. Beberapa contoh media yang dapat digunakan yaitu poster, film, ataupun iklan layanan masyarakat.

Bekerja sama dengan Jakpat Mobile Survey Platform, Dailysocial.id melakukan riset kepada 2032 pengguna *smartphone* di berbagai penjuru Indonesia, tentang sebaran hoaks dan apa yang mereka lakukan saat menerima hoaks. Riset distribusi hoaks oleh Dailysocial.id di media sosial pada tahun 2018 memaparkan, saluran terbanyak penyebar berita bohong dijumpai di media sosial yaitu di laman Facebook sebanyak 81.25%, disusul Whatsapp 56.55%, Instagram 29.48%, Line 11,37%, Twitter 10,38%, Telegram 5,86%, dan Media lainnya sebanyak 1,67%. Hasil survey Dailysocial.id juga menyimpulkan bahwa, 72% responden masih memiliki kecenderungan untuk melanjutkan pesan atau berita yang mereka anggap penting dan kebanyakan dari responden (75%) merasa kesulitan dalam mendeteksi hoaks.

Hasil publikasi “Rencana-Pengembangan-Animasi-Nasional “2015-2019” oleh BEKRAF yang mengatakan bahwa nilai impor industri film, video dan fotografi yang di dalamnya terdapat subsektor animasi terhitung, sebesar Rp24,1 triliun pada 2013. Dengan begitu, industri ini memegang persentase tertinggi di antara industri kreatif lainnya, yaitu sebesar 30,25%. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia lebih banyak mengimpor konten film, video, animasi dan fotografi.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Indonesia masih belum dapat mencukupi kebutuhan konten film, video, animasi dan fotografi secara mandiri. Di sisi lain, hal tersebut juga membuktikan bahwa kebutuhan dan minat masyarakat akan konten tersebut sangat tinggi.

UU Nomor 33 Tahun 2009 menjelaskan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Ibiza Fernandes (2002), yang diacu dalam Buchari Z. M., dkk. (2015:2) dalam bukunya yang berjudul “*Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*”, animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Dari dua pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah sebuah media komunikasi yang dibuat menggunakan teknik animasi yang dipadukan dengan kaidah sinematografi.

Hasil pengamatan melalui media *online* (YouTube) dan media masa digital lainnya, sudah banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan beberapa masyarakat dalam upaya mengedukasi masyarakat Indonesia tentang permasalahan hoaks. Namun, upaya yang dilakukan masih terbatas pada penggunaan poster dan animasi infografis sebagai media penyampaiannya, yang pada umumnya kontennya terbatas pada penyampaian informasi saja. Sehingga edukasi yang disampaikan hanya dititik beratkan pada pengetahuan terkait hoaks. Sedangkan di sisi lain, menumbuhkan kesadaran dalam masyarakat adalah hal penting dalam edukasi tentang hoaks. Karena permasalahan tersebut, penulis merasa perlu membuat media yang menarik, mengedukasi dan dapat menyampaikan pesan moral, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran dalam masyarakat. Penulis memilih menggunakan film animasi tiga dimensi sebagai medianya, karena media animasi tiga dimensi, dapat menghasilkan visualisasi yang lebih ekspresif.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Pendekatan pada penelitian menggunakan kuantitatif. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini, diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1989), diacu dalam Masykur R., dkk (2017:180), penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan secara umum terdiri dari sepuluh langkah yaitu :

- 1) Potensi dan masalah (ditujukan melalui data empirik yang dapat diperoleh berdasarkan penelitian orang lain, atau laporan kegiatan perorangan atau instansi tertentu yang masih up to date)
- 2) Mengumpulkan informasi (digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut).
- 3) Desain produk (diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya).
- 4) Validasi desain (kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak)
- 5) Perbaiki desain (memperbaiki kelemahan desain)
- 6) Uji coba produk (membuat prototipe yang selanjutnya diujicoba pada sampel terbatas)
- 7) Revisi produk (berdasarkan saran-saran dari hasil uji coba produk)
- 8) Uji coba produk (diuji coba dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas)
- 9) Revisi produk (perbaiki apabila ada kekurangan dan kelemahan)
- 10) Pembuatan produk masal.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan angket. Penelitian ini menggunakan 3 angket yang berbeda, yaitu angket untuk ahli media, ahli komunikasi dan angket untuk responden. Masing masing angket tersebut memiliki instrumen penilaian yang berbeda.

2.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh dari ahli media dan ahli komunikasi dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh ahli media dan ahli komunikasi dengan menggunakan lembar instrumen penilaian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Pembuatan Produk

1) Pra Produksi

a. Penentuan Konsep

Proses penentuan yang meliputi pemilihan ide cerita dan skenario. Konsep produk yang digunakan dalam proses produksi penelitian ini adalah dengan menciptakan produk berupa film animasi tiga dimensi, dengan durasi 8 menit 14 detik. Unsur cerita dalam film animasi harus memiliki pesan moral tentang hoaks. Target responden dalam film animasi yang dibuat adalah masyarakat umum berusia lebih dari 18 tahun.

Produk yang dihasilkan merupakan produk berformat video dan dapat diakses oleh pengguna *smartphone*, laptop atau komputer yang dapat mengakses YouTube.

b. Desain Karakter

Terdapat 3 desain karakter utama dalam animasi ini, yaitu Joni, Rina dan Ucup. Berikut ini merupakan desain karakternya:



Gambar 1. Desain Karakter Joni

Karakter Joni didesain dengan wajah datar, yang memberikan kesan bahwa Joni merupakan seorang anak yang suka menyepelkan hal hal kecil



Gambar 2. Desain Karakter Ucup

Karakter Ucup didesain dengan rambut yang sedikit panjang, agar memberikan kesan bahwa ucup adalah anak yang sedikit pemalas.



Gambar 1. Desain Karakter Joni

Karakter Riri didesain dengan rambut yang pendek, agar memberikan kesan bahwa Riri merupakan anak yang rajin dan berpenampilan rapi. Riri juga memiliki iris mata yang besar untuk memberikan kesan bahwa ia adalah anak yang ceria.

c. *Storyboard*

Berisi tiap adegan yang dibuat dengan sketsa. Tiap adegan dalam *storyboard* berisi arahan yang menjelaskan tentang sudut pengambilan kamera, suara yang muncul, dan aktivitas karakter dalam adegan tersebut.

d. Pengumpulan Suara dan *Background*

Kegiatan pengumpulan suara dilakukan dengan teknik dubbing (pengisian suara karakter) dan mengunduh file *audio* yang memiliki izin penggunaan dari internet. pengumpulan file *audio* menggunakan teknik *dubbing* atau pengisian suara yang diolah menggunakan perangkat lunak Audacity.

2) Produksi

Pada tahap ini, mulai dibangun semua unsur yang sudah ditetapkan dalam tahapan sebelumnya mulai dari *Modelling, Texturing, Rigging, Animating, Lightning, Camera Operation dan Rendering*. Pada proses produksi animasi tiga dimensi “Gegabah” teknik *modelling* yang digunakan adalah teknik *primitive modeling* dan *curve modeling*. Selanjutnya pada tahap *texturing*, dilakukan beberapa teknik *shading* yaitu: *cel-shading* dan *texturing*. Berikutnya pada tahap proses *rigging* dimulai dengan pemberian *weight-control* pada objek. Pemberian *weight-control* ditujukan untuk mengatur besarnya efek yang dihasilkan pada objek, ketika kontrol *rig* digerakkan. Selanjutnya untuk proses pemberian gerak atau *animating* yaitu dengan teknik *rigging*, dilakukan dengan mengatur posisi *frame*, kemudian dilanjutkan dengan mengatur posisi pose *rig*. Berikutnya pada tahap *lightning*, teknik yang digunakan dalam proses ini ada dua, yaitu *environment lightning* dan *lightning* menggunakan *object lamp*. Kemudian pada tahap penyesuaian kamera dilakukan untuk menghasilkan kesan *cinematic* dalam sebuah film animasi. Terakhir yaitu tahap *rendering*, pada tahap produksi, *raw rendering* dilakukan sebanyak dua kali. *Raw rendering* tahap satu ditujukan untuk menghasilkan *image squence* atau file berformat gambar dengan jumlah sesuai dengan *frame* yang di-render. Selanjutnya *Image Squence* akan digunakan untuk penyesuaian waktu antara *video* dengan *audio* yang sudah dipersiapkan. Hasil dari *raw rendering* tahap dua adalah file berformat video yang sudah memiliki suara.

3) Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan finalisasi *editing* dan *rendering* akhir. Finalisasi *editing* adalah tahap video mentah hasil *raw rendering* tahap dua diolah kembali dengan menambahkan beberapa efek, seperti efek transisi, ataupun efek lainnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengecekan ulang untuk memperbaiki beberapa aspek seperti kalibrasi warna, pemotongan bagian yang tidak diperlukan, pengecekan kualitas *audio* dan lain lain. Sedangkan *Rendering* akhir adalah tahap komputasi akhir setelah proses finalisasi *editing* yang dilakukan. Hasil dari *rendering* akhir, adalah produk yang akan divalidasi oleh ahli komunikasi dan ahli media.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, film animasi yang dihasilkan dapat digunakan untuk menyampaikan setidaknya 1 pesan moral tentang hoaks kepada 100 dari

104 responden yang memberikan tanggapan. Hal ini menunjukkan salah satu tujuan penelitian sudah tercapai, yaitu menciptakan film animasi yang dapat menyampaikan pesan moral hoaks.

Hasil analisis data kuesioner tentang tanggapan responden terhadap pesan moral dalam film animasi “Gegabah”, menjelaskan bahwa kemampuan dari film animasi “Gegabah” hanya dapat efektif digunakan untuk menyampaikan satu atau dua pesan moral tentang hoaks kepada responden. Hasil ini menunjukkan bahwa salah satu tujuan penelitian sudah tercapai yaitu, untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan penggunaan animasi tiga dimensi yang sudah dibuat, dalam penyampaian pesan moral tentang hoaks.

Hasil analisis data kuesioner tentang daya tarik responden terhadap film animasi “Gegabah” menunjukkan sebanyak 102 dari 104 responden merasa tertarik dengan film animasi “Gegabah”, salah satu faktor yang paling mempengaruhi daya tarik film animasi “Gegabah” adalah unsur cerita dimana 91 dari 104 responden memilih unsur cerita sebagai faktor yang menjadi daya tarik dari film animasi “Gegabah”. Sebanyak 2 responden menyatakan tidak tertarik dengan film animasi “Gegabah” karena faktor visual dan gerak animasi. Hal ini menunjukkan salah satu tujuan penelitian sudah tercapai yaitu, untuk mengetahui apakah responden merasa tertarik dengan media animasi tiga dimensi yang sudah dibuat.

4. KESIMPULAN

Film animasi tiga dimensi “Gegabah” yang dapat menyampaikan pesan moral tentang hoaks, dibuat dengan menggunakan aplikasi V-roid, Blender, Audacity, dan Shotcut. Dengan menggunakan konsep pengembangan produk yang dijelaskan oleh Borg dan Gall yang telah disederhanakan, dan menerapkan teknik cel-shading dalam proses produksinya. Sebagian besar (96,15% dari 104 responden) mampu menerima minimal satu pesan moral melalui film animasi “Gegabah”. Hal ini menunjukkan film animasi gegabah dapat digunakan untuk menyampaikan setidaknya satu pesan moral tentang hoaks kepada responden dengan durasi film 8 menit 14 detik. Sebagian besar (98,07% dari 104 responden) menyatakan film animasi “Gegabah” adalah film yang menarik. Sebanyak 91 dari 102 responden yang merasa tertarik, menyatakan bahwa “unsur cerita” adalah faktor daya tarik dari film animasi “Gegabah” yang ditayangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [Depdiknas] Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Ed ke-4. Jakarta: Balai Pustaka.
- [Depdiknas] Departemen Pendidikan Nasional. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online]. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Hoaks>. Diakses 20 Desember 2019.
- [Pemerintah Indonesia]. 2019. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Lembaran Negara RI Tahun 2017, No.33. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Abidin, Z., & Purbawanto S. 2015. Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu ElektriKa*, 4(1):41.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo S. R., & Lantang O. A. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1):2.

- Chilmiy, A. G. 2014. Dilema Moral Remaja Masjid Yang Bekerja Sebagai Penjaga Cafe Remang-Remang Di Embong Malang Surabaya [skripsi]. Surabaya: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Damayanti, E. 2016. Modul Guru Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Paket Keahlian Multimedia Kelompok Kompetensi I. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dianti, A. 2019. Pengembangan Buku Pop Up Science untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok Adi Ra Kusuma Mulia Pakis Kediri [skripsi]. Tulungagung: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Dzikri, A. dan Asnawi, J.I. 2016. Video Animasi 3D Pengenalan Rumah Adat Dan Alat Musik Kepri Dengan Menggunakan Teknik Render Cel-Shading. *Jurnal SIMETRIS*. 7(2) : 440.
- Eka, R. 2019. Laporan DailySocial: Distribusi Hoax di Media Sosial 2018. Diambil dari <https://dailysocial.id/post/laporan-dailysocial-distribusi-hoax-di-media-sosial-2018>. Diakses 25 Juli 2019
- Judhita, C. 2018. Interaksi Simbolik Dalam Komunitas Virtual Anti Hoaks untuk Mengurangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*, 19(1):20.
- Kurniawan, M. P. & Fitriana, E. W., 2016. Perancangan Dan Pembuatan 3D Modelling Dengan Teknik Cel Shading. *Jurnal Ilmiah DASI*. 17(3): 28.
- Kusumastuti, E. 2013. Perbedaan Pembentukan Karakter Mandiri dan Tanggung Jawab Siswa Smp pada Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dalam Pembelajaran PKn [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lukmantoro, D., Prasetyo, S. A., & Hadi, H. 2018. Analisis Nilai Moral dalam Film Animasi “The Boss Baby” Produksi Dreamworks Animation bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(3):128-132.
- Makmun, M. 2019. Penjualan Bakso Sumber Selera Turun 60% Akibat Hoax Daging Tikus. Diambil dari <https://www.beritasatu.com/kuliner/564203/penjualan-bakso-sumber-selera-turun-60-akibat-hoax-daging-tikus>. Diakses 15 Desember 2020.
- Masyarakat Telematika Indonesia. 2017. Hasil Survey Wabah HOAX Nasional 2017. Diambil dari <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2017/>. Diakses 25 Juli 2019.
- Masykur R. dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*., 8(2):180.
- Muhdaliha, B. & Batuaya, D. R. D. 2017. Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Cekrek Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1):71.
- Munifah, N.S. 2016. Pesan Sabar Dalam Film “Hijrah Cinta“ [skripsi]. Semarang: Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nurhidayah, D. 2017. Representasi Makna Pesan Sosial Dalam Film Bulan Terbelah Di Langit Amerika. *Jurnal Online Kinesik*., 4(1): 141.
- Pamungkas G. F, dkk. 2016. Pembuatan Film Animasi Pendek “Begal” Menggunakan Teknik Non Photorealistik Rendering Dan Freestyle Dengan Blender 2.73 [Naskah Publikasi]. Yogyakarta: Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Parasid, K. 2017. Analisis Kesalahan Perubahan Verba Bentuk ~Te oleh Pembelajar Bahasa Jepang [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

- Rochman, F., Subiyantoro, H., Faridah., & Umam, N. C. 2015. *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. [tempat tidak diketahui]: PT. Republik Solusi.
- Sepsamli, L. 2017. *Kelayakan Film Dokumenter Submateri Manfaat Keanekaragaman Hayati Kelas X* [skripsi]. Pontianak: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.
- Sharjeel, M. Y. & Dadabhoy, K. 2013. Use of Films for Teaching Social Values in English Classes at Elementary Level. *Journal of Elementary Education*, 23(1): 41-52.
- Supriatna, J. 2018. *Konservasi Biodiversitas Teori dan Praktik di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Syafrudin, C., & Pujoyono W. 2013. Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1):397.
- Wahyuningisih, S. 2019. *Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan- Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendikia.
- Winarni, R. W., & Wardani W. G. W. 2015. Produksi Film Animasi sebagai Media Kampanye Anti Kejahatan Perdagangan Manusia. *Jurnal Desain*,