

ANIMASI 3D TOPENG MALANG SEBAGAI KOMUNIKASI VISUAL BUDAYA

Krisna Yuwono Fora¹, Agung Susetyo Widiyanto²

^{1,2}Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Indonesia

krisna@dinamika.ac.id, agung.sw@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan animasi 3D sebagai media komunikasi visual dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Topeng Malang. Topeng Malang merupakan salah satu warisan budaya tak benda yang memiliki nilai filosofis, estetis, dan historis tinggi, namun keberadaannya mulai tergerus oleh perkembangan zaman dan minimnya eksposur di kalangan generasi muda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif-deskriptif dengan tahapan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, serta wawancara dengan seniman dan budayawan lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi 3D mampu merepresentasikan karakteristik visual dan naratif Topeng Malang secara efektif, serta memiliki potensi besar sebagai media edukasi dan promosi budaya dalam platform digital modern. Dengan menggabungkan elemen tradisional dan teknologi visual kontemporer, animasi 3D menjadi jembatan komunikasi budaya yang menarik, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda.

Kata Kunci : Animasi 3D, Topeng, Komunikasi Visual, Budaya

ABSTRACT

This research aims to examine the utilization of 3D animation as a visual communication medium in introducing and preserving the culture of Topeng Malang. Topeng Malang is one of the intangible cultural heritages that has high philosophical, aesthetic, and historical values, but its existence has begun to be eroded by the times and the lack of exposure among the younger generation. The method used in this research is a qualitative-descriptive approach with the stages of data collection through literature study, observation, and interviews with local artists and cultural experts. The results show that 3D animation is able to effectively represent the visual and narrative characteristics of Topeng Malang, and has great potential as a medium for cultural education and promotion in modern digital platforms. By combining traditional elements and contemporary visual technology, 3D animation becomes a bridge of cultural communication that is engaging, informative, and easily accessible to the wider community, especially the younger generation.

Keywords: 3D Animation; Mask; Visual Communication; Culture

A. PENDAHULUAN

Media memiliki peran penting dalam memberikan informasi dan komunikasi kepada masyarakat, media adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi (Laudia Tysara, 2021). Media animasi merupakan salah satu bentuk media visual yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi digital. Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi, media komunikasi, dan hiburan. Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara beraturan sesuai dengan alur pergerakan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta ilusi gambar bergerak. Gambar tersebut dapat berupa objek apapun seperti karakter, benda, atau tulisan (Tambun et al., 2022). Sebagai media, animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk pendidikan, periklanan, komunikasi visual, bahkan penyampaian pesan sosial dan budaya.

Sejak kemunculannya di awal abad ke-20, animasi telah menjadi bagian penting dari industri media global. Dengan meningkatnya permintaan internasional, anime telah menjadi bagian integral dari strategi konten global, mengubah ekosistem produksi dan distribusi animasi (Noh, 2024). Animasi tradisional seperti kartun 2D berkembang melalui studio besar seperti *Walt Disney* dan *Warner Bros*. Seiring perkembangan teknologi komputer, animasi 3D mulai muncul dan menjadi populer melalui film-film produksi Pixar dan *DreamWorks*. Di era digital saat ini, animasi menjadi semakin mudah diakses dan diproduksi, baik oleh studio besar maupun kreator individu. Platform seperti youtube, tiktok, dan Instagram telah mendorong pertumbuhan konten animasi independen yang menjangkau audiens global. Selain itu, animasi juga digunakan secara luas dalam bidang pendidikan (*edu-animation*), iklan, game, simulasi, dan presentasi interaktif. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rosmilasari, 2018), mengemukakan bahwa hasil penelitian terdapat perbedaan skor karakter yang signifikan antara sebelum dan setelah animasi pendidikan diterapkan dalam pembelajaran.

Media animasi memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan menyenangkan, menjadikannya sarana komunikasi yang efektif, khususnya bagi generasi muda. Keunggulan animasi dalam membangkitkan emosi, menjelaskan konsep abstrak, serta memvisualisasikan hal-hal yang sulit direkam dengan kamera biasa menjadikannya sangat fleksibel dan relevan dalam berbagai konteks komunikasi masa kini. Keunggulan animasi 3D berbasis vektor adalah fleksibilitas dalam perubahan dan pengeditan karakter, serta

kemampuan untuk menggunakan kembali gambar vektor yang telah dibuat. Hal ini menghemat waktu dan biaya produksi animasi serta mempercepat proses produksi melalui teknik *rigging* dan *Tweening* (Nasution et al., 2023). Penciptaan film 3D animasi bergenre *adventure* tentang karakter Topeng Malang ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat masyarakat terutama anak-anak terhadap Topeng Malangan terutama karakteristik dari setiap topeng. Menurut wawancara dengan bu Ririn selaku pemilik Rin Art yang tergabung dalam Paguyuban Pengrajin Topeng Kedungmonggo (PPTK) Topeng Malang adalah sebuah kesenian tradisional kuno dan menjadi ikon seni budaya kota Malang bahkan provinsi Jawa Timur. Topeng Malangan terdiri dari 78 figur, dimana terbagi dalam empat karakter utama yaitu panji, antagonis, abdi, dan binatang. Warna Topeng Malangan beraneka ragam dan masing-masing mendeskripsikan makna atau karakter tokoh yang berbeda-beda.

Namun, generasi muda beranggapan bahwa kehadiran Topeng Malangan sebagai kesenian tradisional yang kuno dan ketinggalan jaman. Kesenian tradisional dengan konsep lama semakin sulit mencari peminat, setelah para generasi mudanya kurang tertarik karena tidak adanya suatu pembaharuan. Anak-anak muda lebih cenderung menyukai bentuk kesenian yang kekinian atau masa kini (Yahya, 2019). Oleh sebab itu perlunya konsep inovasi diterapkan pada penggunaan teknologi dan ruang multifungsi. Sedangkan, konsep regenerasi diterapkan pada ruang yang *open space* dan mudah digunakan untuk semua orang. Dengan desain ini, suasana eksistensi, inovatif, dan regenerasi dapat dirasakan semua orang yang berkunjung (. et al., 2019). Penguatan inovasi bisa dilakukan dengan menerapkan berbagai macam aspek model, salah satunya melalui film pendek 3D animasi. Hal ini dilakukan untuk mengkomunikasikan seni tradisi secara visual, sehingga diharapkan mampu menarik dan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak-anak.

Sebagai bentuk upaya pelestarian kesenian Topeng Malangan perlu diperkuat dengan karakter animasi topeng sebagai peran utamanya, sehingga mampu membentuk sistem penguatan pada brand atau produk yang dihasilkan. Brand memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pemasaran, karena brand yang baik adalah brand yang mampu memberikan loyalitas kepada konsumen secara sustainable dan secara komunikatif, sehingga brand mampu memberikan nilai tambah tersendiri terhadap konsumen (Laksono, 2023). Dalam film animasi 3D pendek ini akan diambil 2 figur utama yaitu karakter panji atau protagonis, serta antagonis. Dari karakter tersebut penulis mengambil topeng Panji Asmorobangun, Dewi Sekartaji, Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Klana Sewandana, dan

Bapang. Hal tersebut dikarenakan ke 6 topeng tersebut merupakan topeng umum yang paling dikenal dalam cerita.

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin anima, yang secara harfiah berarti jiwa (*soul*), atau animare yang berarti nafas kehidupan (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, animation yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar) (Mushlihin, 2020). Selain itu animasi 3D terlihat realistik dan banyak elemen yang dapat digunakan kembali (*reusable*), sehingga lebih mudah dimengerti serta menarik minat masyarakat khususnya anak-anak (Pramudia et al., 2016). Untuk mendukung terciptanya 3D animasi yang menarik, salah satu teknik yang dapat digunakan yaitu *stylized*. Teknik ini sering digunakan untuk menggambarkan gaya seni yang memiliki lebih banyak fitur kartun daripada gaya semi realistik yang biasanya menghasilkan gambar realis detail daripada gaya yang sederhana. Salah satu genre game yang populer adalah game petualangan (*adventure*), yang biasanya memiliki alur cerita yang menarik dan banyak tantangan yang harus dihadapi oleh pemain (Zufar Ardana et al., 2023). Dalam cerita yang akan diciptakan berlatar belakang tokoh utama yang mencari setiap topeng yang hilang dengan menghadapi musuh yang berbeda di setiap rintangannya. Hingga tantangan tersulit adalah mencari topeng terakhir yang hilang.

Dalam hal ini peran media komunikasi sangat penting untuk menjembatani informasi melalui animasi. Media komunikasi sangat berperan penting bagi kehidupan masyarakat. Secara sederhana, sebuah media komunikasi adalah sebuah perantara dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan yang bertujuan agar efisien dalam menyebarkan informasi atau pesan (Aini, 2019). Media komunikasi merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam konteks yang lebih luas, media komunikasi memiliki peran penting dalam membentuk opini publik, menyebarkan informasi, serta mendukung proses pendidikan, sosial, politik, dan ekonomi dalam masyarakat. Masalah utama dalam komunikasi adalah banyak berubahnya bentuk media komunikasi seiring adanya transformasi digital dalam media komunikasi (Bilanova et al., 2022).

Perubahan akan pendekatan masyarakat dalam berkomunikasi bergantung kepada media apa yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Seiring dengan perkembangan teknologi, media komunikasi telah mengalami transformasi signifikan, mulai dari media

tradisional seperti surat kabar, radio, dan televisi, hingga media digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi pesan instan. Media komunikasi visual yang dipilih adalah animasi 3D seperti penjabaran di atas. Media Animasi merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Bua, 2022). Perubahan ini mempengaruhi cara individu dan kelompok berinteraksi, mengakses informasi, serta membentuk identitas dan budaya. Kemajuan teknologi informasi telah menciptakan era komunikasi yang cepat, terbuka, dan tanpa batas geografis. Media digital memungkinkan komunikasi dua arah dan partisipasi aktif dari audiens, berbeda dengan media tradisional yang lebih bersifat satu arah. Hal ini membuka peluang baru dalam penyebaran informasi, namun juga menghadirkan tantangan seperti penyebaran hoaks, polarisasi opini, dan ketimpangan akses informasi.

Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang media komunikasi sangat penting dalam menghadapi era informasi yang dinamis ini. Kajian terhadap fungsi, jenis, dan dampak media komunikasi membantu individu dan masyarakat dalam menggunakan media secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab. Pentingnya jaringan komputer dan basis data dalam era digital tidak dapat dipandang enteng. Keduanya bekerja sama dalam membentuk fondasi untuk komunikasi global, pertukaran informasi, kolaborasi *realtime*, dan manajemen data yang efisien (Aulia et al., 2023). Dalam era digital saat ini, anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi dan media visual. Salah satu media yang paling efektif dalam menyampaikan pesan kepada anak adalah animasi. Melalui visualisasi yang menarik dan narasi yang sederhana, animasi dapat menjadi sarana komunikasi yang kuat, baik dalam menyampaikan nilai-nilai moral, pengetahuan budaya, maupun pendidikan karakter.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Animasi

Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi, media komunikasi, dan hiburan. Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara beraturan sesuai dengan alur pergerakan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta ilusi gambar bergerak. Gambar tersebut dapat berupa objek apapun seperti karakter, benda, atau tulisan (Tambun et al., 2022). Memahami Seni Gerak dalam Dunia Digital (Sukirman, 2017). Ada beberapa jenis animasi yang digunakan dalam berbagai media seperti film, televisi, video game, dan aplikasi digital. Animasi adalah dasar dari seni yang mempelajari

mengenai gerakan suatu objek, dan gerakan adalah sesuatu hal yang sangat diutamakan agar suatu objek atau karakter dapat terlihat lebih hidup (Terang Kita Perangin Angin et al., 2022). Berikut adalah jenis-jenis animasi utama:

a. Animasi Tradisional

Teknik *pose to pose* adalah salah satu metode yang digunakan pada proses animating karena pada penerapan metode ini menggunakan perinsip-prinsip dasar animasi. Penggunaan metode frame by frame biasanya digunakan pada pembuatan object yang sangat detail dan halus. Metode ini biasa dikatakan dengan metode animasi tradisional (Purwanto et al., 2019).

b. Animasi 2D

Film animasi 2D adalah salah satu media informatif yang efektif dalam menyajikan dan mentransfer kisah-kisah cerita rakyat kepada masyarakat luas, terutama anak-anak yang menyukai film kartun (Anggara et al., 2020). Animasi 2D adalah kumpulan gambar-gambar yang diurutkan berdasarkan framenya sehingga tampak bergerak. Adapun proses-proses dalam pembuatan animasi 2D ini melalui 6 tahap yaitu design, concept, material collecting, assembly, testing dan distribution (Alimi, 2016).

c. Animasi 3D

Animasi 3D adalah perkembangan dari sebuah animasi, pada proses pembuatan animasinya ini bisa dikatakan relative sederhana, namun perlu memperhatikan beberapa tools (Komang Sriasih et al., 2020). Keunggulan utama dari animasi 3D adalah fisualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya (Sultan et al., 2022). Media video animasi tiga dimensi (3D) adalah salah satu media yang dapat diaplikasikan guru dalam proses pembelajaran (Ferry et al., 2019). Animasi 3D adalah hal yang sering kita dengar di dunia animasi. Sayangnya tidak semua dari kita yang benar-benar memahami pengertian dari animasi 3D (International Design School, 2016).

d. *Stop Motion Animation*

Stop-motion animation menggunakan beberapa foto objek tertentu sebagai model dengan sedikit perbedaan posisi objek pada setiap foto. Kemudian, seluruh foto tersebut disatukan dan diolah menjadi video clip. Hal ini menjadi keuntungan tersendiri bagi pembuat film pada masa sebelum era animasi modern. *Stop-motion animation* memungkinkan terjadinya adegan ajaib atau adegan yang sulit dilakukan (Masruroh, 2019). Stop Motion adalah sebuah gambar bergerak yang disatukan secara bersama sehingga menghasilkan

sebuah gambar bergerak. Stop motion merupakan animasi tradisional yang dimana cara pengerjaannya menggunakan teknik fotografi untuk mengambil sebuah objek yang diinginkan. Stop motion biasanya diambil menggunakan kamera, dan tripod setelah itu disatukan dalam sebuah aplikasi editing (Findayah et al., 2022).

e. Motion Graphics

Motion Graphics adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya (Yonanda & Usman, 2021). Dapat dikatakan pula bahwa motion graphic adalah desain grafis yang dianimasikan. Lalu, sebenarnya apa sih guna dari motion graphic ini? Motion graphic digunakan untuk berkomunikasi dengan para penontonnya serta menambah kedalaman dari sebuah cerita (Jessica, 2020). Motion graphic adalah media yang menggunakan rekaman video animasi yang menciptakan unsur gerak dan dikombinasikan dengan audio (Pratama et al., 2022).

f. Cut-out Animation

Cut-out animation merupakan teknik animasi yang sederhana dalam proses produksinya sehingga penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah film animasi infografis dengan konten sejarah dengan pemilihan kisah Pahlawan Indonesia yaitu pangeran Diponegoro dengan menggunakan teknik cut-out animation untuk konten Youtube (Sutrisno & Rokhman, 2023).

g. Whiteboard Animation

Whiteboard animation adalah media pembelajaran berbasis video yang menampilkan gambar dan tulisan seolah-olah sedang digambar langsung di papan tulis, disertai dengan narasi yang menjelaskan materi secara runtut dan menarik (Khasanah, A. N., & Nugroho, S. E. 2020). Whiteboard animation memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Sari, M., & Maulidiyah, N. 2021).

h. Animasi Eksperimental/Hybrid

Animasi hybrid adalah animasi yang dihasilkan dengan menggunakan kombinasi teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan alat tambahan dan komputer dimana frame demi frame gambar diurutkan akhirnya menjadi animasi yang natural (Feriana et al., 2022).

Topeng adalah salah satu hasil karya peradaban manusia. Topeng bisa menjadi ciri khas kebudayaan suatu bangsa (Hidayanto, 2012). Topeng Malang adalah salah satu jenis topeng Jawa yang berkembang di Malang Jawa Timur. Memperhatikan bentuk raut topeng yang digambarkan tergolong dalam genre tokoh-tokoh lakon Panji. Topeng berfungsi sebagai properti seni pertunjukan Wayang Topeng (Hidajat, 2016). Seni rupa Topeng Malangan merupakan salah seni rupa topeng yang berasal dari Kota Malang (Montazeri et al., 2020). Topeng Malangan adalah salah satu dari mereka. Topeng Malangan merupakan salah satu budaya khas Malang yang memiliki 76 karakter yang berbeda karakter dalam cerita. Karakter Topeng Malangan yang merepresentasikan perwujudan dari sifat manusia, adalah Aset potensial sebagai elemen visual untuk membentuk karakter virtual (Armayuda, 2016).

Proses kreatif dalam pembuatan topeng Malang memiliki tradisi penciptaan yang kuat, dan telah menghasilkan bentuk yang khas. Topeng Malang dipopulerkan berdasarkan kisah Panji. Meskipun menjadi properti seni pertunjukan, topeng adalah karya seni. Karakteristik visual wajah dan ornamen ukir merupakan elemen utama yang membentuk tipologi perwajahan topeng. Karakteristik pada bentuk, warna, ekspresi, serta fungsi, menghasilkan gaya atau identitas unik dari kelompok seniman topeng tradisional di Malang ([n/a], 2021).

Komunikasi Visual

Pendekatan komunikasi visual adalah pendekatan tentang konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout (Ridwan Gucci & Nalendra, 2022). Tujuannya strategi komunikasi visual adalah agar pesan yang disampaikan melalui beberapa media dapat menarik beberapa khalayak. Strategi kreatif dalam rancangan ini mencakup beberapa pendekatan di antaranya: pendekatan isi pesan, what to say, dan how to say. Media ditentukan berdasarkan pertimbangan media habit, efektivitas media, dan biaya relatif (efisiensi biaya) (Setiawan, 2015).

Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi (Kusniyati & Pangondian Sitanggang, 2016). Budaya adalah suatu seni, kepercayaan, pengetahuan, moralitas, ilmu pengetahuan, tradisi, keterampilan dan kegiatan lain yang diulangi dan didapat oleh masyarakat sebagai anggota diperoleh (Risqienna et al., 2023). Budaya adalah warisan generasi yang penting bagi suatu kelompok masyarakat (Lidyasari et al., 2023). Budaya adalah sesuatu yang diciptakan oleh

manusia yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Rohmatilahi et al., 2022). Identitas budaya adalah sebuah cara yang mana anggota kelompok budaya minoritas bergabung dan bersatu dengan kelompok yang mereka bentuk sebagai bentuk kejelasan dan komitmen dan bagian dari masyarakat mayoritas yang besar (Izza, 2023).

Budaya lokal akan lebih bermakna karena mampu mendorong semangat kecintaan pada kehidupan manusia dan alam semesta. Sementara teknologi sebagai hasil kebudayaan yang bersifat fisik tanpa spiritualitas nilai-nilai yang terkandung dalam adat istiadat, agama, kesenian akan kehilangan fungsi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Nilai-nilai, norma, etika yang terkandung dalam aturan adat tercermin dalam budaya lokal semestinya merupakan referensi –referensi yang bermanfaat di era globalisasi (Budi Setyaningrum, 2018). Prinsip budaya adalah akal budi dan karakter adalah salah satu produknya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa konsep kebudayaan adalah peradaban, yang mencerminkan besarnya kekuatan dan keteguhan pemikiran untuk menciptakan produk yang dinikmati oleh banyak orang (Abdul Rohman Alasyari et al., 2023).

C. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang teramati (Windasari et al., 2022). Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis bagaimana animasi 3D dapat digunakan sebagai media komunikasi visual budaya melalui representasi Topeng Malang.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Studi Pustaka

Mengkaji literatur, jurnal, buku, dan artikel yang relevan dengan topik animasi 3D, komunikasi visual, dan budaya Topeng Malang.

2. Observasi

Observasi dilakukan terhadap bentuk visual Topeng Malang, warna, pola, gerak tari, dan elemen-elemen artistik lain yang menjadi dasar pembuatan animasi.

3. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap:

- a. Seniman Topeng Malang
- b. Budayawan atau sejarawan lokal
- c. Desainer animasi atau profesional di bidang media visual
4. Dokumentasi

Pengumpulan dokumentasi visual dan audiovisual berupa foto, video, serta arsip animasi dan pertunjukan Topeng Malang.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode analisis interaktif model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahap:

- a. Reduksi data, menyaring dan merangkum data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.
- b. Penyajian data, menyusun data dalam bentuk deskriptif naratif dan tabel visual (jika perlu).
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, menyimpulkan peran animasi 3D dalam mengomunikasikan makna budaya Topeng Malang.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah karya animasi 3D Topeng Malang yang dirancang atau dianalisis sebagai media visual. Selain itu, unsur budaya yang melekat pada bentuk topeng, gerakan tari, dan simbol-simbol visual juga menjadi bagian dari objek penelitian.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Malang, Jawa Timur, dengan fokus pada sanggar seni, studio animasi lokal, dan komunitas budaya yang relevan.

Validitas Data

Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan mengonfirmasi data dari berbagai sumber (wawancara, observasi, dan literatur). Teknik ini bertujuan untuk memastikan akurasi informasi dan interpretasi terhadap makna budaya dan visualisasi animasi.

D. TEMUAN

Perkembangan teknologi digital, khususnya di bidang animasi 3D, telah membuka peluang baru dalam penyampaian pesan budaya secara visual. Dalam konteks pelestarian budaya lokal di Indonesia, penggunaan media digital tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sarana edukasi dan komunikasi yang strategis. Salah satu warisan budaya yang memiliki potensi besar untuk

diangkat melalui media digital adalah Topeng Malang, sebuah kesenian tradisional yang kaya akan filosofi, simbolisme, dan nilai historis. Namun, dalam realitas sosial saat ini, Topeng Malang mulai mengalami penurunan eksistensi, terutama di kalangan generasi muda. Kesenian ini dianggap ketinggalan zaman, sulit dipahami, dan kurang menarik dibandingkan media visual modern. Hal ini menimbulkan tantangan besar dalam mempertahankan nilai-nilai budaya agar tetap hidup dan relevan.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana animasi 3D dapat digunakan sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam merepresentasikan dan menyampaikan makna budaya Topeng Malang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa animasi tidak hanya mampu menampilkan bentuk visual topeng dan tari secara akurat, tetapi juga mampu mengkomunikasikan nilai-nilai filosofis dan emosional yang terkandung dalam setiap gerak dan karakter tokoh. Selain itu, hasil wawancara dengan seniman, animator, dan audiens menunjukkan bahwa animasi 3D membuka ruang baru dalam pemahaman budaya. Media ini mampu menjembatani kesenjangan antara tradisi dan teknologi, menjadikan budaya lebih inklusif dan adaptif terhadap zaman. Namun, proses ini juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan data visual dan risiko distorsi makna budaya.

Dengan demikian, latar belakang temuan ini mempertegas pentingnya pemanfaatan teknologi visual khususnya animasi 3D sebagai media pelestarian dan komunikasi budaya yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif. Penelitian ini menemukan bahwa animasi 3D mampu merepresentasikan unsur-unsur budaya Topeng Malang secara kuat melalui aspek visual.

Tabel 4.1 Temuan Penelitian Animasi 3D Topeng Malang

No.	Aspek yang Diteliti	Temuan Utama	Keterangan Tambahan
1	Representasi Visual Topeng Malang	Animasi 3D menampilkan bentuk, warna, dan ornamen topeng secara otentik dan artistik.	Mengacu pada karakter topeng seperti Panji, Kelana, Patih dengan visual 3D yang menyerupai bentuk aslinya.
2	Gerakan Tari	Gerakan tari tradisional divisualisasikan ulang secara halus dan ekspresif melalui animasi.	Teknik animasi mengadaptasi prinsip gerak tari Malang, seperti gerak gemulai dan ekspresi wajah penari.
3	Kostum dan Atribut Budaya	Kostum dan aksesoris ditampilkan lengkap sesuai tradisi tari Topeng Malang.	Didasarkan pada dokumentasi visual dan wawancara dengan seniman lokal.

4	Fungsi Komunikatif Animasi	Animasi 3D efektif menyampaikan nilai-nilai budaya secara visual kepada audiens lintas generasi.	Membantu edukasi budaya kepada anak muda dan masyarakat umum yang kurang akrab dengan budaya tradisional.
5	Respon Audiens	Audiens merasa lebih tertarik dan memahami makna budaya melalui media animasi dibanding media konvensional.	Didasarkan pada hasil wawancara dan uji coba pemutaran animasi kepada pelajar dan mahasiswa.
6	Potensi Animasi sebagai Media Pelestarian	Animasi dianggap sebagai media modern yang cocok untuk mendokumentasikan dan mempopulerkan budaya Topeng Malang.	Dipandang relevan di era digital dan bisa digunakan dalam pendidikan atau promosi budaya.
7	Tantangan Visualisasi Budaya dalam Animasi	Terdapat keterbatasan data visual, potensi salah tafsir budaya, dan keterbatasan SDM dalam produksi animasi berbasis budaya lokal.	Diperlukan riset visual mendalam dan kolaborasi antara seniman tradisional dan animator.

Tabel di atas menyajikan rangkuman hasil temuan penelitian mengenai penerapan animasi 3D sebagai media komunikasi visual budaya, khususnya pada seni Topeng Malang. Setiap aspek yang diteliti menunjukkan bahwa animasi 3D mampu mengakomodasi elemen budaya secara visual, mulai dari representasi bentuk topeng, gerakan tari, hingga atribut kostum. Dari sisi komunikasi budaya, animasi 3D terbukti memiliki peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai tradisional kepada khalayak yang lebih luas, terutama generasi muda yang lebih dekat dengan media digital. Respon audiens terhadap animasi juga menunjukkan kecenderungan positif, di mana mereka merasa lebih tertarik dan memahami esensi budaya Topeng Malang melalui pendekatan visual yang modern.

Meskipun demikian, beberapa tantangan turut ditemukan dalam proses visualisasi budaya melalui animasi, seperti keterbatasan referensi visual yang lengkap, risiko pemaknaan yang tidak akurat, serta kendala sumber daya manusia dalam proses produksi animasi berbasis budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa pelestarian budaya melalui media digital memerlukan kolaborasi yang kuat antara seniman tradisional, animator, dan akademisi budaya. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa animasi 3D bukan hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi budaya yang efektif dan edukatif, selama dibuat dengan pendekatan yang sensitif terhadap nilai-nilai kultural.

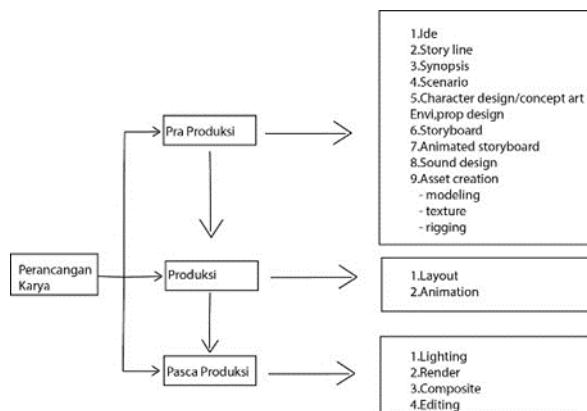
E. BAHASAN

Interpretasi Topeng Malang dalam Konteks Budaya

Topeng Malang memiliki ragam bentuk, warna, dan karakter yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita Panji, seperti Panji Asmarabangun, Dewi Sekartaji, dan Kelana. Setiap topeng memiliki makna simbolik yang berkaitan dengan sifat, peran sosial, atau pesan moral tertentu. Dalam proses produksi animasi 3D, pemaknaan ini menjadi dasar penting dalam desain karakter dan penceritaan (*storytelling*). Melalui studi literatur dan wawancara dengan pelaku seni topeng tradisional, peneliti mengidentifikasi unsur-unsur kultural yang esensial untuk divisualisasikan dalam bentuk animasi. Misalnya, penggunaan warna merah pada topeng Kelana menggambarkan sifat angkara murka, sedangkan ekspresi lembut Panji menandakan kebijaksanaan. Dengan memahami konteks budaya ini, animasi yang dihasilkan tidak hanya menampilkan bentuk, tetapi juga memuat nilai dan makna.

Proses Produksi Animasi 3D

Proses pembuatan animasi dimulai dari tahap praproduksi, yaitu pengumpulan referensi visual, pembuatan sketsa konsep, penulisan naskah, dan desain storyboard. Dalam tahap ini, fokus utama adalah memastikan bahwa elemen budaya tidak terdistorsi atau kehilangan konteks aslinya. Tahap produksi meliputi pembuatan model 3D topeng, rigging, animasi gerak, hingga penyusunan adegan. Teknologi 3D memungkinkan visualisasi karakter topeng secara lebih hidup, dengan tekstur dan gerakan yang realistik. Penambahan elemen musik gamelan dan suara narasi berbahasa Jawa juga digunakan untuk memperkuat nuansa budaya lokal. Sementara itu, dalam tahap pascaproduksi dilakukan penyuntingan video, pemberian efek visual, dan penyusunan suara latar. Hasil akhirnya adalah animasi berdurasi sekitar 3–5 menit yang memperkenalkan cerita singkat tentang tokoh Panji dan Kelana, sebagai simbol kebaikan dan kejahatan.



Gambar 5.1 Alur Perancangan Karya

Proses perancangan karya dalam bidang animasi atau film merupakan langkah penting yang harus ditempuh secara sistematis untuk menghasilkan karya visual yang utuh dan

berkualitas. Perancangan ini terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap memiliki peran dan fungsi yang saling berkesinambungan.

a. Tahap Pra-Produksi

Pra-produksi merupakan fase perencanaan awal sebelum proses pembuatan dimulai. Pada tahap ini, seluruh aspek konseptual dan teknis dipersiapkan secara matang. Dimulai dari pengembangan ide, penyusunan storyline, penulisan sinopsis, hingga penyusunan skenario yang menjadi dasar naratif dari karya yang akan dibuat. Selanjutnya, dilakukan pengembangan visual melalui desain karakter (character design), konsep visual (concept art), serta desain lingkungan dan properti (environment & prop design). Proses ini dilengkapi dengan penyusunan storyboard, yakni sketsa rangkaian adegan, serta animated storyboard (animatic) yang memberi gambaran visual lebih dinamis terhadap alur cerita. Dari segi audio, tahap ini mencakup perencanaan sound design, termasuk efek suara dan musik latar. Selain itu, dilakukan juga proses pembuatan aset (asset creation) yang meliputi:

1. Modeling: pembuatan model 3D karakter dan objek,
 2. Texturing: pemberian tekstur pada model,
 3. Rigging: pemberian sistem tulang atau kerangka pada karakter untuk memudahkan animasi.
- b. Tahap Produksi: Tahap produksi merupakan proses realisasi dari semua perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Tahapan ini diawali dengan layout, yaitu penempatan elemen-elemen dalam adegan seperti karakter, kamera, dan properti sesuai storyboard. Selanjutnya dilakukan proses animasi, di mana objek dan karakter mulai digerakkan sesuai skenario dan ekspresi emosional yang diinginkan. Proses produksi membutuhkan keterampilan teknis dan artistik yang tinggi, karena pada tahap inilah jiwa dari karya mulai terlihat.
- c. Tahap Pasca-Produksi

Pasca-produksi adalah tahap penyempurnaan karya yang telah dianimasikan. Pada tahap ini, dilakukan lighting untuk mengatur pencahayaan sesuai mood dan atmosfer adegan. Selanjutnya, rendering dilakukan untuk menghasilkan visual akhir dari hasil animasi dalam bentuk gambar atau video. Hasil render kemudian melalui tahap compositing, yaitu penggabungan elemen-elemen visual seperti efek, background, dan elemen tambahan lainnya. Terakhir, dilakukan editing, yaitu penyuntingan video akhir agar memiliki ritme, kesinambungan cerita, serta kualitas audio-visual yang optimal.

5.1 Tabel Reduksi Data

Topeng Malang	: <i>Shape, Color, Characteristic</i>
---------------	---------------------------------------

3d Animasi	: <i>3d, Animation, Dimension</i>
Genre Adventure	: <i>Challenge, Characteristic</i>
Teknik Stylized	: <i>Exaggerated, Unrealistic, Shape</i>

Tabel ini berisi hasil reduksi data berdasarkan elemen-elemen penting dari beberapa kategori dalam konteks desain atau animasi. Setiap baris terdiri dari:

- Kategori: Merupakan elemen atau aspek yang dianalisis, seperti objek budaya, teknik visual, hingga genre dalam animasi.
- Kata Kunci (Keyword): Merupakan kata-kata inti yang mewakili ciri khas atau atribut utama dari masing-masing kategori. Kata-kata ini diperoleh melalui proses penyederhanaan data (reduksi), yang bertujuan untuk menyoroti elemen paling relevan atau dominan.

Penjelasan per Kategori:

Topeng Malang

Kata kunci: *Shape, Color, Characteristic*

Menggambarkan bentuk (*shape*), warna (*color*), dan karakteristik khas (*characteristic*) dari Topeng Malang sebagai objek budaya tradisional.

3D Animasi

Kata kunci: *3D, Animation, Dimension*

Menekankan aspek tiga dimensi (*3D*), sifat animatif (*animation*), dan kedalaman visual (*dimension*) yang membedakan animasi 3D dari bentuk visual lainnya.=

Genre Adventure

Kata kunci: *Challenge, Characteristic*

Menunjukkan bahwa genre petualangan umumnya identik dengan tantangan (*challenge*) dan memiliki karakteristik khas yang membentuk alur cerita atau pengalaman visual.

Teknik Stylized

Kata kunci: *Exaggerated, Unrealistic, Shape*

Merujuk pada teknik visual yang menggunakan bentuk yang dilebih-lebihkan (*exaggerated*), tidak realistik (*unrealistic*), dan fokus pada gaya bentuk (*shape*) untuk menciptakan kesan visual tertentu.

Tabel 5.2 Pengumpulan Keyword Topeng Malang.

Observasi	Shape
Keyword	Bentuk, Warna, Karakteristik

Tabel ini berisi hasil observasi terhadap Topeng Malang yang difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu bentuk (shape), warna, dan karakteristik. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi elemen visual dan simbolik dari topeng berdasarkan pengamatan langsung.

a. Observasi

Kolom ini mencatat hasil pengamatan visual terhadap berbagai jenis topeng Malang yang diamati secara langsung. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif.

b. Shape

(Bentuk) Bagian ini mendeskripsikan bentuk fisik dari topeng yang diamati, seperti:

1. Kontur wajah (bulat, lonjong, tajam),
2. Ukuran dan proporsi bagian wajah (mata, hidung, mulut),
3. Detail ukiran atau pahatan,
4. Elemen tambahan seperti tanduk, mahkota, atau hiasan kepala.

c. Keyword (Warna)

Kolom ini mencatat warna-warna dominan yang digunakan pada topeng. Warna memiliki makna simbolik tertentu dalam budaya Topeng Malang, seperti:

1. Merah: Melambangkan keberanian, kemarahan, atau kekuatan.
2. Putih: Kesucian, kebaikan, atau kepolosan.
3. Hitam: Misterius, jahat, atau berwibawa.
4. Emas: Keagungan atau kebangsawanan.

d. Karakteristik

Kolom ini mencatat sifat atau kepribadian dari tokoh yang diwakili oleh topeng berdasarkan ekspresi wajah, pose, atau ornamen. Misalnya: Topeng dengan alis melengkung tajam dan mata melotot menggambarkan karakter galak atau antagonis. Ekspresi tersenyum dan warna lembut menggambarkan tokoh baik atau bijaksana.

Tabel ini membantu dalam memahami nilai-nilai visual dan simbolik dari Topeng Malang yang sangat kaya akan makna budaya. Dengan membedakan aspek bentuk, warna, dan karakteristik, kita bisa menginterpretasikan peran dan kepribadian tiap topeng secara lebih tepat.

Tabel 5.3 Pengumpulan Keyword 3D Animasi

Wawancara	: 3D, animasi, visual
Studi Literatur	: 3D, Animasi, Realist.

Keyword	: 3D, Animasi
---------	---------------

Tabel 5.4 Pengumpulan Keyword genre *Adventure*

Studi Literatur	Tantangan Dan Karakteristik
Observasi	Teka-Teki, Tantangan, Karakteristik, Tujuan.
Keyword	Tantangan, Karakteristik

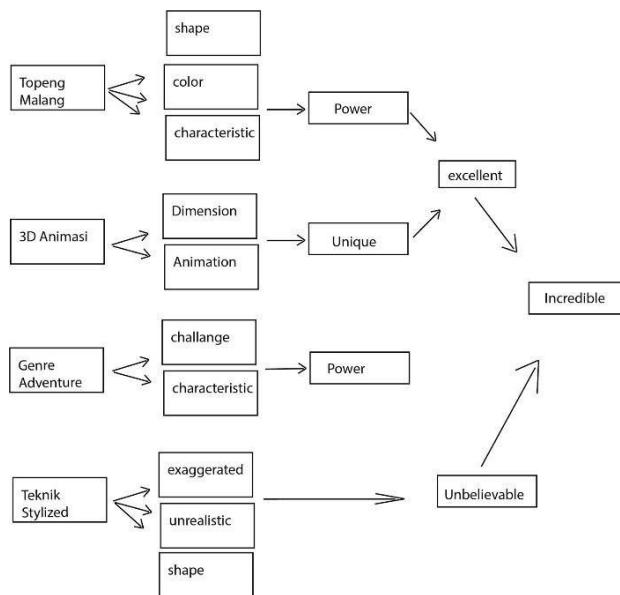
Tabel 5.5 Pengumpulan Keyword Teknik *Stylized*

Wawancara	Melebih-Lebihkan, Gaya, Bebas
Studi Literatur	Melebih-Lebihkan Dan Tidak Realist.
Observasi	Melebih-Lebihkan, Tidak Realis, Minimalis,
Keyword	Melebih-Lebihkan, Tidak Realis

Berdasarkan data yang didapatkan melalui wawancara, studi literatur, dan observasi, hasil data disajikan dalam bentuk keyword untuk mempermudah dalam melakukan proses perancangan karya. Keyword sendiri merupakan proses mencari persamaan kata dari tiap tiap data yang muncul hingga akhirnya mendapatkan keyword utama yaitu *Incredible*. Untuk proses detailnya dapat dilihat pada gambar di atas.

Tabel 5.6 Pengumpulan Data

Wawancara	<i>Characteristic, Protagonist, Antagonist, Shape.</i>
Studi Literatur	<i>Color, Characteristic.</i>



Gambar 5.2 Gambar bagan pencarian Keyword

Keyword utama yang didapatkan adalah *Incredible*. Menurut KBBI yang dalam bahasa Inggris *Incredible* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti luar biasa dan tidak masuk akal. berwarna sesuai dengan semua 3D asset. Setelah asset 3D di texture dilanjutkan dengan proses rigging yaitu pemberian tulang pada karakter 3D.

Ide, synopsis, storyline dan naskah

Ide dari tugas akhir ini muncul dikarenakan kurangnya minat dari masyarakat khususnya anak-anak untuk melestarikan budaya khususnya topeng malang. Sehingga muncul ide untuk membuat film animasi 3D agar menarik minat masyarakat khususnya anak-anak. Selanjutnya disusun synopsis sesuai dengan keyword yang sudah ditentukan dan dilanjutkan dengan membuat storyline yaitu *breakdown* dari synopsis pada Tabel diatas. Setelah penyusunan storyline kemudian dikembangkan menjadi naskah yang sesuai dengan *keyword*.

Storyline

Tyo, anak laki-laki yang selalu di dalam kamar bermain game di Hpnya. anak ini sehari-hari selalu bermain game di atas kasur. Saat mulai sore hari, Tyo mendengar lalu melihat anak-anak yang asik main di taman dari balik jendela. Tyo kesal dan balik bermain game. Pada akhirnya Tyo berfikir dan memutuskan untuk keluar kamar. Tyo akhirnya mengamati anak-anak dari kejauhan di bawah pohon. Salah satu anak di sana menghampiri dia dan mengajaknya bermain. Tyo malah pergi menjauh dari anak yang

menghampirinya dengan muka kesal. Saat Tyo mulai bosen dengan permainannya, dia diam dan melihat ada seorang anak yang asik bermain dengan topeng yang di pakainya. anak itu menghilang dari pandangannya, lalu tiba-tiba muncul mengagetkannya dari belakangnya dan memberikan beberapa pilihan topeng padanya. Tyo bingung dan penasaran. Akhirnya dia menaruh HPnya memilih salah satu dari topeng itu. Tyo tiba-tiba pindah ke dunia lain yaitu dunia Fantasy. Tyo berada di atas pesawat sci. Setelah mendapatkan *keyword* utama *Incredible*, maka dalam proses pembuatan karya semua mengacu pada *keyword* utama *Incredible*.

Tahap pertama yaitu pra produksi meliputi pencarian ide cerita, sinopsis, storyline yang selanjutnya dilanjutkan menjadi naskah. Selanjutnya membuat *concept art* meliputi *character design, environment design* dan *property design*. Setelah *concept art* selesai dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* berdasarkan naskah yang sudah disusun. *Storyboard animation* yaitu *storyboard* yang bergerak sesuai dengan adegan yang sudah dibreakdown tiap scenenya sehingga memudahkan animator dalam proses produksi. Pada saat yang bersamaan juga disusun *sound design* sebagai patokan dalam pembuatan *storyboard animation*. Setelah semua asset 2D selesai, lanjut ke proses 3D modeling. 3D modeling terdapat pembuatan 3D karakter, *environment* dan *property*. Proses texture merupakan proses pemberian texture pada asset 3D.

Concept Art

Latar belakang concept art adalah elemen visual yang menggambarkan suasana, tempat, atau dunia tempat berlangsungnya sebuah cerita atau adegan dalam tahap pra-produksi media seperti film, video game, animasi, atau komik. Tujuannya adalah untuk membangun atmosfer dan memberikan arahan visual kepada tim produksi. *Concept art* merupakan konsep dasar dari pembuatan karakter, *environment*, dan *property* design yang sesuai dengan *keyword*.



Gambar 5.3. Sketsa Storyboard

Storyboard dan Storyboard Animation

Tahapan selanjutnya yaitu menyusun visual dalam bentuk sketsa tiap scene asset *design* dan naskah yang disebut *storyboard* dan *storyboard animation*. Hasil dari *storyboard* dan *storyboard animation* dapat dilihat pada halaman lampiran.

a. Perancangan Sound Design

Pembuatan sound design bertujuan untuk mengisi *background music*, serta *sound effect* yang dimasukkan ke dalam *storyboard animation* sebagai patokan para animator dalam proses produksi nantinya.

b. Modelling dan Texture

Setelah pembuatan asset *concept art* 2D dilanjutkan dengan pembuatan 3D asset berupa karakter, *environment*, dan *property*. Setelah pembuatan 3D asset selesai dilanjutkan dengan proses memberikan *texture* pada karakter.

c. Rigging

Rigging merupakan proses pemberian tulang kepada karakter sehingga karakter dapat digerakkan menjadi *pose* nantinya akan dilanjutkan penggerakan karakter pada proses produksi.

Rancangan Produksi

Tahap selanjutnya adalah tahap rancangan produksi animasi 3D. Setelah semua pembuatan asset 3D selesai masuk ke tahapan layout yaitu mengatur asset 3D sesuai dengan *storyboard*. Setelah selesai *layout* sesuai dengan *storyboard* tiap *scene* dilanjutkan dengan proses animasi. Animasi dilakukan sesuai dengan *storyboard animation*.

a. Layout

Layout merupakan tahapan dimana pembuat animasi membuat *setting* tempat pengaturan *angle* kamera memasukkan karakter, *environment*, dan *property* sesuai dengan *storyboard*.

b. Animation

Setelah proses penataan layout dilanjutkan dengan proses animasi. Dalam proses ini karakter dan properti digerakkan sesuai dengan *storyboard animation* yang telah dibuat.

c. Rancangan Pasca Produksi

Tahap terakhir yaitu pasca-produksi menempatkan *lighting* disetiap *layout* yang sudah diatur. Setelah itu masuk ke tahap *composite* dan *render* serta editing.

d. Lighting

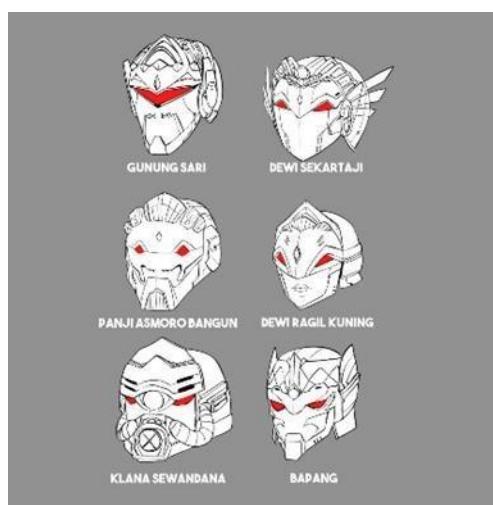
Tahap *lighting* merupakan tahap pemberian cahaya pada layout yang sudah di *animated* untuk membuat gambar lebih terlihat 3D.

e. Render

Tahapan *render* merupakan pengolahan dari hasil animasi yang nantinya mempunyai output *PNG*. berikut adalah proses *render*.

f. Composite dan Editing

Composite merupakan tahap penggabungan dari karakter, *background* dan *foreground* yang sudah di *render*. Selanjutnya masuk ke tahap editing final untuk menggabungkan hasil *composite* gambar dan *sound design*.



Gambar 5.4. Karakter Topeng Malangan

F. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 3D Topeng Malang merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada masyarakat luas, khususnya generasi muda. Melalui pendekatan visual yang modern dan menarik, animasi ini mampu mengemas nilai-nilai tradisional, filosofi, serta keindahan seni Topeng Malang dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diterima oleh audiens masa kini. Penggunaan teknologi animasi 3D tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memberikan ruang interpretasi kreatif yang tetap menghormati esensi budaya aslinya. Dengan visualisasi yang dinamis dan narasi yang komunikatif, animasi ini berperan sebagai jembatan antara warisan budaya dan perkembangan teknologi media, serta memperluas jangkauan pesan budaya ke berbagai lapisan masyarakat. Secara keseluruhan, animasi 3D Topeng Malang terbukti menjadi alternatif strategis dalam upaya pelestarian budaya melalui media digital, sekaligus menunjukkan potensi besar teknologi animasi dalam ranah komunikasi visual berbasis budaya.

REFERENSI

- . I., Wardani, L. K., & Frans, S. M. (2019). Implementasi Konsep Eksistensi, Inovasi, Regenerasi pada Interior Pusat Komunitas Ludruk Irama Budaya Sinar Nusantara di Surabaya. *Dimensi Interior*, 17(1). <https://doi.org/10.9744/interior.17.1.10-17>
- Abdul Rohman Alasyari, Muhammad Ajid, Oka Nur Irpan, Syahrudin Alkhowas, & Sofrotun. (2023). Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Kepuasaan Kerja Pegawai. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(1). <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i1.527>
- Aini, N. (2019). Bahasa Indonesia Sebagai Alat Media Komunikasi Sehari-Hari. *Universitas Mitra Indonesia*.
- Alimi, P. (2016). Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengaruh Berbahaya Narkoba. In *karya Ilmiah* (Issue narcotic).
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D “Pedanda Baka.” *Wdiya Segara*, 8(1).
- Armayuda, E. (2016). Pendekatan Gaya Visual Topeng Malangan Sebagai Adaptasi Dalam Perancangan Karakter Virtual. *Jurnal Desain*, 3(3).

Aulia, B. W., Rizki, M., Prindiyana, P., & Surgana, S. (2023). Peran Krusial Jaringan Komputer dan Basis Data dalam Era Digital. *Justinfo | Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
<https://doi.org/10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1253>

Bilanova, P., Mahesa, N., Irwansyah,), & Diajukan, H. A. (2022). Transformasi Digital: Peran Media Baru Terhadap Masyarakat Jaringan (Network Society) Digital Transformation: The Role of New Media in the Network Society. *Comserve Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(6).

Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>

Budi Setyaningrum, N. D. (2018). Budaya Lokal Di Era Global. *Ekspressi Seni*, 20(2).
<https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>

Feriana, C., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas. *Jurnal Desain*, 10(1). <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13063>

Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2). <https://doi.org/10.31629/ph.v3i2.1641>

Findayah, H. A., Tullah, R., Nurmaesah, N., Teknologi, I., & Bina, B. (2022). Stop Motion Pengenal Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq di MIN 1 Tangerang. *Pendidikan Dan Manajemen Global*, 1(2).

Hidajat, R. (2016). Fungsi dan Proses Pembuatan Topeng di Kabupaten Malang Jawa Timur. *Dinamika Kerajinan Dan Batik: Majalah Ilmiah*, 31(1). <https://doi.org/10.22322/dkb.v31i1.1044>

Hidayanto, A. F. (2012). Topeng Reog Ponorogo Dalam Tinjauan Seni Tradisi. *Eksis*, 8(1).

International Design School. (2016). *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D*. Idseducation.Com.

Izza, L. S. (2023). Pembentukan Dan Pencarian Identitas Budaya Indonesia. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1). <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24465>

Jessica, C. (2020). *Motion Graphic Adalah Pilihan Kariermu? Coba Pahami Dunianya di Sini*. Motion Graphic.

Komang Sriasih, N., Mahendra Darmawiguna, G., Windu, M., Kesiman, A., Teknik, F., & Kejuruan, D. (2020). Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2).

Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>

Laksono, Y. T. (2023). Analisis Brand Communication Sebagai Peningkatan Local Product Placement Oleh Creativepedia. *Sintesa*, 2(02), 93–112. <https://doi.org/10.30996/sintesa.v2i02.8686>

Laudia Tysara. (2021). *Media adalah Alat untuk Menyampaikan Pesan dan Informasi, Ketahui Jenis-jenisnya*. 27 January 2021.

LidyaSari, D. E., Nur Fajrie, N. F., & Rondli, W. S. (2023). Kesenian Kethoprak Wahyu Budoyo Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Budaya. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2). <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.494>

Masruroh, F. (2019). Ingin jadi Animator? Kenali dulu Jenis Animasinya - BPPTIK. *Bpptik*.

Montazeri, A. A., Wibowo, H., & Husniah, L. (2020). Game Android “The Game Of Topeng Malangan” Sebagai Media Pengenalan Seni Rupa Topeng Malangan. *Jurnal Repotor*, 2(2). <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i2.146>

Mushlihin. (2020). Pengertian Film Animasi. *Marselli Sumarno, Dasar-Dasar Apreasi Film (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996)*.

[n/a], G. (2021). The Artistry and Creative Process in the Making of Malang Masks in East Java | Kesenian dan Proses Kreatif dalam Penciptaan Topeng Malang di Jawa Timur. *Spafa Journal*, 5. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.2021.v5.636>

Nasution, U. K., Nasrullah, M. F. A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A. (2023). Pembuatan Desain Karakter Animasi 2D “Terjebak Hoaks” Dalam Bentuk Vektor. *Journal Of Applied Multimedia and Networking*, 7(1). <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i1.5748>

Noh, S. (2024). Global Media Streams: Netflix and the Changing Ecosystem of Anime Production. *Television and New Media*, 25(3). <https://doi.org/10.1177/15274764231206540>

Pramudia, R., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting Dan Rendering Pada Film Animasi 3d Robocube. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1). <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2438>

Pratama, A. G., Yusuf, R., & Sutomo, B. (2022). Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi Stmik Dharmawacana. *Journal Computer Science and Information Systems : J-Cosys*, 2(1). <https://doi.org/10.53514/jc.v1i1.49>

Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan dengan Teknik Frame by Frame. *Explore*, 9(1). <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.164>

JURNAL ILMIAH KAJIAN

E – ISSN 2986-3759

Ridwan Gucci, D. O. D., & Nalendra, M. A. S. (2022). Perancangan Visual Display Informasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Dengan Pendekatan Ergonomi dan Komunikasi Visual. *Jurnal Teknik Industri: Jurnal Hasil Penelitian Dan Karya Ilmiah Dalam Bidang Teknik Industri*, 8(2).
<https://doi.org/10.24014/jti.v8i2.19482>

Risqienna, N. A., Khofifah, A. N., & Nabilah, L. A. (2023). Perkembangan Varian Surabi Makanan Lokal Khas Bandung Yang Menjadi Daya Tarik Budaya. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 14(1). <https://doi.org/10.31294/khi.v14i1.14776>

Rohmatilahi, L., Kholisah, N., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Urgensi Pembelajaran IPS dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).

Rosmilasari, D. M. A. R. (2018). Animasi Pendidikan Untuk Menigkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16434>

Setiawan, A. (2015). Strategi Kreatif Iklan Layanan Masyarakat (Tinjauan Perancangan Ilm Karya Mahasiswa Dkv Udinus). *Andhapura: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01).
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.954>

Sukirman, S. (2017). Perancangan Animasi Tiga Dimensi Menggunakan Perangkat Lunak Blender Di Cabang Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 20(2). <https://doi.org/10.23917/warta.v20i2.4395>

Sultan, S., Samsudin, S., Yunita, F., & Ilyas, I. (2022). Perancangan Desain Interior Kamar Menggunakan Software Sketchup Dan 3d Blender. *Selodang Mayang: Jurnal Ilmiah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Indragiri Hilir*, 8(3).
<https://doi.org/10.47521/selodangmayang.v8i3.271>

Surtrisno, A., & Rokhman, N. (2023). Cut-Out Animation dalam Perancangan Konten Youtube Bertema Kepahlawanan. *Andhapura: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04).
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i04.7632>

Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 6(1).
<https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>

Terang Kita Perangin Angin, J., John Pieter Simarmata, R., Simanihuruk, T., & Risyani, Y. (2022). Perancangan Animasi 3D Pencegahan Covid 19 Menggunakan Aplikasi Blender. *Jurnal Ilmiah Core It*, 10(1).

JURNAL ILMIAH KAJIAN

E – ISSN 2986-3759

Windasari, D., Munawar, M., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Analisis Penggunaan Steam Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Wawasan Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9738>

Yahya, M. R. (2019). Peran Kesenian Reyog Kendhang Sangtakasta Sebagai Sarana Berekspresi Masyarakat Desa Tugu Kecamatan Sendang Kabupaten Tulungagung. *Deskovi : Art and Design Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.51804/deskovi.v2i1.407>

Yonanda, D. H., & Usman, R. (2021). Perancangan Media Informasi Wisata Bahari Kota Pariaman dalam Bentuk Motion Graphic. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>

Zufar Ardana, F., Fahrudi Setiawan, A., & Santi Wahyuni, F. (2023). Perancangan Game 3d Maggie's Odyssey Dengan Metode Pathfinding. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4).
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7532>