

# PERANCANGAN KONSEP DAN INOVASI DESAIN KARAKTER ANIMASI “TASTE TREASURE” CONCEPT DESIGN AND CHARACTER DESIGN INNOVATION OF "TASTE TREASURE" ANIMATION

Satira Luthfia Zahra Susilo<sup>1)</sup>, Intan Permatasari<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI di Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia  
Diajukan 4 Juni 2024 / Disetujui 12 Agustus 2024

## Abstrak

Makanan tradisional Indonesia sangat beragam jenisnya serta memiliki kekayaan cita rasa, tekstur, dan sejarah yang unik. Saat ini anak-anak muda bahkan orang dewasa lebih menyukai makanan siap saji dibanding makanan tradisional. Di zaman dimana teknologi digital dan industry kreatif sedang berkembang dengan cepat, desain karakter telah menjadi alat yang efektif untuk menggambarkan dan menghidupkan kembali kekayaan budaya tersebut. Artikel ini mengkaji peran inovasi dalam desain karakter yang mengangkat tema makanan tradisional Indonesia untuk mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya melalui animasi dan visual. Melalui analisis mendalam terhadap karakteristik khas dari setiap makanan tradisional, termasuk tekstur, warna, aroma, dan nilai historisnya. Dari pemahaman tersebut, desainer dapat menciptakan konsep karakter yang unik dan menarik, sehingga mampu secara visual merefleksikan identitas dari setiap makanan. Selanjutnya, perkembangan dalam desain karakter melibatkan penggabungan unsur-unsur modern dan tradisional dengan tujuan menciptakan karakter yang sesuai dengan kebutuhan pasar masa kini. Metode yang digunakan adalah metode studi observasi literatur, dan metode perancangan untuk mencukupi kebutuhan desain karakter. Dengan memahami demografi dan tren konsumen, desainer dapat mengarahkan inovasi untuk menciptakan karakter yang sesuai dan diminati. Hasil dari proses tersebut berupa desain karakter yang mencakup gambar, sketsa, model perputaran digital, dan demonstrasi ekspresi karakter. Diharapkan artikel ini dapat memberikan inspirasi bagi para desainer dan pelaku industri kreatif untuk terus menggali potensi visual dari identitas budaya bangsa dan memperluas apresiasi terhadap warisan kuliner Indonesia.

**Kata Kunci:** Animasi, Desain Karakter, Inovasi, Makanan Tradisional.

## Abstract

*Indonesian traditional food is very diverse and has a wealth of unique flavors, textures and history. Nowadays, young people and even adults prefer fast food over traditional food. In an age where digital technology and the creative industry are rapidly evolving, character design has become an effective tool to portray and revive these cultural treasures. This article examines the role of innovation in character design around the theme of traditional Indonesian food to maintain and promote cultural heritage through animation and visuals. Through in-depth analysis of the distinctive characteristics of each traditional food, including its texture, color, aroma, and historical value. From this understanding, designers can create unique and interesting character concepts that visually reflect the identity of each food. Furthermore, developments in character design involve combining modern and traditional elements with the aim of creating characters that suit the needs of today's market. By understanding consumer demographics and trends, designers can direct innovations to create appropriate and desirable characters. The result of the process is a character design that includes drawings, sketches, digital turn around, and demonstrations. It is hoped that this article can provide inspiration for designers and creative industry players to continue to explore the visual potential of the nation's cultural identity and expand appreciation of Indonesia's culinary heritage.*

**Keywords:** Animation, Character Design, Innovation, Traditional Food.

\*email: satiraluthfia22@upi.edu, intanpermatasari@upi.edu

## PENDAHULUAN

Desain karakter adalah penggambaran visual dari ide “manusia” yang menggabungkan setiap sudut pandang seperti sifat, konstitusi, dan bahkan takdir yang dapat diakui dalam struktur yang berbeda. “Desain” adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, khususnya “rencana” atau “perencanaan”. Namun demikian, seiring dengan perkembangannya, “rencana” telah menggantikan arti penting dari “rancangan” dengan alasan bahwa kata ini lebih luas dan dapat mencakup sebuah langkah atau latihan, ilmu pengetahuan, gelar, dan keahlian arsitek (Sachari, 2000). Melalui tinjauan etimologis, dapat dilihat bahwa kata “Rencana” berasal dari kata latin “designare”, yang berarti membuat, membentuk, menandai, dan menunjuk. Kamus Oxford mendefinisikan desain sebagai “rencana atau gambar yang digunakan untuk menampilkan tampilan dan fungsi sebuah objek sebelum diproduksi secara actual.”

Dalam perencanaan karakter, penting untuk fokus pada beberapa perspektif seperti visual dalam mendukung penyampaian pesan, seperti yang dikatakan oleh Scott McCloud, untuk memiliki pilihan dalam mengasosiasikan desain karakter yang dibayangkan untuk pengguna dapat melalui penampilan, dan komunikasi nonverbal. Untuk menceritakan sebuah cerita, sebuah desain karakter harus memiliki sifat, kepribadian, ekspresi wajah yang menyampaikan emosi, dan bahasa tubuh. Proses penentuan warna dan gaya visual memiliki peranan penting di dalam menentukan konsep dan keselarasan dalam karya dan cerita. Sehingga hal tersebut dapat lebih menimbulkan ketertarikan kepada target audiens (Jovan dan Nadya, 2024). Oleh karena itu, konfigurasi karakter dapat digunakan untuk memberikan persepsi melalui penggambaran dan penggambaran sebuah benda untuk menunjukkan sebuah pesan (Hidayat dan Rosidin, 2018).

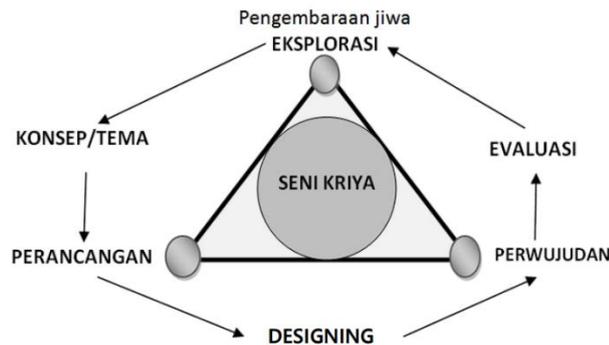
Proses merancang dikerjakan mulai dari menentukan konsep karakter seperti jenis karakter, memberikan penamaan, bentuk karakter, gaya gambar karakter, ekspresi wajah, hingga gaya pakaian karakter. Hal tersebut berfungsi agar tercipta keserasian antar karakter dan cerita yang ditentukan. Selain itu, untuk menciptakan konsep penokohan yang matang. Desain yang matang mampu memberikan kesan dan akan mudah dinikmati. Permasalahan utama adalah bagaimana cara mendesain karakter animasi dengan baik agar menjadi sebuah animasi yang mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat (Artha, Janottama dan Indira, 2023). Perancangan karakter pada media kreatif saat ini dapat dijadikan sebagai sarana revitalisasi kebudayaan. Revitalisasi kebudayaan merupakan hal penting dalam usaha pelestarian budaya (Mahendra dan Minarsih, 2021). Revitalisasi budaya dengan mengangkat motif-motif kain lokal, tokoh folklore, serta nilai budaya lainnya dapat menumbuhkan kembali nilai budaya.

Bangsa Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan warisan budaya yang beragam, dari ujung barat disabang hingga ujung timur Merauke. Diseluruh wilayah Indonesia, terdapat banyak kebudayaan yang memiliki ciri khas unik, mulai dari bahasa, pakaian, tradisi, kepercayaan, hingga makanan. Tiap sudut di Indonesia dipenuhi dengan kekayaan budaya yang memiliki daya Tarik tersendiri. Ir soekarno pernah berkata “janganlah sekali-kali melupakan sejarah.” Makanan tradisional banyak sekali jenisnya mulai dari makanan manis hingga asin, namun masyarakat sekarang lebih menyukai makanan siap saji atau makanan dari negara lain dibandingkan dengan memakan makanan tradisional. Makanan tradisional memiliki keunikan sendiri pada setiap daerah namun pada masa kini makanan tradisional mulai tergeser di masyarakat khususnya anak-anak. Peran teknologi dibutuhkan untuk melakukan simulasi dalam dunia kuliner ini (Afrilia, Yuniarti dan Komarudin, 2019). Oleh karena itu penulis ingin mengenalkan beberapa makanan tradisional agar dapat menarik perhatian audiens yang melihatnya. Pada perancangan karakter ini mengangkat tema makanan tradisional yang sangat dikenal oleh masyarakat luas, yaitu berupa rendang, tempe dan klepon. Karakter digunakan

melalui beberapa tahapan seperti menentukan ide terlebih dahulu, kemudian membuat sketsa, dan dibuat digital menggunakan adobe illustration.

## METODE PENELITIAN

Metode perancangan dalam pembuatan karakter “Taste Treasure” menggunakan tahap penciptaan seni menurut Gustami (2007) yang meliputi eksplorasi, perancangan, dan perwujudan.



Gambar 1. Langkah Penciptaan Karya Seni  
Sumber : Gustami, 2007.

Penelitian mengenai perancangan konsep dan inovasi desain karakter animasi “Taste Treasure” melibatkan observasi literatur. Tahap ini merupakan tahapan memperoleh informasi dengan mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang erat kaitannya dengan kajian teoritis dan sumber lain yang berhubungan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang sesuai dengan tema yang diteliti (Pertiwi dkk,2021). Observasi literatur adalah proses mencari, menemukan, dan meninjau literatur yang relevan dengan topik penelitian atau pertanyaan penelitian yang melibatkan penggunaan database, pencarian online, dan sumber informasi lainnya untuk mengumpulkan literatur yang sesuai.(David G.Rethlefsen et al). Disini peneliti melakukan observasi literatur untuk memperdalam latar belakang karakter seperti elemen sejarah, budaya, atau sosial yang relevan. Peneliti mencari tau bagaimana cara perancangan karakter dan membentuk karakter yang baik secara psikologis, mencakup kepribadian, cara berfikir, dan bagaimana mereka bereaksi dalam berbagai situasi.

### Eksplorasi Imajinasi

Proses eksplorasi ide dimulai sejak awal membuat konsep gagasan hingga tahap perwujudan. Setiap langkah dalam pengumpulan referensi, pencarian inspirasi, dan proses menuju materialisasi gagasan merupakan bagian dari perjalanan eksplorasi ide. Selain itu, eksplorasi ide berperan penting dalam mengembangkan makna dan mengekspresikan karakter animasi yang sedang dibuat. Penulis menggunakan berbagai eksplorasi ide, termasuk studi literatur, studi visual, serta observasi data. Data-data ini diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, atau literatur lainnya untuk mendukung landasan teori penelitian dan memperoleh referensi yang memadai dalam menciptakan karakter animasi 2d yang lebih menarik dari pada peneliti sebelumnya. Imajinasi merupakan suatu proses pikiran kognitif yang sering digunakan dalam fungsi mental terkait dengan gambaran psikologis. Byrne menjelaskan bahwa imajinasi didefinisikan sebagai aktivitas mental yang melibatkan pemikiran tentang berbagai ide atau kemungkinan.

### **Perancangan Desain Karakter Animasi**

Pada proses perancangan desain karakter ini penulis mempersiapkan karakter mulai dari tampilan visual hingga karakter serta ekspresi dari masing masing karakter. Seperti pendapat yang dikatakan oleh Bambi, bahwa penilaian terhadap desain karakter tidak hanya berdasarkan aspek kualitas yang baik atau buruk, tetapi lebih pada sejauh mana karakter tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan cerita, termasuk sifat, kepribadian, dan perannya di cerita. Oleh karena itu, desain karakter dibuat setelah melalui proses eksplorasi yang memadai. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Bambi (dikutip dalam Nganimasi,2013:45), desain karakter perlu disesuaikan dengan permintaan atau kebutuhan naratif. Terdapat beberapa faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses perancangan lingkungan menurut Hernandez yaitu, tekstur dan permukaan, fokus storytelling, objek dan asset, relasi karakter, iconography, karakteristik, warna dan mood.

### **Perwujudan Desain Karakter Animasi**

Hasil dari desain karakter diharapkan dapat diimplementasikan sebagai bahan untuk pembuatan animasi 2 dimensi sebagai edukasi dan dapat meningkatkan daya tarik untuk lebih mengenal makanan khas Indonesia. Evaluasi dan perbaikan akan terus dilakukan hingga karakter animasi "Taste Treasure" dapat dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian mendatang. Tujuannya adalah untuk menjadikan karakter ini sebagai tokoh utama yang kuat dalam pengembangan berbagai media, seperti serial animasi dan game. Proses ini melibatkan penyesuaian desain, serta pengoptimalan ekspresi agar karakter mampu menarik perhatian audiens secara luas. Dengan pendekatan yang matang, karakter animasi "Taste Treasure" diharapkan mampu menjadi karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dalam berbagai media digital.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Eksplorasi Ide**

Pada konsep awal penciptaan karakter animasi 2D dimulai dengan proses penggarapan ide, diciptakan empat karakter berbeda yang memiliki ciri khas unik digarap karena ingin mengenalkan beberapa makanan tradisional Indonesia yang terkenal namun sudah jarang dipilih oleh masyarakat masa kini. Berdasarkan konsep tersebut eksplorasi ide dilakukan dengan studi pustaka dan pengamatan terhadap makanan tradisional Indonesia yang sudah dipilih yaitu rendang, tempe, dan klepon. Alasan memilih ide tersebut karena terdapat perbedaan yang mencolok dari karakteristik makanan masing-masing. Selain karakter yang terinspirasi dari makanan tradisional Indonesia terdapat pula satu karakter yang berasal dari referensi anak SMA, karakteristik anak SMA kekinian yang mengikuti style saat ini akan memancing perhatian para audiens yang melihatnya. Dalam perancangan desain karakter ini, warna yang digunakan oleh penulis untuk mewakili warna masing masing makanan serta salah satu siswi SMA adalah warna-warna menuju hangat dan tidak menggunakan warna yang terlalu kuat karena ingin memanjakan mata para audiens. Warna baju pada karakter makanan dibuat mengikuti seperti makanan aslinya namun diturunkan sedikit kecerahannya menyesuaikan warna yang disukai pada era saat ini.

Latar cerita pada karakter ini berawal dari Sarah yang merupakan seorang anak yatim piatu. Sarah menjual makanan nusantara yang ia sukai di pasar. Suatu hari saat ia pulang sekolah ia melihat sebuah botol yang ternyata berisi ramuan ajaib. Setelah ia sampai di rumah ia memperhatikan lagi ramuan apa yang telah dia terima. Diatas meja tersebut ada (Rendang, Tempe Goreng, dan Klepon). Tanpa berfikir panjang, Sarah langsung menuangkan ramuan itu keatas makanan-makanan tersebut. Betapa kagetnya Sarah ketika semua makanan itu berubah menjadi manusia.

## 2. Perancangan Konsep Sketsa dan Penokohan

Pada penelitian ini terdapat beberapa aset yang telah dipersiapkan terutama pada konsep karakter 2D. Adapun Konsep desain karakter animasi yang telah dibuat dari 4 karakter. Setelah melakukan pengolahan data, penulis mulai mengeksplorasi visual kedalam sebuah sketsa.

### 1) Karakter 1

Nama : Sarah.  
Usia : 17 tahun.  
Tinggi/berat : 171 cm / 55 kg.  
Watak : Tegas, ramah, berani, percaya diri.  
Biografi : Merupakan gadis SMA kelas 11, ia merupakan seorang penjual jajanan dan juga  
lauk pauk makanan tradisional Indonesia.

Sketsa :



Gambar 2. Sketsa karakter dan ekspresi Sarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

### - Karakter 2

Nama : Timi.  
Usia : 5 tahun.  
Tinggi/berat : 110 cm / 29 kg.  
Watak : Ceria, Cengeng, Jahil.  
Biografi : Merupakan karakter manusia yang sangat aktif, Timi semulanya adalah goreng yang dijual oleh Sarah.

Sketsa :



Gambar 3. Sketsa karakter dan ekspresi Timi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

### - Karakter 3

Nama : Klepita  
Usia : 13 tahun.  
Tinggi/berat : 150 cm / 46kg.

Watak : Pemalu, pemaarah, cuek.  
Biografi : Merupakan karakter manusia yang sangat pemalu, Klepita semulanya adalah

klepon yang dijual oleh Sarah.

Sketsa :



Gambar 4. Sketsa karakter dan ekspresi Klepita  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

- Karakter 4

Nama : Rendi  
Usia : 14 tahun.  
Tinggi/berat : 160 cm / 48 kg.  
Watak : Ramah, bijaksana, dewasa.  
Biografi : Merupakan karakter manusia yang sangat bijaksana, Rendi semulanya adalah

rendang sisa yang dijual oleh Sarah.

Sketsa :



Gambar 5. Sketsa karakter dan ekspresi Rendi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil yang kemudian di tracing di adobe illustration. Segala watak serta proporsi badan diatur sesuai data yang sudah dicari dan disesuaikan dari data-data yang sudah dikumpulkan.

### 3. Perwujudan Desain Karakter

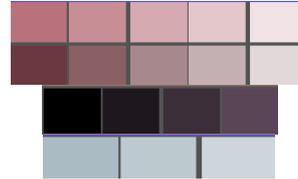
Setelah membuat sketsa secara manual langkah selanjut nya yaitu pembuatan visualisasi karakter 2 dimensi secara digital menggunakan adobe illustration. Penulis disini menentukan color palate serta karakter fisik (mencakup aspek seperti bentuk tubuh, warna kulit, bentuk wajah, gaya rambut, pakaian, aksesoris,dan elemen fisik lainnya. Kepribadian dan ekspresi wajah dari masing- masing karakter juga harus diperhatikan. Mata adalah aspek ekspresi yang paling penting dan harus digambar dengan sangat hati-hati, menurut buku *The Illusion of Life* (1981). Komunikasi dan kepercayaan dihancurkan bahkan oleh gerakan tidak teratur terkecil atau gerakan yang salah di antaranya. Latar belakang dan cerita juga dapat membantu memperkuat identitas karakter dan memberikan konteks untuk perilaku dan interaksi dalam cerita.

## Perwujudan Desain Karakter 1

### Karakter Sarah



### Color Pallete



Sarah di desain memiliki warna kulit sawo matang, cardigan berwarna pink merupakan referensi dari anak sma saat ini yang sering memakai cardigan sebagai luaran seragam. Warna pink pada cardigan menggambarkan jiwa muda, warna pink sering dikaitkan dengan femininitas. Rok berwarna abu-abu merupakan rok umum pada siswa siswi sma Indonesia, dan menggunakan sepatu sneakers merupakan sepatu yang sering digunakan oleh para siswa siswi di SMA. Contoh gambar referensi :

#### 1. Cardigan



#### 2. Rok SMA



### Face Expression

Sarah seringkali menampilkan ekspresi wajah datarnya, namun apabila ia bertemu seseorang makan Sarah akan menunjukan senyuman lebar kepada siapapun. Seperti yang kita ketahui Sarah merupakan anak SMA yang menjual makanan nusantara oleh karena itu ia sangat ramah kepada siapa saja.

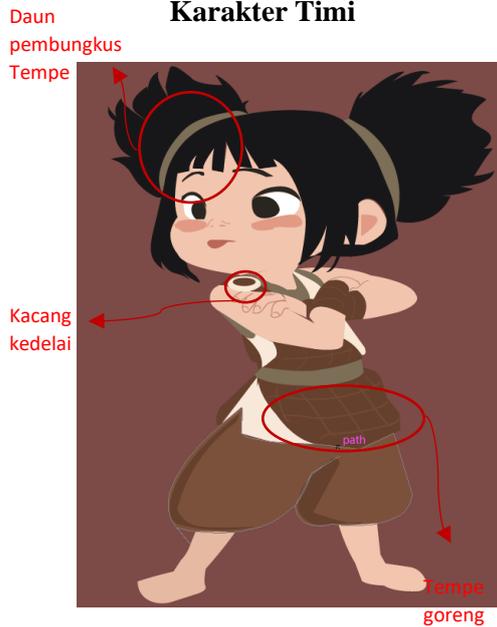


**Character Design Around**

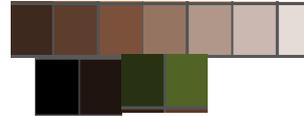


Hasil akhir karakter Sarah.

### Karakter Timi



### Color Pallette



Timi merupakan karakter dimana yang semulanya berupa sebuah tempe. Kulit berwarna sawo matang dan tidak memakai alas kaki menandakan bahwa timi merupakan karakter yang aktif. Dapat dilihat pada baju luaran timi berwarna coklat dengan motif garis menggambarkan tempe goreng, pin yang ada di Pundak timi menggambarkan biji kedelai, ikat rambut hijau pada Timi menggambarkan daun pembungkus tempe. Contoh gambar referensi :

1.



2.



### Face Expression



Karakter Timi digambarkan sebagai karakter yang ceria dan aktif namun dibalik itu Timi juga sangat cengeng bisa dilihat dari ekspresi disamping mata yang bulat menggambarkan keceriaan dan wajah sedih nya yang menggambarkan kesedihan.

### Character Design Around



Hasil akhir karakter Timi.

### Perwujudan Desain Karakter 3

#### Karakter Klepita



#### Color Pallette



Klepita di desain memiliki warna kulit putih langsung, Klepita merupakan karakter yang semulanya merupakan klepon. Baju Klepita yang berwarna hijau dan model tengah berwarna coklat tua menggambarkan isian gula merah pada klepon. Ikat rambut klepita berbentuk klepon dengan butiran kelapa. Rambut nya di buat seperti itu menggambarkan daun kelapa.

### Face Expression



Klepita seringkali menampilkan ekspresi wajah datar dan sinis. Namun disisi lain Klepita juga mempunyai rasa pemalu yang berlebihan. Bisa dilihat dari perbedaan ekspresi yang cukup signifikan.

### Character Design Around



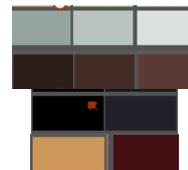
Hasil akhir karakter Klepita.

## Perwujudan Desain Karakter 4

### Karakter Rendi



### Color Pallete



Rendi didesain memiliki warna kulit kuning langsung. Rendi merupakan karakter yang semulannya Rendang. Tampilan topi khas padang berwarna merah merupakan topi yang berasal dari Provinsi Sumatera Utara, sarung tangan Rendi menggambarkan kuah padang yang pekat. Celana berwarna coklat tua menggambarkan daging rendang. Pita yang ada di lehernya pun menggambarkan sayur yang ada pada masakan padang serta gaya pakaian seperti pelayan masakan padang.

---

### Face Expression



Rendi seringkali menampilkan ekspresi wajah yang lucu dan tenang. Karakteristik yang dimiliki Rendi merupakan karakter yang bijaksana namun tenang.

---

### Character Design Around



Hasil akhir karakter Rendi.

---

## SIMPULAN

Pada penelitian ini desain karakter mengangkat tema masakan nusantara. Terdapat tiga karakter yaitu Sarah, Timi, Klepita, Rendi yang masing-masing mewakili masakan nusantara diantaranya Timi mewakili tempe, Klepita mewakili klepon, dan Rendi mewakili rendang. Dengan desain karakter yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan menjadi karakter utama dalam serial animasi atau game, dan dapat meningkatkan antusiasme masyarakat terhadap makanan tradisional yang semakin tersingkirkan khususnya pada kalangan anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, Wini, Rezki Yuniarti dan Agus Komarudin, 2019. Desain Game Simulasi Pembuatan Kue Tradisional menggunakan Pendekatan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework. *Journal Universitas Islam Indonesia*. 1:13-17.
- Artha, I Gede Agus Indram Bayu, Putu Arya Janottama dan Wahyu Indira. 2023. Desain Karakter Animasi “Cupak Grantang” sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Bali Dwipantara Waskita*. 3:329-337. <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Anugrah, SP, & Indrojarko, BT (2018). Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, *ejournal.its.ac.id*, [http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/29513](http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/29513)
- Gustami, S. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Hapsari, P., Ds, S., & Ds, M. (2021). Penerapan Desain Karakter Dan Art Direction Perancangan Karakter Film Animasi. *Profilm: Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevisian*, 1(1), 19-30. <https://doi.org/10.56849/ahbq9803>
- Hidayat, Syarip dan Mochamad Rosidin. 2018. Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni dan Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. 3(2): 134-145.
- Mahendra, I Ketut dan Ni Made Marlin Minarsih. 2021. Inovasi Industri Kreatif Berbasis Budaya Visual Nusantara. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*. 4:79-84.
- Mauleti, E. K. (2024). ESTETIKA ELEMEN GEOMETRIS PADA IDENTITAS VISUAL FIFA WOMEN’S WORLD CUP 2023. *Titik Imaji*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30813/.v7i1.4949>
- Nadya, N. (2024). Peranan Konsep Latar Dan Efek Visual dengan Pendekatan Metode Proses Produksi Animasi pada Film " Dahulu Kala". *Titik Imaji*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.30813/.v7i1.5245>
- Pertiwi, 8Amalia Dwi, Ratih Novi Septian, Riswati Ashifa dan Prihantini. 2021. Peran Oerorganisasi Kemahasiswaan dalam Membangun Karakter: Urgensi Organisasi Kemahasiswaan pada Generasi Digital. *Journal on Early Childhood*. 4(3):107-115. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.202>