

## **The Designing of a 2D Animation as an Effort to Increase Adolescent Knowledge and Insights about How to Make Turmeric and Tamarind Tonic and its Benefits**

### **Perancangan Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Wawasan Remaja tentang Pembuatan Jamu Kunyit Asam dan Manfaatnya**

**Sisca Kumara Dayu, Mitra Istiar Wardhana\*, Arif Sutrisno**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

#### **Abstract**

Traditional turmeric and tamarind tonic is a traditional drink that is one of Indonesia's cultural heritages. This drink is increasingly seen being replaced by modern drinks that are widely sold in shopping centers. It is proven by the decreasing consumption of traditional herbal medicine in the upper economic community, this will affect the existence of traditional herbal medicine. For this reason, traditional turmeric and tamarind tonic needs to be reintroduced to the public, especially to teenagers, so that this drink can be popular again alongside modern drinks. The media that is used to introduce the traditional turmeric and tamarind tonic for adolescents is in the form of 2d animation. The media was chosen because it is very popular and favored by adolescents. This study uses a descriptive method with a design consisting of pre-production, production, and post-production stages. 2d animation entitled Mother's Kitchen as the main media, with supporting media in the form of an animated trailer. From the survey data, it was found that 53% of respondents' understanding of animation was very good and 56% thought that the story was very interesting. Based on the data obtained, the 2d animation mother's kitchen can be used as an effort to increase the knowledge and insight of adolescents about the manufacture of traditional turmeric and tamarind tonic and its benefits.

**Keywords:** 2d animation, traditional turmeric and tamarind tonic, adolescent

#### **Abstrak**

Jamu kunyit asam merupakan minuman tradisional yang menjadi salah satu warisan budaya Indonesia. Minuman ini semakin jarang terlihat tergantikan oleh minuman-minuman modern yang banyak dijual di pusat-pusat perbelanjaan. Terbukti dengan konsumsi jamu tradisional pada masyarakat ekonomi atas yang mulai berkurang, hal ini akan mempengaruhi keberadaan jamu tradisional. Untuk itu jamu kunyit asam perlu dikenalkan kembali kepada masyarakat, khususnya remaja agar minuman ini bisa kembali populer bersanding dengan minuman modern. Media yang digunakan dalam pengenalan jamu kunyit asam bagi remaja berupa animasi 2 dimensi, media tersebut dipilih karena sangat populer dan digemari oleh para remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan perancangan terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Animasi 2 dimensi berjudul "Mother's Kitchen" sebagai media utama, dengan media pendukung berupa trailer animasi. Dari data survei menghasilkan pemahaman responden tentang animasi 53% sangat baik dan 56% berpendapat cerita sangat menarik. Berdasarkan data yang diperoleh, animasi 2 dimensi "Mother's Kitchen" dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

**Kata kunci:** animasi 2D, jamu kunyit asam, remaja

## 1. Pendahuluan

Indonesia memiliki berbagai macam warisan budaya, namun warisan tersebut semakin luntur seiring dengan majunya arus globalisasi hingga menyebabkan rasa cinta terhadap budaya semakin berkurang, dalam hal ini generasi muda memiliki peran penting untuk tetap melestarikan warisan budaya Indonesia (Nahak, 2019). Akibat dari mulai lunturnya warisan budaya tersebut mempengaruhi keberadaan warisan budaya lokal bagi masyarakat Indonesia. Warisan budaya lokal tersebut salah satunya yaitu jamu tradisional. Berdasarkan data yang diperoleh Andriati dan Wahjudi (2016) penerimaan jamu sebagai alternatif obat modern paling tinggi yaitu pada masyarakat ekonomi rendah 58% dari data responden, pada masyarakat ekonomi menengah tingkat konsumsi jamu sebesar 25% dari data responden, dan masyarakat ekonomi atas hanya 17% yang mengkonsumsi jamu. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada masyarakat dengan tingkat ekonomi yang tinggi semakin berkurang dalam konsumsi jamu tradisional. Jamu merupakan salah satu minuman tradisional yang digemari khususnya bagi orang Jawa, khasiat dari jamu yang teruji secara turun temurun membuat jamu memberikan peran penting dalam menyembuhkan berbagai penyakit (Paryono & Kurniarum, 2014). Selain karena harganya yang dinilai lebih terjangkau, mengkonsumsi obat tradisional berupa jamu diyakini memiliki efek samping yang relatif lebih rendah dan lebih aman (Prasanti, 2017). Jamu memiliki keunggulan komparatif yang tinggi karena berasal dari kearifan lokal masyarakat serta keragaman hayati yang tinggi, jamu tidak hanya sebagai produk ekonomi kreatif secara turun temurun tetapi juga sebagai warisan budaya yang berperan dalam bidang kesehatan, perekonomian dan sosial budaya Indonesia (Aditama, 2014).

Menurut Herianto (2019) jamu kunyit asam merupakan salah satu jamu yang banyak digemari, selain itu juga merupakan produk unggulan dari salah satu produsen jamu terbesar di Indonesia. Jamu kunyit asam lebih disukai masyarakat karena memiliki rasa yang lebih manis dan ada sedikit rasa asam yang membuat jamu ini berbeda dari jamu lainnya yang cenderung sedikit pahit, selain itu jamu ini juga memiliki kandungan kunyit yang pekat. Jamu kunyit asam memiliki banyak manfaat diantaranya; meningkatkan fungsi otak, meremajakan sel-sel tubuh, menurunkan risiko kanker, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, mengurangi nyeri haid serta melancarkan siklus haid, membantu menurunkan berat badan, mencegah bau badan, menyuburkan kandungan, mencegah panas dalam dan sariawan (Fiona, 2021). Bahan utama dalam pembuatan jamu kunyit asam berupa kunyit (*Curcuma Longa Linn*) dan asam jawa (*Tamarindus Indica L.*) (Herianto, 2019). Jamu kunyit asam banyak ditemukan dalam bentuk seduhan cair seperti jamu-jamu yang bisa dijual di pasaran.

Ketika sakit remaja cenderung memilih obat kimia, karena sejak awal sudah terbentuk pemikiran bahwa obat kimia lebih baik daripada jamu tradisional dengan alasan bahwa obat kimia efeknya lebih cepat dan lebih praktis (Nainggolan, 2019). Menurut WHO dalam Harismi (2020) menjelaskan bahwa remaja adalah penduduk pada rentang usia 10-19 tahun, namun ada juga rentang usia 15-24 tahun yang disebut dengan istilah anak muda. Pada pengertiannya remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa, masa remaja dikelompokkan menjadi tiga tahap; yaitu masa pra remaja dengan usia 12-13 tahun, masa remaja awal dengan usia 13-17 tahun, dan masa remaja lanjut dengan usia 17-20 tahun (Diananda, 2019). Menurut Sinambela, Mahdiyah, dan Helmiah (2016), pemilihan konsumen jamu tradisional bagi remaja memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan sosial, baik secara individu maupun kelompok, sehingga salah satu strategi pengembangan jamu yang diterapkan sampai sekarang adalah dengan memelihara keberadaan konsumen remaja. Selain itu, remaja

merupakan generasi penerus bangsa yang nantinya akan berperan penting dalam melestarikan warisan budaya Indonesia, oleh sebab itu penting bagi remaja dalam mempelajari cara pembuatan dan manfaat jamu kunyit asam.

Sanyoto (dalam Budiani, 2016) memaparkan bahwa perancangan diartikan sebagai pembuatan desain, perancangan berasal dari kata dasar rancang yang merupakan hasil terjemahan dari kata design dalam Bahasa Inggris. Perancangan merupakan proses pembuatan produk, pengembangan, dan pengumpulan data. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Moenir (2017) bahwa perancangan animasi dengan tema lokal berupa jamu tradisional bisa menjadi salah satu media agar jamu tradisional kembali dikenal oleh kalangan masyarakat seiring dengan berkembangnya era globalisasi dan perkembangan industri animasi di Indonesia. Penelitian tersebut juga membuahkan hasil yang positif, dimana baik segi materi maupun teknis membuat karya animasi dengan tema jamu tradisional nantinya akan semakin memperkuat media hiburan berupa animasi di Indonesia. Salah satunya animasi 2 dimensi yang sering ditemui dalam berbagai media seperti iklan, video klip musik, film, dan animasi berseri atau yang biasa dikenal dengan anime yang berasal dari Jepang. Pemilihan animasi 2 dimensi sebagai media dalam pembuatan tugas akhir karena animasi 2 dimensi sudah dikenal oleh berbagai kalangan termasuk remaja, sehingga mempermudah dalam penyampaian animasi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratama, Pramono dan Samudro (2020) menjadi acuan dalam penggunaan animasi sebagai media promosi terutama implementasi prinsip animasi. Sejak perkembangan dunia pertelevisian animasi mulai dikenal luas, hal ini kemudian menjadi realisasi nyata dari perkembangan animasi 2 dimensi terutama dalam pembuatan film kartun (Wardhana, Susilo, & Ramadhani, 2020). Utami (2011) menjelaskan bahwa animasi yang dijadikan sebagai media edukasi dapat memperkuat motivasi karena disertai gambar yang bergerak sehingga menarik perhatian siswa, disamping itu animasi juga bisa digunakan sebagai media dalam memberikan pemahaman dari materi atau informasi yang akan diberikan. Sedangkan menurut Sutrisno (2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan melalui media animasi lebih mudah dipahami secara alami, sehingga motivasi dalam belajar muncul tanpa adanya paksaan. Oleh sebab itu, animasi 2 dimensi akan membuat remaja tertarik karena disertai dengan audio dan visual sehingga animasi 2 dimensi bisa menjadi media edukasi yang efektif bagi remaja, terutama dalam edukasi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. Berdasarkan data serta permasalahan yang telah dijelaskan tersebut memberikan ide bagi penulis dalam memilih animasi 2 dimensi sebagai sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## **2. Metode**

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang mengutamakan pemecahan masalah secara aktual (Seondari, 2012). Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada, baik fenomena hasil rekayasa maupun fenomena bersifat alamiah (Sukmadinata, 2005). Dalam penggunaannya metode ini membutuhkan instrumen sebelum akhirnya digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sutrisno, 2021). Metode deskriptif dinilai tepat karena objek digambarkan dan diinterpretasikan sesuai dengan apa adanya, sesuai dengan perancangan

animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya berdasarkan data yang dikumpulkan secara sistematis.

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer dan sekunder. Pada sumber data primer dalam penelitian ini berupa wawancara dengan narasumber yang berpengalaman dalam pembuatan jamu, salah satunya jamu kunyit asam. Narasumber tersebut antara lain, ibu rumah tangga dan penjual jamu dengan rentang usia 45-50 tahun. Proses wawancara dengan narasumber menggunakan metode 5W+1H, tahapan tersebut antara lain mengembangkan pertanyaan *what* (apa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (di mana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana) sesuai dengan tema dalam pembuatan animasi nantinya. Sedangkan pada sumber data sekunder yaitu pencarian data melalui internet berupa sumber literatur, jurnal, blog, serta *website*. Pencarian dilakukan di berbagai sumber yang membahas tentang jamu kunyit asam, baik berupa berita, tulisan blog, video maupun gambar.

Berdasarkan pengumpulan data primer dan data sekunder tersebut jamu kunyit asam masih belum terlalu diminati oleh remaja. Sehingga dibuatlah sebuah media yang digunakan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja berupa animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya. Alur dari tahap perancangan yang digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi terbagi menjadi 3 tahap antara lain; tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi. Masing-masing dari tahapan tersebut kemudian terbagi lagi menjadi beberapa tahap; pada tahap pra produksi terdiri dari konsep dan ide animasi, pengumpulan data dan referensi, *script*, dan *storyboard*. Tahap produksi terdiri dari desain karakter, properti animasi, animasi infografis, *background*, *dubbing* dan *sound effect*, serta tahap *animating*. Tahap pasca produksi terdiri dari tahap *compositing*, *editing*, *rendering* animasi dan yang terakhir yaitu proses publikasi animasi, tahapan tersebut dicantumkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Perancangan Animasi

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) dan studi literatur ditemukan bahwa perancangan animasi 2 dimensi tentang pembuatan jamu kunyit asam bisa dijadikan upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi remaja. Media utama dalam perancangan ini berupa animasi 2 dimensi yang menjelaskan tentang proses pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, sedangkan media pendukungnya berupa trailer animasi. Judul dari animasi ini yaitu *"Mother's Kitchen"* yang disesuaikan dengan tema animasi tentang memasak, dengan target penonton remaja berusia 12-24 tahun. Berdasarkan tahap

perancangan pada bagian metode serta hasil yang akan dicapai, kemudian dibuatlah tahapan dari pembuatan animasi *“Mother’s Kitchen”*. Terdapat beberapa tahapan, antara lain:

### 3.1. Pra Produksi

Tahap pra produksi menjadi awal dari perancangan animasi, tahap ini merupakan tahapan atau persiapan sebelum dilakukannya proses produksi. Pada pra produksi dilakukan pembuatan konsep atau dasar sebelum dibuatnya animasi, sehingga pada tahap produksi nantinya dapat dengan mudah diimplementasikan. Tahap ini terbagi menjadi konsep dan ide, pengumpulan data dan referensi, pembuatan *script*, dan pembuatan *storyboard*.

#### *Konsep dan Ide*

Konsep dan ide merupakan tahap awal dan utama dari pembuatan animasi, sehingga tahap ini menjadi proses dasar dan penting dalam terciptanya animasi. Pada pembuatan konsep juga merupakan tahap terciptanya sebuah cerita, *storyboard* dan karakter (Pratama dkk., 2020). Konsep atau ide dari terciptanya animasi *“Mother’s Kitchen”* berawal dari menurunnya jumlah ketertarikan remaja tentang jamu tradisional Indonesia, penulis memilih jamu kunyit asam karena masyarakat dari berbagai usia terutama remaja menggemari jamu kunyit asam (Herianto, 2019). Berdasarkan pernyataan tersebut penulis kemudian menggabungkan proses pembuatan jamu kunyit asam disertai dengan manfaatnya melalui media animasi 2 dimensi. Mengingat pada perkembangannya saat ini animasi semakin dikenal dan digemari oleh berbagai kalangan masyarakat (Wardhana dkk., 2020). Sehingga media dan tema ini dinilai tepat untuk direalisasikan dalam sebuah animasi edukasi tentang jamu tradisional.

Pada tahap konsep dan ide animasi tidak luput dari elemen warna yang akan digunakan, warna merupakan elemen yang penting dalam mengkomunikasikan suatu objek, menarik perhatian, membuat lebih indah, terorganisir, serta memberikan asosiasi dan menunjukkan perasaan (Banindro, 2018). Tone warna yang digunakan dalam perancangan animasi *“Mother’s Kitchen”* yakni warna hangat meliputi nuansa merah, oranye, dan kuning. Warna hangat merupakan warna yang memberikan kesan hangat dan membawa rasa nyaman (Skema dan kelompok warna, 2019). Selain itu, ada juga warna coklat yang memberikan kesan hangat dan nyaman, secara psikologis warna ini juga memiliki kesan kuat dan dapat diandalkan. Warna-warna tersebut dipilih agar sesuai dengan tema cerita yang menceritakan tentang anak dan ibu, sehingga akan memberi kesan kehangatan dalam cerita dengan pemilihan warna yang tepat.

#### *Pengumpulan Data dan Referensi*

Setelah tahap konsep dan ide langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data dan referensi, tahap ini dilakukan agar alur cerita dalam animasi terlihat nyata dan mengandung informasi yang valid. Data dan referensi berasal dari sumber-sumber internet dan wawancara melalui narasumber. Data tersebut kemudian dikumpulkan dan digunakan sebagai referensi animasi. Dalam pengumpulan data dan referensi, penulis mengumpulkan data melalui wawancara bersama narasumber, melalui artikel, *website* maupun jurnal dari internet. Sebagian besar referensi dari pembuatan karakter, properti, *background* dan gambar yang digunakan dalam animasi infografis didapatkan melalui blog maupun *website*. Berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) bersama ibu Rukayah sebagai penjual

jamu berusia 47 tahun dan ibu Nur seorang ibu rumah tangga yang mengetahui proses pembuatan jamu kunyit asam, berusia 50 tahun, serta berdasarkan sumber literatur diperoleh hasil berupa bahan, proses pembuatan dan manfaat jamu kunyit asam.

Bahan dari pembuatan jamu kunyit asam terdiri dari 250 gram kunyit, 30 gram gula jawa, 250 gula pasir, 50 gram asam jawa, 1 ½ liter air dan ½ sendok teh garam. Sedangkan proses pembuatannya dimulai dari mengupas dan mencuci bersih kunyit, kemudian diparut. Selanjutnya kunyit direbus bersama 1 ½ liter air, 30 gram gula jawa, 250 gram gula pasir, 50 gram asam jawa dan ½ sendok teh garam. Langkah terakhir yaitu tunggu sampai mendidih dan dinginkan jamu kunyit asam, setelah itu jamu siap untuk dinikmati. Selanjutnya yaitu manfaat dari jamu kunyit asam antara lain; meningkatkan fungsi otak, meremajakan sel-sel tubuh, menurunkan resiko kanker, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, mengurangi nyeri haid dan melancarkan siklus haid, membantu menurunkan berat badan, mencegah bau badan, menyuburkan kandungan, mencegah panas dalam dan sariawan.

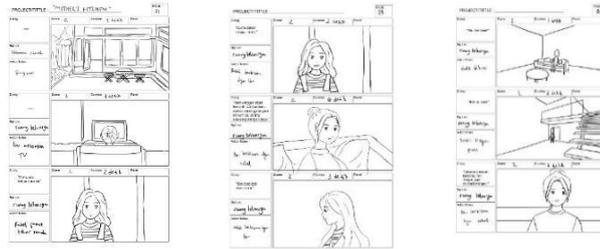
Selain itu, berdasarkan hasil wawancara (komunikasi pribadi, 12 Maret 2021) dengan narasumber disimpulkan bahwa hampir semua kalangan masyarakat dari muda hingga tua masih mengkonsumsi jamu. Sedangkan untuk jamu tradisional yang masih diminati remaja antara lain; jamu beras kencur, jamu kunyit, jamu sinom dan jamu kunyit asam. Saat ini masyarakat kurang tertarik dalam mengkonsumsi jamu karena banyaknya obat yang lebih mudah didapat dan lebih praktis daripada jamu yang saat ini sangat jarang ditemui penjual jamu dan masyarakat terutama remaja memiliki minat yang berkurang terhadap jamu tradisional. Salah satu alasan narasumber belajar membuat jamu yaitu karena ingin melestarikan warisan leluhur Indonesia dan bisa diwariskan secara turun temurun nantinya.

### *Script*

Setelah tahap pengumpulan data dan referensi dibuatlah *script* atau naskah, *script* merupakan unsur dari pembuatan animasi, program televisi maupun film, *script* berupa karya tulis yang dibuat oleh *scriptwriter*. *Script* dibuat berdasarkan hasil dari pengumpulan data dan referensi yang telah didapatkan, kemudian disusun hingga menjadi cerita. Penggunaan aspek yang dihasilkan dari tahap pengumpulan data dan referensi yaitu, pada penulisan *script* berisi latar tempat, waktu, narasi, dialog antar tokoh, ekspresi dan gerakan. Latar tempat dari animasi terdiri dari ruang keluarga, dapur dan halaman belakang, sedangkan latar waktu meliputi siang hari dan malam hari.

Pada bagian narasi, dialog, ekspresi dan gerakan tokoh meliputi isi dari *script* yang bercerita bercerita tentang Rahel yang merupakan seorang remaja, diajak oleh ibunya membuat jamu kunyit asam dan belajar tentang proses pembuatannya. Pada bagian akhir cerita juga dijelaskan oleh ibunya tentang manfaat dari jamu kunyit asam. Pembuatan *script* disesuaikan dengan durasi dan cerita yang akan dibuat dengan pertimbangan dari kelengkapan cerita dan kesesuaian alur yang akan diciptakan dalam animasi. Selain itu penyesuaian dari durasi animasi yang tidak terlalu panjang agar animasi dapat tetap menarik perhatian penonton dan pesan yang ada dalam cerita dapat tersampaikan kepada penonton (Putranto, Samudro & Wardhana, 2020).

## Storyboard



**Gambar 2. Storyboard Animasi**

Tahap selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*, tahap ini dibuat berdasarkan hasil dari tahap pembuatan *script* kemudian dibuat sebagai dasar dari penyusunan gambaran dari setiap *scene* yang akan dibuat dalam animasi, setiap *scene* disusun dengan runtut sehingga menjadi cerita yang utuh berupa gambar. Kumpulan gambar tersebut akan menjadi dasar dalam pembuatan animasi. *Storyboard* biasanya berupa gambar dan kolom yang berisi durasi dari setiap *scene* animasi, *background* atau lokasi dalam *scene* serta dialog tokoh.

*Storyboard* merupakan penggambaran dari urutan rangkaian sketsa yang digunakan dalam sebuah animasi (Ariyati & Misriati, 2016). *Storyboard* juga termasuk gambaran sederhana dari hasil akhir berdasarkan setiap adegan dari sudut kamera, pada tahap ini sangat penting dalam memahami jalan cerita agar bisa menggambarkannya melalui *storyboard*. Terdapat 3 *scene* dalam animasi “Mother’s Kitchen”. Dalam *storyboard* animasi terdapat latar waktu siang dan sore hari, dengan latar tempat di halaman rumah, ruang keluarga dan dapur. Selain animasi berupa *frame by frame* yang digambarkan dalam *storyboard*, terdapat juga animasi infografis yang menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam. *Storyboard* dibuat secara berurutan sesuai dengan alur cerita mulai dari pengenalan cerita, terjadi konflik, klimaks dan penyelesaian.

Selain *storyboard* berbentuk gambar ada juga *storyboard animatic* yang berbentuk video, *storyboard* ini berisi urutan gambar dari *storyboard* yang telah dibuat. *Storyboard* ini menjelaskan gambaran dari hasil animasi nantinya, dengan ditambahkan *dubbing*, *sound effect*, dan *background*. Pembuatannya melalui *software adobe premiere pro CC 2015*, *storyboard animatic* digunakan dalam memperkirakan durasi dari setiap *scene* dan *dubbing*, sehingga lebih akurat dan cepat dalam proses *editing* hasil akhir animasi, dengan kata lain *storyboard animatic* digunakan agar mempermudah dalam tahap pasca produksi nantinya dengan perkiraan animasi berdurasi 3 menit 26 detik. Pembuatan *storyboard* menjadi proses terakhir dari tahap pra produksi yang kemudian dilanjutkan menuju tahap produksi.

### 3.2. Produksi

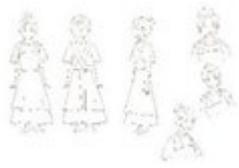
Tahap produksi merupakan hasil dari tahap pra produksi yang diimplementasikan lebih lanjut, dimana semua data atau referensi yang telah dikumpulkan serta tahapan lain dalam pra produksi siap untuk dikerjakan atau diproduksi. Tahap ini terdiri dari pembuatan karakter, properti animasi, pembuatan bahan animasi infografis, pembuatan *background*, *dubbing* dan *sound effect* serta proses *animating*.

*Karakter*

Proses pertama dari tahap produksi yaitu pembuatan karakter dalam animasi mulai dari landasan permasalahan dari penelitian, konsep dan ide hingga hasil akhir karakter. Terdapat 2 karakter dalam animasi yaitu seorang remaja dan ibunya, sebagai karakter dan penghubung dari animasi kepada penonton yang nantinya akan ditujukan untuk remaja sebagai target utamanya. Hal ini sesuai dengan aspek yang mewakili isi animasi tentang proses pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, dimana terdapat seorang ibu sebagai karakter yang akan menjelaskan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya sedangkan karakter remaja yang akan menjadi target dari penyampaian tersebut. Berikut ini tahapan dari pembuatan karakter:

**Tabel 1. Karakter Animasi**

No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
1	 <p data-bbox="357 969 711 996">Sumber: <a href="http://www.tribunnews.com">www.tribunnews.com</a></p>  <p data-bbox="472 1261 746 1317">Sumber: <a href="http://www.purlsoho.com">www.purlsoho.com</a></p>	<p data-bbox="836 779 1353 1088">Pada bagian referensi berisi pengumpulan referensi karakter menggunakan referensi dari publik figur bernama Prisia berusia 37 tahun. Pakaian yang digunakan karakter nantinya yaitu apron berwarna merah dan <i>dress</i> rumahan berwarna krem. Tokoh utama animasi berusia 37 tahun memiliki rambut panjang disanggul berwarna hitam kecoklatan, pandai memasak dengan pembawaan sabar.</p>
2	 <p data-bbox="387 1615 807 1693">Sumber: Animasi Homesick (TheCGBros, 2018) dan Hanna (2020knuanimation, 2020) by Amabel Emillavta</p>	<p data-bbox="836 1350 1353 1686">Tahap selanjutnya yaitu menentukan gaya visual yang digunakan pada karakter menggunakan referensi <i>style</i> dari Amabel Emillavta, sehingga sesuai dengan <i>style</i> pada remaja pada umumnya selain itu juga menggunakan pemilihan warna-warna kecoklatan dimana lebih menggambarkan suasana hangat. Hal ini akan sesuai dengan cerita dari animasi nantinya yang menggambarkan interaksi antara seorang anak dan ibunya.</p>
3		<p data-bbox="836 1731 1353 1944">Tahap sketsa dimulai dengan proses pembuatan karakter dikerjakan melalui <i>software clip studio paint</i> dan sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan. Pembuatan karakter dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari tiap properti.</p>

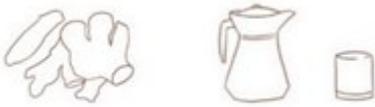
No	Proses Pembuatan Karakter	Keterangan
4		Tahap <i>line art</i> yaitu merapikan gambar pada sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan karakter terlihat jelas.
5		Tahap <i>coloring</i> yaitu proses karakter dari hasil <i>line art</i> mulai diberikan warna dasar.
6		<i>Finishing</i> Hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai properti yang diinginkan dan sehingga warna pada properti tidak terlihat <i>flat</i> .

Pada karakter pendukung bernama Rahel merupakan seorang remaja berusia 17 tahun memiliki rambut panjang berwarna coklat kemerahan, karakter ini diambil dari referensi publik figur bernama Azizi. Rahel merupakan remaja berusia 17 tahun. Sifat dari Rahel yakni terkadang malas, namun dalam beberapa hal selalu ingin tahu dan antusias, sehingga membuatnya suka mencoba hal baru. Pakaian yang digunakan oleh Rahel disesuaikan dengan suasana musim kemarau dalam cerita, mengenakan kaos pendek bergaris dan *jumpsuit* yang juga menggambarkan *fashion* remaja namun tetap *casual*. Dari hasil pembuatan karakter animasi kemudian dilanjutkan pada tahap pembuatan properti animasi.

#### Properti

Tabel 2. Properti Animasi

No	Tahap Pembuatan Properti Animasi	Keterangan
1	<p>Sumber: </p> <p>www.akurat.co</p>  <p>Sumber: www.bukalapak.com</p>	Pengumpulan referensi properti meliputi gambar dari alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan jamu kunyit asam, seperti teko kaca, gelas dan kunyit.
2		Pembuatan properti dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari tiap properti.

No	Tahap Pembuatan Properti Animasi	Keterangan
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar pada sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan properti terlihat jelas.
4		<i>Coloring</i> merupakan hasil dari <i>line art</i> yang diberikan warna dasar.
5		Tahap <i>Finishing</i> merupakan hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai properti yang diinginkan dan sehingga warna pada properti tidak terlihat <i>flat</i> .

Properti merupakan objek pendukung dari animasi yang didasarkan pada kebutuhan cerita sekaligus menjadi pendukung suasana (Ahmad & Sayatman, 2020). Selain sebagai pendukung dalam animasi, properti memiliki peran penting salah satunya agar animasi bisa terlihat nyata dan bisa mewakili jalan cerita serta karakter dalam animasi. Properti yang dibuat nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan cerita animasi, desain dari properti disesuaikan dengan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya dan dibuat sedemikian rupa sehingga objek lebih mudah dipahami oleh penonton.

Sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan, properti yang dibuat dan digunakan dalam animasi sebagian besar berupa peralatan memasak, seperti pisau, panci, sendok dan spatula sop. Terdapat juga bahan-bahan dalam pembuatan jamu kunyit asam seperti, kunyit, garam, gula, dan gula jawa. Properti tersebut disesuaikan dengan animasi yang bercerita tentang proses pembuatan jamu kunyit asam. Proses pembuatan properti melalui *software clip studio paint*, mulai dari tahap sketsa, *line art*, *coloring* dan *finishing*. Setelah pembuatan properti selesai dilanjutkan kemudian dengan pembuatan animasi infografis.

### Animasi Infografis

**Tabel 3. Bahan Animasi Infografis**

No	Tahap Pembuatan Animasi Infografis	Keterangan
1	 <p>Sumber: <a href="http://www.thebodyshop.co.id">www.thebodyshop.co.id</a></p>	Pada tahap pengumpulan referensi yang digunakan dalam animasi infografis yaitu meliputi pencarian gambar yang berkaitan dengan manfaat dari jamu kunyit asam.
2		Tahap sketsa dimulai dari pembuatan bahan animasi infografis berupa gambaran kasar dari tiap ilustrasi nantinya.

No	Tahap Pembuatan Animasi Infografis	Keterangan
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar dari hasil sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan bahan dari animasi infografis terlihat jelas.
4		Pada proses <i>coloring</i> merupakan lanjutan dari hasil dari <i>line art</i> yang mulai diberikan warna dasar.
5		Pada tahap <i>finishing</i> yaitu hasil dari proses <i>coloring</i> yang kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai bahan animasi infografis yang diinginkan dan warna ilustrasi tidak lagi terlihat <i>flat</i> .

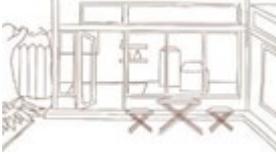
Pada tahap pembuatan animasi infografis dilakukan dengan cara pembuatan ilustrasi, ilustrasi ini dibuat sebagai bahan dalam pembuatan animasi infografis dengan tampilan yang lebih sederhana dan berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Bahan dari pembuatan animasi infografis berupa gambar yang menerangkan tentang manfaat dari jamu kunyit asam, seperti; menurunkan berat badan, mencegah bau badan, membuat kulit bersih bebas dari jerawat, meningkatkan fungsi otak, menurunkan resiko kanker, meremajakan sel-sel tubuh, menyuburkan kandungan, mengurangi nyeri haid, melancarkan siklus haid, mencegah panas dalam dan sariawan. Gambar ini nantinya akan dimasukkan ke dalam animasi di bagian belakang ketika *scene* ibu menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam. Sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan tersebut, kemudian ilustrasi dibuat menggunakan *software clip studio paint*, mulai dari proses sketsa, *line art*, *coloring* hingga *finishing*. Kemudian hasil akhir dari pembuatan bahan animasi infografis di-*export* dengan format png. Proses selanjutnya yaitu menggunakan *software adobe after effect* untuk menganimasikan ilustrasi dari animasi infografis. Setelah pembuatan bahan animasi infografis selesai dilanjutkan dengan tahap pembuatan *background*.

#### Background

**Tabel 4. Background Animasi**

No	Tahap Pembuatan Background	Keterangan
1		Pengumpulan referensi yang digunakan pada pembuatan <i>background</i> animasi yaitu seperti contohnya halaman belakang rumah.

Sumber: animasi hanna (2020knuanimation, 2020)

No	Tahap Pembuatan <i>Background</i>	Keterangan
2		Pembuatan <i>background</i> dimulai dari proses sketsa yang merupakan gambaran kasar dari <i>background</i> nantinya.
3		Dilanjutkan dengan proses <i>line art</i> , yaitu merapikan gambar dari hasil sketsa sehingga detail garis yang menggambarkan <i>background</i> terlihat jelas.
4		Proses <i>coloring</i> yaitu pada hasil dari <i>line art</i> mulai diberikan warna dasar, sehingga mulai terlihat gambaran <i>background</i> animasi.
5		Finishing merupakan hasil dari proses <i>coloring</i> kemudian diberikan <i>shading</i> sehingga menyerupai <i>background</i> yang diinginkan dan warna tidak lagi terlihat <i>flat</i> .

*Background* memiliki peran penting sebagai penggambaran suasana dalam animasi. Pembuatan *background* digunakan untuk menggambarkan keadaan dari setiap *scene* dalam animasi agar sesuai dengan *setting* atau latar tempat yang ingin ditunjukkan pada penonton dan menjadi latar belakang dari objek utama. *Background* dibuat sesuai dengan kebutuhan yang telah dicantumkan dalam *storyboard* animasi.

Pembuatan *background* dimulai dari mengumpulkan referensi yang telah didapatkan, pembuatan sketsa, *line art*, *coloring* dan *finishing*. *Background* pada animasi menggambarkan suasana rumah meliputi dapur, ruang keluarga, dan halaman belakang rumah. Penggambaran tersebut juga disesuaikan dengan waktu dari setiap *scene* dimana terdapat latar waktu siang dan sore hari. Total terdapat 7 *background* utama dan 21 *background* pendukung yang digunakan dalam animasi, proses pembuatannya dikerjakan menggunakan *software clip studio paint*. Setelah pembuatan *background* selesai dilanjutkan kemudian dengan tahap *dubbing* dan *sound effect*.

#### *Dubbing dan sound effect*

Pada tahap *dubbing* dilakukan perekaman suara dari karakter oleh pengisi suara atau *voice actor* agar animasi dapat dipahami dengan mudah dan lebih informatif dalam penyampaiannya. Terdapat 2 suara yang mengisi masing-masing karakter dalam animasi. Penulis mengisi suara pada tokoh Rahel dan tokoh ibu dibantu oleh saudari Azza sebagai pengisi suara ibu. Selain *dubbing*, terdapat juga *sound effect* yang ditambahkan agar setiap adegan dalam animasi yang dilakukan karakter terlihat nyata, ditambah dengan *background* atau suara latar untuk keseluruhan animasi. *Background* juga memberikan kesan dalam animasi semakin menonjol dan dengan mudah dipahami. Selain itu bisa membuat penonton tertarik dan terhanyut saat menikmati animasi. *Sound effect* pada animasi didapatkan melalui youtube dari beberapa vlog video memasak sesuai dengan kegiatan dalam adegan pada tiap *scene*

animasi, seperti menuang air, mencuci kunyit, meletakkan piring dan lain sebagainya. Pada *backsound* penulis memilih alat musik gitar sebagai instrumen yang digunakan dalam pembuatan *backsound*, selain itu animasi lebih mudah diterima oleh penonton dengan adanya *backsound* yang ringan.

### Animating

Setelah tahap *dubbing* dan *sound effect* selesai dilanjutkan kemudian dengan tahap terakhir produksi yaitu *animating*. Tahap *animating* merupakan tahap dimulainya pembuatan animasi, menganimasikan karakter dan properti yang telah dibuat serta ditambah dengan *background*. *Animating* juga merupakan proses dari mengolah karakter dan properti menggunakan sebuah *software* yang digunakan untuk menggerakkan kedua aspek tersebut, tahapan ini menjadi proses awal dalam menghasilkan animasi (Putranto dkk., 2020). Tahap *animating* termasuk tahap paling lama, sehingga akan memakan banyak waktu. *Animating* sendiri merupakan proses dari membuat objek yang awalnya benda mati dibuat sedemikian rupa menjadi hidup atau bergerak. Selain itu terdapat 12 unsur atau prinsip yang sering digunakan dalam pembuatan animasi, namun dalam pembuatan animasi ini menggunakan 4 dari 12 prinsip tersebut, antara lain; *staging*, *slow in and slow out*, *solid drawing*, *timing* dan *spacing*. Prinsip tersebut pertama kali diperkenalkan oleh 2 animator Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas. Menurut Ardiyansah (2010) dalam tulisannya dijelaskan pengertiannya sebagai berikut:

**Tabel 5. Prinsip Animasi**

No	Prinsip Animasi yang digunakan	Contoh Pada Animasi
1		<i>Staging</i> , pada prinsip ini berkaitan dengan pengambilan gambar atau posisi kamera dalam animasi.
2		<i>Slow in and slow out</i> , <i>slow in</i> terjadi apabila diawali dengan gerakan lambat kemudian menjadi cepat, sedangkan <i>slow out</i> terjadi apabila sebuah gerakan yang relatif cepat menjadi lambat.
3		<i>Timing dan spacing</i> , penentuan waktu tentang kapan sebuah gerakan dalam animasi harus dilakukan, ketepatan dalam pengaturan waktu dari sebuah adegan atau gerakan dapat memberikan emosi pada karakter dan mampu memberikan kesan yang nyata.
4		<i>Solid drawing</i> , dimaksudkan untuk menghasilkan animasi yang lebih peka seperti gambar memiliki keseimbangan, konsentrasi kualitas, volume, dan anatomi.

Sesuai dengan keempat prinsip animasi tersebut kemudian dibuatlah tahap *animating*. Pada tahap ini dibuat menggunakan *software clip studio paint*, selain digunakan dalam pembuatan ilustrasi *software* ini juga dapat digunakan dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Animasi “*Mother’s Kitchen*” menggunakan teknik animasi *frame by frame*. *Frame by frame* merupakan teknik pembuatan animasi dengan cara menggambar dari tiap gerakan pada animasi. dimulai dari tahap *keyframe*, *in between*, dan *clean up*. Pada tahap ini juga disertakan hasil *dubbing* yang telah direkam kemudian pada bagian tertentu yang terdapat dialog dari tokoh dapat disesuaikan dengan pergerakan karakter. Pada tahap ini menghasilkan *scene* animasi berdurasi 1-13 detik setiap *scene*-nya. *Animating* menjadi proses terakhir dari tahap produksi yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pasca produksi.

### 3.3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan hasil penyelesaian dari tahap produksi animasi berupa karya final atau hasil akhir. Tahap ini menjadi tahap paling akhir sebelum akhirnya animasi bisa dinikmati oleh penonton nantinya. Tahap pasca produksi terdiri dari *compositing*, *editing*, *rendering*, dan publikasi animasi, kemudian tahap ini dimulai dari *compositing*.

#### *Compositing*

*Compositing* merupakan proses awal dalam tahap pasca produksi, Proses ini dilakukan melalui *software adobe after effect CS6*. *Compositing* digunakan untuk memberikan *special effect* seperti mengatur pencahayaan, saturasi, dan kontras pada animasi. Pada beberapa bagian *scene* seperti halnya bagian awal dan akhir animasi menggunakan *compositing* untuk mengubah suasana menjadi pagi dan sore hari. Selain itu, *software adobe after effect CS6* juga digunakan untuk menganimasikan pembuatan animasi infografis singkat yang berada di bagian akhir animasi membahas tentang manfaat dari jamu kunyit asam. *Software* ini digunakan karena lebih mudah dalam pembuatan infografis berupa animasi. Berikut ini bagian dalam animasi yang menggunakan *software adobe after effect CS6*:

**Tabel 6. Proses *Compositing***

No	Bagian Animasi yang menggunakan <i>compositing</i>	Keterangan
1		Menggambarkan pagi hari
2		Menggambarkan sore hari
3		Menganimasikan animasi infografis

### Editing

*Editing* merupakan proses kedua dalam tahap pasca produksi, proses ini berfungsi untuk menggabungkan berbagai *scene* dalam animasi, menambahkan *dubbing*, *sound effect* dan *background* hingga kemudian melalui proses *rendering* (Putranto dkk., 2020). Dengan kata lain, proses ini dilakukan untuk menggabungkan dan menata setiap bagian dari proses *compositing*, *dubbing*, hasil dari animasi infografis, potongan *scene* tiap animasi dan *sound effect* sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Proses ini menjadi tahapan terakhir sebelum animasi siap untuk di-*render*. Pada proses ini menggunakan *software adobe premiere pro CC 2015*. *Software* ini digunakan untuk menggabungkan video dari tiap *scene*, *scene* dari animasi infografis, *credit* animasi sekaligus menambahkan *dubbing*, *sound effect* dan *background* pada animasi. Selain itu, pada pembuatan judul dan *credit* animasi juga dibuat melalui *software* ini. *Font* yang digunakan dalam animasi “*Mother’s Kitchen*” adalah *Arial*. Tahap *editing* dapat dipermudah dengan adanya pembuatan *storyboard animatic*, sehingga lebih cepat dalam pengerjaannya. Pada proses *editing* merupakan tahap terakhir sebelum akhirnya animasi melalui tahap *rendering* dan menjadi hasil akhir.



**Gambar 9. Proses Editing**

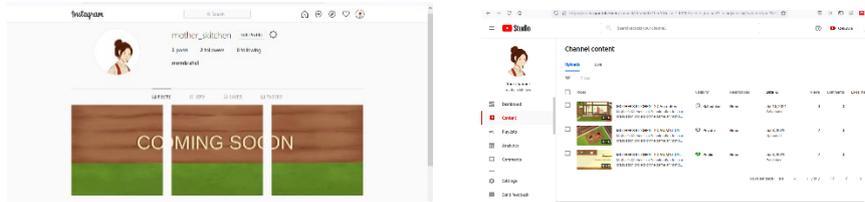
### Rendering

Setelah tahap *editing* selesai, video dari tiap *scene* yang sudah digabungkan siap untuk di-*render* hingga menghasilkan karya final dari animasi dan dapat dinikmati banyak orang. Hasil dari proses *rendering* menghasilkan animasi berdurasi 3 menit 26 detik dan media pendukung berupa trailer animasi berdurasi 30 detik dengan format mp4. Masing-masing dari hasil *rendering* tersebut memiliki resolusi 1280 x 720 *pixel*. Animasi “*Mother’s Kitchen*” memiliki konsep tentang peran besar seorang ibu pada masa remaja sekaligus memperlihatkan tentang kehangatan antara anak dan ibu dalam proses edukasi bagi anak tentang pembuatan jamu kunyit asam. Animasi diawali dengan perkenalan dan menyampaikan permasalahan dari karakter Rahel kepada ibunya. Tampilan awal animasi yaitu saat tokoh Rahel ingin akan membeli es tetapi diingatkan ibunya jika sedang musim kemarau dan mengingat sebelumnya Rahel pernah sariawan karena terlalu banyak minum es ditambah dengan makan gorengan, kemudian ibunya mengajak Rahel untuk membuat jamu kunyit asam sebagai pengganti dari membeli es. Pada bagian kedua, dijelaskan tentang proses pembuatan jamu kunyit asam mulai dari bahan dan urutan dari pembuatannya. Bagian ketiga yakni ibu menjelaskan tentang manfaat dari jamu kunyit asam kepada Rahel, diikuti kemudian bagian terakhir yaitu judul dan *credit* dari animasi. Proses selanjutnya dilanjutkan dengan publikasi animasi.

### Publikasi Animasi

Publikasi animasi merupakan tahap setelah proses *rendering* dimana animasi akan di-*upload* melalui media sosial dengan tujuan agar animasi bisa dinikmati oleh target penonton yaitu remaja. Publikasi dari animasi dilakukan melalui media sosial *instagram* dengan nama *mother\_skitchen* dan *channel youtube* yang dibuat khusus bernama *mothers kitchen* untuk

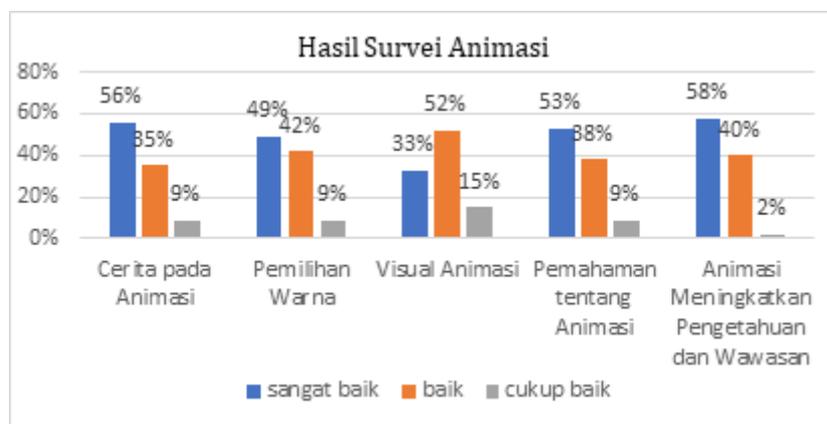
mengenalkan animasi “Mother’s Kitchen”. Pada *instagram* digunakan sebagai media publikasi dan perkenalan pada animasi sebelum akhirnya animasi bisa diakses melalui *youtube*.



Gambar 4. Publikasi Animasi melalui *Instagram* dan *Youtube*

### 3.4. Hasil Survei Animasi

Berdasarkan hasil survei animasi dari 30 responden remaja yang dilakukan melalui google form, menghasilkan data sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Hasil Survei Animasi

Pada grafik di atas terlihat bahwa 56% responden berpendapat jika cerita dalam animasi sangat baik dan 35% baik. Pemilihan warna pada animasi 49% sangat baik dan 42% baik. Pada visual animasi 33% sangat baik dan 52% baik, dalam pemahaman tentang animasi 53% responden berpendapat sangat baik dan 38% baik. Animasi meningkatkan pengetahuan dan wawasan 58% responden berpendapat sangat baik dan 40% baik. Sehingga dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa animasi ini mendapatkan respon positif dan cukup efektif digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## 4. Simpulan

Perancangan animasi 2 dimensi “Mother’s Kitchen” sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan wawasan remaja tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya, pada perancangannya melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Media utamanya berupa animasi 2 dimensi berdurasi 3 menit 26 detik dan media pendukungnya yaitu trailer animasi berdurasi 30 detik, masing-masing dari hasil tersebut dipublikasikan melalui *instagram* bernama *mother\_skitchen* dan *channel youtube moters kitchen*. Pada pembuatan animasi terdapat beberapa kendala yaitu pembuatan animasi yang dikerjakan secara individu dan bukan berupa tim sehingga karya yang dihasilkan pun memiliki tingkat

kualitas yang terbatas, selain itu kurangnya pemahaman pada beberapa unsur dari animasi, sehingga untuk perancangan berikutnya dapat memperbaiki hal tersebut agar pada hasil perancangan dari karya menjadi lebih baik lagi.

Pada hasil survei dari 30 responden remaja melalui google form menghasilkan 56% cerita dalam animasi sangat baik, pada pemilihan warna animasi 49% sangat baik. Keseluruhan visual animasi 52% baik, pemahaman tentang animasi 53% sangat baik, dan animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan 58% sangat baik. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa sebagian besar remaja memberikan respon positif terkait animasi 2 dimensi sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan jamu kunyit asam dan manfaatnya.

## Daftar Rujukan

- Aditama, T.Y. (2014). *Jamu dan kesehatan* (1st ed.). Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Ahmad, & Sayatman. (2020). Perancangan environment bertema dunia fantasi burung Indonesia sebagai pendukung serial animasi 3d "Little Bird" untuk pasar global. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(1), 79–84. doi: 10.12962/j23373520.v9i1.52093
- Andriati, & Wahjudi, R.M.T. (2016). Society's acceptance level of herb as alternative to modern medicine for lower, middle, and upper class group. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, 29(3), 33.
- Ardiansah. (2010). *12 prinsip animasi*. Retrieved from <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*, 2(1), 116–121. doi: <https://doi.org/10.31294/jtk.v2i1>
- Banindro, B.S. (2018). *Kapita Selekta: Pengkajian seni rupa, desain, media dan budaya*. Yogyakarta: Dwi - Quantum.
- Budiani, R.D. (2016). *Perancangan buku ilustrasi sebagai media kampanye pengenalan permainan tradisional jawa tengah* (Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta).
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. doi: 10.33853/istighna.v1i1.20
- Fiona, D. (2021, May 19). Cara membuat kunyit asam dan sinom, Segar dan Menyehatkan. *Orami*. Retrieved from <https://www.arami.co.id/magazine/resep-jamu-kunyit-asam-dan-sinom/>
- Harismi, A. (2020, Oct 20). Batasan usia remaja ternyata ada dalam rentang ini, *Sehatq*. Retrieved from <https://www.sehatq.com/artikel/batasan-usia-remaja-dan-perubahannya-secara-fisik-dan-mental>
- Herianto, J.R. (2019). *Formulasi granul effervescent ekstrak kering jamu kunyit asam dengan kombinasi asam sitrat dan asam tartrat sebagai sumber asam* (Undergraduate thesis, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya). Retrieved from <http://repository.wima.ac.id/id/eprint/20416/>
- 2020Knuanimation. (2020, December 17). *Korean National University of Arts Animation: "Hanna" - by Amabel Emillavta* [Video file]. Retrieved from [https://www.instagram.com/p/C14-bKGnwyW/?utm\\_medium=copy\\_link](https://www.instagram.com/p/C14-bKGnwyW/?utm_medium=copy_link)
- Moenir, H. (2017). *Perancangan trailer film animasi 2D Supri Sang Ksatria Jamu* (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <https://docplayer.info/214131908-Perancangan-trailer-film-animasi-2d-supri-sang-ksatria-jamu.html>
- Nahak, H.M.I. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi, *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76
- Nainggolan, M. (2019). *Gambaran Tingkat Kepercayaan masyarakat terhadap penggunaan obat tradisional dan obat kimia sintesis di Desa Siantar Tonga-Tonga I Kecamatan Siantar Narumonda* (Undergraduate thesis, Politeknik Kesehatan Kemenkes Medan). Retrieved from <http://repo.poltekkes-medan.ac.id/xmlui/handle/123456789/769>

- Paryono, & Kurniarum, A. (2014). Kebiasaan konsumsi jamu untuk menjaga kesehatan tubuh pada saat hamil dan setelah melahirkan di Desa Kajoran Klaten Selatan. *Jurnal Terpadu Ilmu Kesehatan*, 3(1), 64–72. Retrieved from <http://jurnal.poltekkes-solo.ac.id/index.php/Int/article/view/76/0>
- Prasanti, D. (2017). Komunikasi terapeutik tenaga medis dalam pemberian informasi tentang obat tradisional bagi masyarakat. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 53–64. doi: <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2624>
- Pratama, R.B., Pramono, A., & Samudro, J. (2020). The design of Bali island tourism animation as a media for promotion of tourism. *KnE Social Sciences*, 427–433. doi: <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.761>
- Putranto, Y.W., Samudro, J., & Wardhana, M.I. (2020). 2D animation design of freshwater lobster cultivation. *KnE Social Sciences*, 532–537. doi: 10.18502/kss.v4i12.7627
- Seondari, T. (2012). *Metode penelitian deskriptif*. Bandung: UPI
- Sinambela, D.P., Mahdiyah, D., & Helmiah, R. (2016). Persepsi remaja putri tentang konsumsi jamu-jamuan untuk mengatasi nyeri haid di MAN 8 Banjarmasin. *Dinamika Kesehatan*, 7(2), 124–135. Retrieved from <https://ojs.dinamikakesehatan.unism.ac.id/index.php/dksm/article/view/119>
- Skema dan kelompok warna. (2019, Aug 7). *Hicoates*. Retrieved from <http://hicoates.com/tag/warna-hangat/>
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, A. (2021). Animated film visual style preferences of elementary school students in Malang regency. *KnE Social Sciences*, 139–144. doi: 10.18502/kss.v5i6.9188
- TheCGBros. (2018, December 17). *CGI 3D Animated Short: "Homesick" - by Amabel Emillavta* [Video file]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=wWrtHz6XshI>
- Utami, D. (2011). Efektivitas animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wardhana, M.I., Susilo, G., & Ramadhani, F.D. (2020). Designing digital advertising with scribble animated video techniques. *KnE Social Sciences*, 291–297. doi: 10.18502/kss.v4i12.7605