

# Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak

Riky Taufik Afif<sup>1</sup>, Muhammad Ihsan Nuruddin<sup>2</sup>, Rully Sumarlin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

e-mail: <sup>1</sup>rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>ihsannuruddin@student.telkomuniversity.ac.id,  
<sup>3</sup>rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

## **Abstrak**

Aspek penting dari kehidupan setiap orang adalah bakat dan minat. Mereka tidak hanya menentukan apa yang membuat seseorang unik, tetapi juga memainkan peran penting dalam perkembangan pribadi, keberhasilan, dan kebahagiaan. Jika seseorang menjalani kehidupan sesuai dengan minat dan bakat, seseorang cenderung lebih bahagia dan puas, dan ini dapat membantu seseorang tersebut menjalani kehidupan yang lebih baik secara keseluruhan. Jika seseorang memiliki bakat dan minat yang kuat, maka seseorang tersebut dapat memilih program pendidikan atau jurusan yang paling sesuai dengan minat. Ketika kita dapat memilih atau menentukan bidang yang sesuai dengan bakat minat kita kemungkinan kita untuk berhasil di bidang tersebut sangatlah tinggi. Oleh karena itu penelitian ini akan membahas tentang pentingnya bakat minat pada anak. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif. Melihat banyaknya fenomena jurusan pada jenjang perkuliahan ternyata membuat para mahasiswa bingung terhadap pilihan mereka, banyak dari mereka mengikuti pilihan temannya atau bahkan pilihan orang tuanya. Animasi 2D “Robek” ini menampilkan tentang seorang anak bernama Ojan yang awalnya bakat gambarnya tidak didukung oleh orang tuanya, namun orang tuanya salah karena bakat anaknya bermanfaat bagi banyak orang, animasi “Robek” ini dibuat menggunakan teknik *frame by frame* dimana animasi dibuat dengan cara menggambar satu persatu didalam setiap *frame* kemudian dirangkai menjadi satu sehingga terjadi sesuatu pergerakan yang disebut animasi.

Kata kunci: Animasi, Bakat, Edukasi, Minat

## ***2D Animation “Robek” As an Educational Media About Talents and Interests for Parents and Child***

### **Abstract**

*An important aspect of every person's life is talent and interest. They not only determine what makes a person unique, but also play an important role in personal development, success, and happiness. If someone lives life according to their interests and talents, they tend to be happier and more fulfilled, and this can help them live a better life overall. If someone has strong talents and interests, then that person can choose the educational program or major that best suits their interests. When we can choose or determine a field that suits our talents and interests, our chances of success in that field are very high. Therefore, this research will discuss the importance of talent and interest in children. In this research the author used qualitative methods. Seeing the many phenomena of majors at college level, it turns out that students are confused about their choices, many of them follow their friends' choices or even their parents' choices. This 2D animation "Robek" shows the story of a child named Ojan whose drawing talent was initially not supported by his parents, but his parents were wrong because their child's talent was useful for many people. This "Robek" animation was made using the frame by frame technique where the animation is made by draw one by one in each frame and then put them together so that a movement occurs which is called animation*

*Keywords: Animation, Education, Interests, Talent*

## **Pendahuluan**

Bakat dan minat adalah aspek penting dalam kehidupan setiap individu. Mereka tidak hanya menentukan apa yang membuat seseorang unik, tetapi juga memainkan peran kunci dalam pengembangan pribadi, keberhasilan, dan kebahagiaan seseorang. Pertama, bakat adalah bakat alami yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu, seperti seni, olahraga, atau akademik.

Mengetahui dan mengembangkan bakatnya dapat membantu seseorang mencapai prestasi yang luar biasa dalam bidang yang sesuai dengan bakat mereka. Bakat juga dapat menjadi sumber kebanggaan dan kebahagiaan yang mendalam. Menurut Sunarto & Hartono (2002) Bakat adalah kemampuan yang sudah ada sejak lahir dan terkait dengan struktur otak. Meskipun struktur otak sudah ada sejak lahir, cara otak berfungsi sangat bergantung pada bagaimana lingkungan berinteraksi dengan anak itu. Bakat dapat didefinisikan sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi, atau kemampuan potensial, yang perlu dilatih dan dikembangkan.

Minat adalah kecenderungan pribadi seseorang terhadap kegiatan atau topik tertentu. Memiliki minat dalam suatu hal membuat seseorang lebih termotivasi untuk belajar dan menjadi lebih baik dalam bidang tersebut. Memiliki minat juga dapat membantu seseorang menjalani kehidupan yang lebih bahagia karena mereka dapat mengejar kegiatan yang mereka sukai. Menurut Silahuddin (2017) Minat adalah, sifat pribadi yang mempunyai kecenderungan lebih untuk memperhatikan terhadap sesuatu yang ia senangi.

Dampak dari kesalahan memetakan bakat minat adalah salah menentukan karir kedepan. Tak hanya itu, banyak juga dari kalangan mahasiswa yang salah memilih jurusan dan banyak juga mahasiswa yang bekerja tidak sesuai dengan jurusan kuliahnya. Memilih jurusan kuliah bukanlah tugas yang mudah karena memerlukan pertimbangan tentang minat, bakat, dan prospek masa depan.

Menurut Irene Guntur dalam Fahri Zulfikar (2021), seorang ahli psikologi pendidikan dari Integrity Development Flexibility (IDF), menyatakan bahwa 87% siswa di Indonesia salah jurusan. Dan salah satu penyebabnya adalah karena pengaruh orang tua. Pertimbangan orang tua sangat penting karena mereka memiliki pengetahuan dan pengalaman yang tidak dimiliki siswa. Namun, yang paling penting adalah siswa dapat memilih jurusannya sendiri berdasarkan minat mereka dan keinginan mereka untuk mempelajari sesuatu.

Pengembangan bakat dan minat dapat membantu seseorang menentukan jalur karier yang sesuai dengan minat dan bakat mereka, sehingga meningkatkan peluang kesuksesan dalam pekerjaan. Penggabungan bakat dan minat juga dapat meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan rasa diri yang positif. Menurut Nurdiana (2021) Murid atau siswa yang dapat mengembangkan kemampuan,

minat, dan bakatnya akan memiliki kepribadian yang lebih unggul, lebih mandiri, menyelesaikan pekerjaan dengan lebih mudah, dan mampu mengatasi masalah yang menimpa dirinya.

Kita tahu sendiri, kita tidak bisa memaksakan seekor ikan untuk terbang dan kita juga tidak bisa memaksakan seekor elang untuk berenang. Begitu juga manusia semua pasti memiliki keahliannya masing-masing dan tidak bisa dipukul rata. Kita sebagai orang tua atau guru tidak bisa memaksakan kehendaknya kepada anak atau muridnya, tugas mereka hanyalah mengarahkan bahkan hingga memfasilitasi bakat dan minat mereka.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi terkait bakat minat melalui media animasi. Animasi adalah salah satu media komunikasi yang efektif, karena dapat dinikmati oleh semua kalangan. Berbeda dengan film, animasi dapat dibuat sesuai dengan keinginan kita.

Animasi adalah komponen penting dari multimedia. Multimedia adalah kombinasi berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau hiburan dalam bentuk digital. Dalam dunia multimedia, animasi berarti menggerakkan gambar atau objek untuk menyampaikan pesan atau membuat efek visual. Animasi adalah ilusi gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek (gambar) yang disusun secara sistematis dengan alur pergerakan yang ditetapkan pada setiap kenaikan waktu yang diperlukan (Tambun et al., 2022)

Jika digunakan dengan benar, animasi dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman tentang konten yang ingin kita sampaikan. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, animasi terus menjadi sarana pendidikan yang semakin efektif. Selain itu, animasi merupakan salah satu asset yang tidak akan hilang bila di unggah di laman internet, dengan begitu kita dapat mengulang-ulang tentang konten yang ingin kita sampaikan

Animasi dianggap lebih menarik daripada pendekatan pengajaran konvensional karena membantu menjaga perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Animasi menggunakan elemen visual yang menarik dan dinamis. Warna-warni, grafis bergerak, dan efek visual yang kreatif dapat dengan cepat menarik perhatian siswa.

Pembuatan jurnal ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan dan mengolah data. Metode kualitatif sangat cocok untuk penelitian analisis deskriptif dalam perancangan animasi "Robek". Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan filsafat dan digunakan untuk melakukan penelitian dalam situasi ilmiah (eksperimen). Pendekatan kualitatif lebih menekankan pada makna. (Sugiyono, 2018)

Menurut Permila (2012:5) Penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif berarti peneliti hanya mencoba menjelaskan gejala, peristiwa, atau peristiwa yang terjadi di lapangan tanpa menambah atau mengintervensi sasaran penelitian. Setelah audiens melihat animasi ini, kami

melakukan sedikit wawancara terkait *value* apa yang diraskan ternyata mayoritas menyatakan bahwasanya animasinya *relate* dengan keadaan di Indonesia. Masih banyak orang tua Indonesia yang menganggap bahwasanya kepintaran anak dinilai dari kemampuan berhitung dan logika seperti dibidang matematika atau fisika

Harapannya dalam penelitian ini adalah banyak Masyarakat Indonesia yang tereduksi terkait bakat dan minat, karena bakat dan minat dapat membantu kita memilih jalan karier yang tepat. Pilihan pekerjaan yang baik dapat dipilih jika kita tahu apa yang kita sukai. Dengan demikian, kita akan lebih termotivasi dan bersemangat untuk melakukan pekerjaan kita

Selain itu, bakat dan minat kita memengaruhi kebahagiaan pribadi kita. Ketika kita terlibat dalam kegiatan yang sesuai dengan minat kita, kita cenderung merasa lebih bahagia dan puas, yang mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan kita secara keseluruhan. Selain itu, ketika kita mencari kesenangan dalam hobi atau aktivitas yang sesuai dengan bakat kita, kita cenderung merasa lebih seimbang dan lebih berdaya tahan terhadap tekanan hidup.

Memiliki pemahaman yang mendalam tentang bakat dan minat kita juga dapat memungkinkan kita untuk memberikan kontribusi yang lebih berarti dalam sebuah masyarakat. Ketika kita mengejar minat kita, kita mungkin menemukan cara untuk memberikan dampak positif pada komunitas atau dunia di sekitar kita. Ini dapat dicapai melalui pekerjaan sukarela, pekerjaan kreatif, atau inisiatif yang menguntungkan.

## **Pembahasan**

Pada bagian pembahasan penulis akan menjabarkan proses pembuatan animasi “Robek” dan beberapa hasil wawancara dari audiens dan pengamatan dari lapangan. Animasi adalah ilusi gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek (gambar) yang disusun secara sistematis dengan alur pergerakan yang ditetapkan pada setiap kenaikan waktu yang diperlukan. (Tambun et al., 2022)

Pemilihan animasi sebagai media edukasi adalah karena animasi dapat diterima semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, ataupun dewasa. Animasi menawarkan kemungkinan visual yang lebih kaya dan dinamis daripada media konvensional. Dengan gerakan, warna, dan efek unik, animasi dapat memikat penonton dengan cara yang sulit dicapai oleh gambar diam atau teks. Animasi memungkinkan untuk memvisualisasikan konsep dan ide yang sulit dengan kata-kata atau gambar diam. Misalnya, animasi dapat digunakan dalam pembelajaran atau pemasaran untuk menjelaskan proses kompleks atau produk abstrak.

Tidak hanya itu, animasi merupakan media informasi yang bisa diciptakan sesuai dengan kemampuan kita, karena animasi dibuat dari gambaran tangan kita sendiri sesuai dengan kemauan

kita, animasi dapat membuat yang tidak nyata menjadi nyata seperti hewan yang dapat berbicara, tumbuhan yang dapat berbicara, atau pun benda mati yang bisa hidup layaknya manusia. Animasi memungkinkan tingkat kreativitas yang tinggi dan eksperimen visual yang tak terbatas karena memiliki kendali penuh atas dunia yang Anda ciptakan.

Adapun yang membedakan antara animasi dengan film adalah 12 prinsip animasi. Menurut Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. (1995) 12 prinsip animasi mencakup *Straight ahead & pose to pose, Exaggeration, Squash & stretch, Secondary action, follow through & overlapping action, Arcs, Ease in & ease out, Timing, Anticipation, Staging, Solid drawing, Appeal.*

Proses pembuatan animasi memiliki 3 tahapan besar, biasanya disebut dengan *pipeline animation* antara lain adalah pra-produksi (*pre-production*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*post-production*) (Patria & Pramono, 2022)

Pra-produksi (*pre-production*) merupakan langkah yang dimulai dengan ide cerita, pengembangan cerita animasi, pembuatan konsep, desain karakter, desain *environment, storyboard, animatic*, dan penentuan timing dari animasi itu sendiri. Dari proses ini bisa diketahui berapa lama durasi animasi yang dibuat dan apa saja yang akan dikerjakan di proses produksi(*production*)

Animasi “Robek” ini mempunyai *genre slice of life* atau mengisahkan tentang penggalan kehidupan karakter utama. Animasi ini ditujukan untuk semua umur, terutama untuk anak-anak, karena animasi ini bertujuan untuk mengajarkan mereka cara menjaga lingkungan. Semua orang dapat memahami cerita yang diangkat dari animasi ini karena *relate* dengan kehidupan sehari-hari

Untuk pengembangan cerita dari animasi “Robek” ini selain bakat dan minat juga terdapat bahasan tentang budaya, teknologi, dan isu SDGS (*Sustainable Development Goals*). Budaya dapat mempengaruhi cara kita berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan lingkungan dan sesama manusia, oleh karena itu budaya berperan penting terhadap pembangunan berkelanjutan. Hofstede (1991) menyatakan bahwa budaya adalah area program mental yang memengaruhi cara berpikir dan berperilaku manusia; kebudayaan nasional adalah program mental sekelompok orang di suatu negara. Adat istiadat, nilai, dan perilaku yang ada di masyarakat dapat memengaruhi atau menghalangi kemajuan berkelanjutan.

Teknologi juga dapat memainkan peran yang signifikan dalam melestarikan dan temperate warisan budaya yang beragam di seluruh dunia. Teknologi digital, misalnya, dapat membantu mengabadikan budaya tradisional, mempertahankan bahasa yang terancam punah, dan meningkatkan akses ke pengetahuan dan informasi budaya. Ini mempromosikan keragaman sebagai sumber daya dan meningkatkan keanekaragaman budaya.

Teknologi dan budaya terkait dan berdampak satu sama lain. Lebih baik lagi untuk mencapai pembangunan berkelanjutan jika keduanya bekerja sama dan bekerja sama. Pengembangan teknologi harus mempertimbangkan berbagai nilai budaya, dan budaya juga dapat mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Untuk storyline nya sendiri animasi ini menceritakan anak bernama Ojan, dia adalah seorang anak laki-laki yang suka menggambar, tetapi dia tidak didukung oleh ibunya. Ibunya selalu membandingkan dirinya dengan kakaknya yang bernama Aji. Aji adalah anak sangat berprestasi dan sekarang kuliah di bidang lingkungan. Suatu hari, sang ibu sangat marah saat melihat rapor Ojan. Setelah muak dengan perilaku anaknya yang tidak fokus dalam belajar dan selalu membuang waktu untuk menggambar, sang ibu akhirnya menyerah dan merobek karya Ojan. Ojan sangat sedih dan kesal dengan cara ibunya bertindak. Ojan kemudian menangis dan masuk ke kamar. Karena sedih melihat ojan menangis, kakaknya berusaha menghiburnya. Kekaknya tiba-tiba ingat tugas terakhir yang mengangkat masalah penyelesaian masalah lingkungan untuk anak-anak. Karena dia tahu Ojan pandai menggambar, Aji ingin memintanya membantunya dengan tugasnya. Ojan pun membantu Kak Aji menyelesaikan tugasnya. Mereka memilih Gatot Kaca sebagai karakter utama yang dibuat dalam gaya fiksi sci-fi kontemporer saat proyek sedang berjalan. Sungguh menarik bagi sang ibu untuk mengetahui apa yang akan dilakukan anak keduanya. Ternyata, proyek Kak Aji cocok untuk mengajarkan anak didiknya tentang lingkungan. Akhirnya, Aji selesai dengan tugas akhirnya, dan anak-anak dapat membuang sampah di tempatnya. Ibu kemudian meminta maaf pada Ojan karena telah merusak pekerjaannya.

Kami memilih perumahan di tengah kota sebagai latar untuk animasi ini. Alasannya adalah karena di sana lebih dekat dengan masalah SDGS yang ada, seperti inovasi, kesejahteraan, dan sampah. Berikut ini adalah *design environment* dari animasi ini

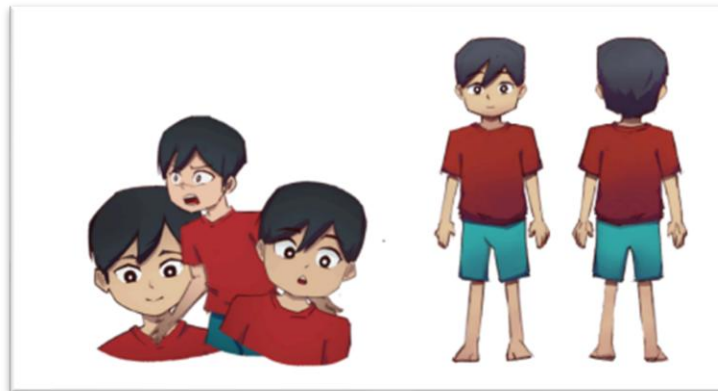


Gambar 1. Suasana Rumah (Pribadi,2023)



Gambar 2. Konsep Ruangan Kamar (Pribadi,2023)

Untuk desain karakter (*character design*) pada animasi “Robek” memiliki 4 karakter, ada Ojan, Kak Aji, Ibu, dan Gatot Kaca. Desain karakter adalah salah satu jenis ilustrasi di mana konsep "manusia" dengan segala karakteristiknya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir) digambarkan dalam berbagai bentuk, seperti hewan, tumbuhan, atau benda mati. (Ruyattman, 2013) menurut Hermanudin & Ramadhani (2020) mengatakan, desain karakter adalah proses membuat seluruh karakter dalam film, animasi, atau video game. berikut ini adalah desain karakter pada animasi “Robek”



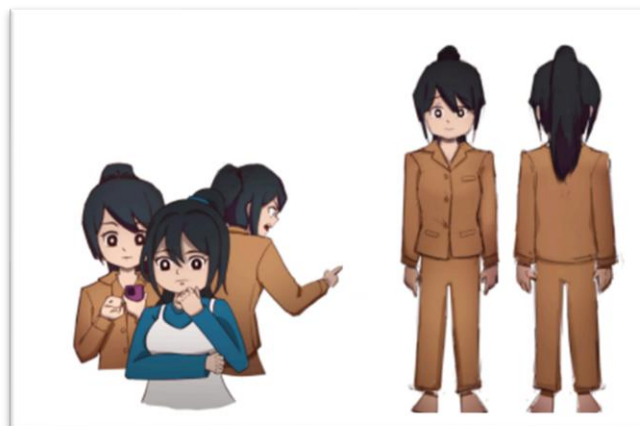
Gambar 3. Karakter Ojan (Pribadi,2023)

Ojan adalah anak berusia 14 tahun. Dia adalah anak yang ceria dan penuh semangat. Meskipun dia tidak begitu gemar dalam bidang akademik, dia memiliki bakat yang luar biasa dalam menggambar. Dia adalah seorang yang kreatif dan selalu memiliki ide-ide yang kreatif



Gambar 3. Karakter Kak Aji (Pribadi,2023)

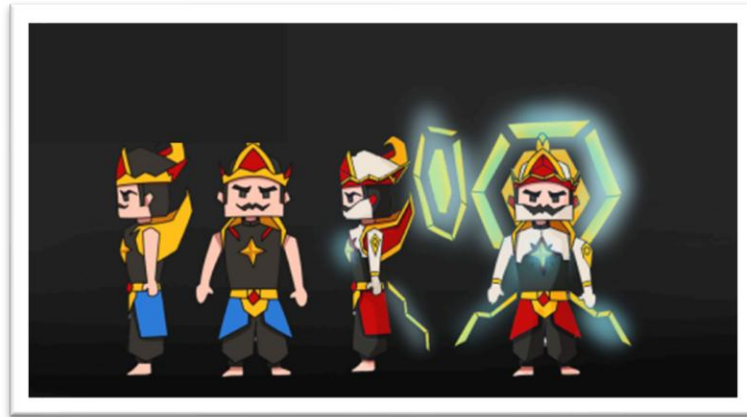
Kak Aji adalah mahasiswa tingkat akhir. Dia adalah anak yang sangat pintar dan memiliki pemahaman mendalam tentang teknolog. Dia adalah anak yang peduli tentang problem lingkungan. Kak Aji memiliki yang analitis dan kritis terhadap masalah teknologi



Gambar 4. Karakter Ibu (Pribadi,2023)



Ibu adalah seorang guru di sebuah sekolah dasar. Daia sangat peduli kepada anak-anaknya. Dia tidak suka melihat nilai anaknya jelek, tetapi dia lupa terhadap potensi anak yang lainnya sehingga terkesan tegas bila berbicara tentang nilai

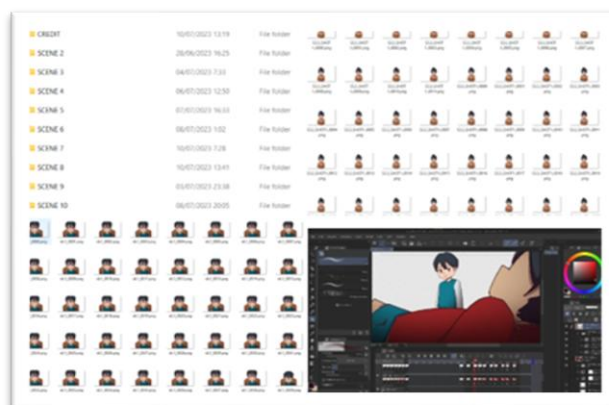


Gambar 5. Karakter Gatot Kaca (Pribadi,2023)

Gatot Kaca adalah karakter pendukung pada animasi “Robek”. Karakter ini diciptakan untuk animasi yang dibuat oleh Ojan dan Kak Aji dengan mengadaptasi tokoh pewayangan dan tokoh superhero

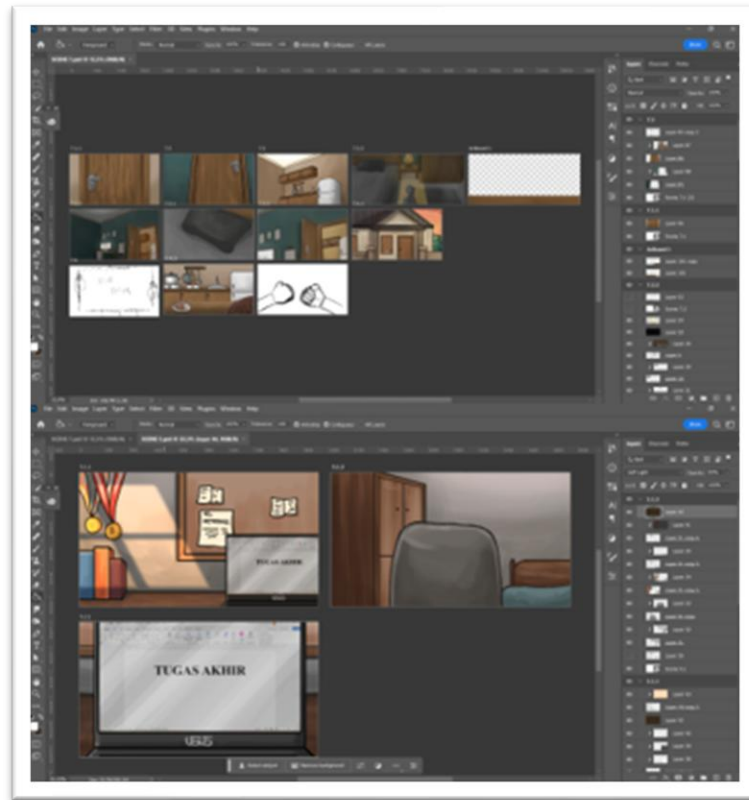
Produksi (*production*) merupakan tahap pengerjaan secara bersamaan seperti animator menganimasikan *character* sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat, lalu background artist juga membuat background sesuai dengan *storyboard* dengan acuan *design environment* yang ada

Untuk pembuatan *animatic* pada animasi “Robek” menggunakan *software Clip Studio Paint*. Untuk teknik pengerjaannya menggunakan teknik *frame by frame* kemudian dari animasinya di kumpulkan ke folder dengan kode scene yang telah disepakati.



Gambar 6. Pengerjaan *animatic* (Pribadi,2023)

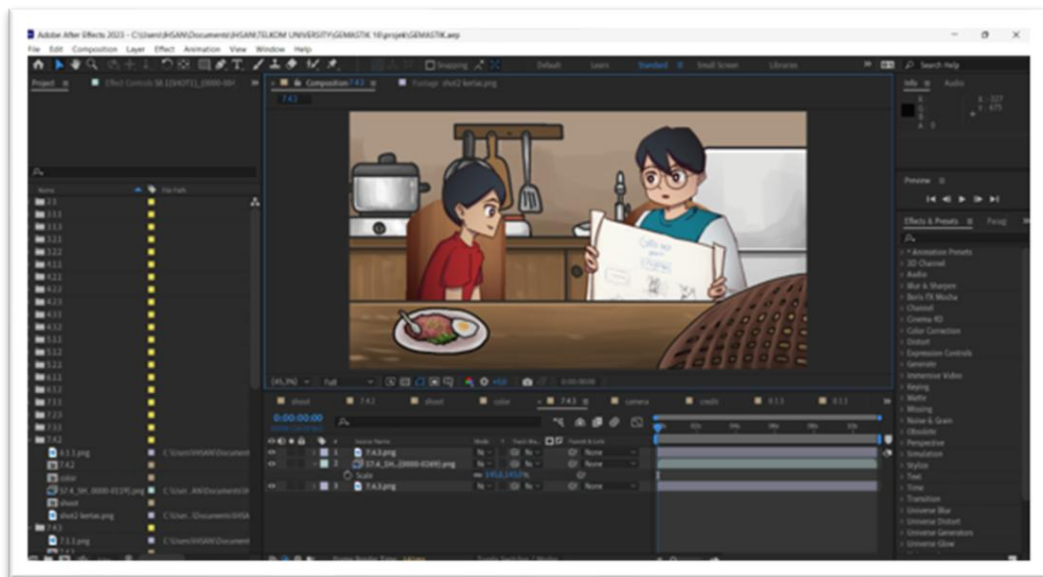
Pembuatan *background* pada animasi ini menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Pembuatan background ini dibuat berdasarkan kebutuhan *storyboard* yang ada Berikut ini adalah tampilan dari *software Adobe Photoshop*.



Gambar 7. Pembuatan *background* (Pribadi,2023)

Pasca produksi (*post-production*) merupakan fase di mana hasil animasi dari tahap produksi dimasukkan ke dalam proses komposisi (*compositing*), diberikan efek tambahan (*visual effect*), perbaikan warna (*color correction*), pemberian audio, dan *offline editing* atau bisa disebut juga *final editing* sampai menjadi produk animasi akhir.

Proses komposisi (*compositing*) adalah proses penggabungan semua *asset* yang telah dibuat seperti *background* dan animasi itu sendiri sehingga tercipta animasi yang utuh. Tata letak, warna, dan kesatuan adalah beberapa hal yang diperhatikan selama proses ini. Selain itu, terkadang juga ada juga aset yang perlu dimasukkan. Di sini, penulis menggunakan Adobe After Effect untuk membuat komposisi.



Gambar 8. Proses komposisi(*compostting*) (Pribadi,2023)

Setelah itu barulah hasil dari komposisi diberikan beberapa *effect* seperti efek tambahan (visual effect), perbaikan warna (color correction) sebelum sebelum *offline editing*. Berikut ini adalah beberapa *scene* hasil akhir dari proses komposisi

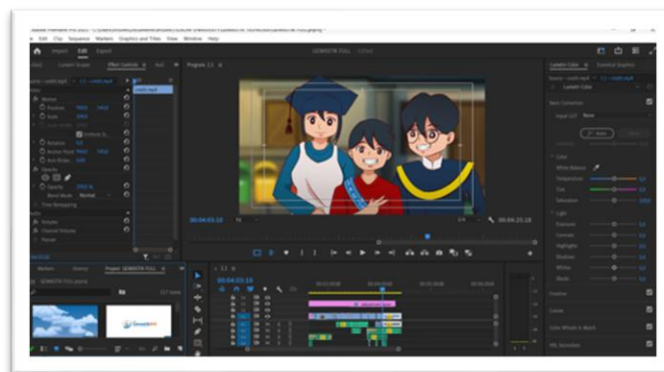


Gambar 9. Kumpulan Scene (Pribadi,2023)

*offline editing* adalah saat proses pengeditan utama dimulai. Untuk membuat alur cerita yang sesuai dengan storyboard saat ini, penyunting melakukan pemotongan, perataan, penggabungan, dan penyesuaian lainnya. Pada proses ini juga dimasukkan hasil dari *dubbing* dari *voice actor*.

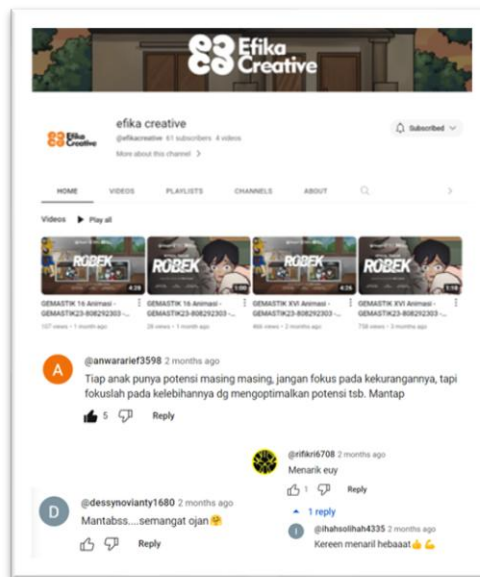


Gambar 9. Proses *dubbing* (Pribadi,2023)



Gambar 10. Proses *offline editing* (Pribadi,2023)

Setelah melewati tahapan produksi animasi robek dilakukan *screening* internal oleh semua tim produksi. Didistribusikan melalui beberapa platform yaitu Instagram dan Youtube.



Gambar 11. Youtube Efika Creative (Youtube,2023)

## Kesimpulan

Proses pembuatan animasi memiliki tahapan yang panjang. Mulai dari proses pra produksi (*pre-production*) yang dimulai dari *brainstorming* ide cerita kemudian menentukan latar tempat yang ingin diangkat, kemudian barulah membuat *storyline* dari animasi itu sendiri. Pada animasi “Robek” mengangkat tema bakat dan minat anak, karena masih banyak dari di dunia perkuliahan yang salah jurusan. Setelah proses pra produksi (*pre-production*) kemudian masuk kedalam proses produksi dimana semua yang sudah direncanakan dan dipikirkan di buat dan di realisasikan dalam bentuk visual. Setelah proses produksi kemudian masuk kedalam proses Pasca produksi (*post-production*) dimana asset yang sudah diproduksi digabungkan sehingga menjadi animasi yang utuh. Animasi yang sudah jadi kemudian dipublikasikan kepada masyarakat umum melalui berapa platform yakni Instagram dan Youtube

Pada platform Instagram dan Youtube banyak respon positif dari banyak *viewers*, dibuktikan dengan banyaknya like dan komentar positif, dan tak jarang para *viewers* juga menyebarkan animasinya. Setelah animasi tersebut dipublikasikan, masyarakat dapat teredukasi terhadap bakat minat, sehingga kedepan setiap bidang keilmuan di Indonesia dapat berkembang dengan pesat karena diisi oleh orang-orang yang tepat sesuai dengan bakat minatnya. Dengan menemukan dan mengembangkan bakat dan minat yang tepat, pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dapat dicapai. Orang-orang yang bekerja di bidang yang sesuai dengan bakat dan minat mereka cenderung



lebih produktif dan berkinerja tinggi. Selain itu, bakat dan minat juga terkait erat dengan inovasi dan kreativitas. Mereka yang memiliki minat dalam bidang tertentu memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk menghasilkan solusi kreatif yang akan memajukan industri tersebut.

## Referensi

- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Hofstede. (1991). *Cultures And Organizations, Intercultural Cooperation, and It’s Important for Survival*. London: Harper Collins Business
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. (1995) *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Nurdiana, N. S. S. (2021). Pengembangan Minat dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2).
- Patria, A. Y., & Pramono, A. (2022). Perancangan Opening, Closing, dan Bumper Animasi sebagai Media Pengenalan Animasi Petualangan Marta. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1). <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p29-48>
- Permila, Mike. "Peranan Kegiatan Bercakap-cakap Terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak Di Taman Kanak-kanak Angkasa Lanud Padang." *Pesona Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 05, 2012.
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, 1(2).
- Silahuddin. (2017). Peranan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat dalam Pendidikan Islam: Pengembangan Bakat Minat Anak. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1).
- Sugiyono, 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sunarto.H & Hartono. A. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- 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>
- Zulfikar. F. (2021, November 26) 87 Persen Mahasiswa RI Merasa Salah Jurusan, Apa Sebabnya? [Halaman Web] Diakses dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5828770/87-persen-mahasiswa-ri-merasa-salah-jurusan-apa-sebabnya>