

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI GAME
DISPLAY BUDAYA MINANGKABAU MELALUI APLIKASI
POWERPOINT ISPRING SUITE 9**

KARYA AKHIR

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

FRIZKA VANI HUMAIRA

NIM: 18020036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN


KARYA AKHIR

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI *GAME*
*DISPLAY*BUDAYA MINANGKABAU MELALUI APLIKASI *POWERPOINT*
ISPRING SUITE 9

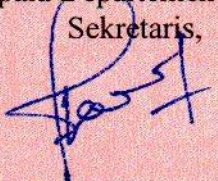
Nama : FRIZKA VANI HUMAIRA
Nim : 18020036
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Oktober 2022

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing


Drs. Suib Awrus, M. Pd
NIP. 19591212.198602.1.001

Menyetujui,
a.n Kepala Departemen Seni Rupa
Sekretaris,


Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Multimedia Interaktif Animasi *Game Display*
Budaya Minangkabau Melalui Aplikasi *Powerpoint Ispring*
Suite 9
Nama : Frizka Vani Humaira
NIM. : 18020036
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Oktober 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/Tanda Tangan

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Suib Awrus, M. Pd
19591212.198602.1.001

1. 

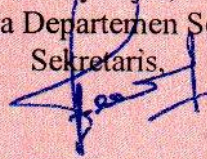
2. Anggota : Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D
19610722.199103.1.001

2. 

3. Anggota : Drs. Syafei, M. Ag
19600816.198803.1.004

3. 

Menyetujui,
a.n Kepala Departemen Seni Rupa
Sekretaris.



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PERSEMBAHAN



Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir yang sederhana ini dapat terselamatkan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu (Eliza Rofina) dan Ayah (Zufrizal) yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terima kasih Ibu...
Terima kasih Ayah...

Abang-adik dan orang terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, Vani persembahkan karya kecil ini untuk saudara Vani (Almh. Meliani Zenia Putri dan Muhammad Rizal Syauqii), dan keluarga online Vani (Kizu-niichan dan Saa-senpaii) Terima kasih telah memberikan Vani semangat, nasehat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang engkau berikan menjadikan Vani orang yang baik pula. Terima kasih...

Teman – teman

Buat teman terbaik Vani (Billa, Pida, Dahlia, Teteh Dia, dan Nolla) yang selalu memberikan motivasi, nasihat, dukungan moral serta material yang tak pernah putus buat Vani semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini, dan teman mabar Kak Yudhi, Shakira, Kak Putra dan Kak Dika, “Tongkrongan Abak *Family*”, teman-teman Seni Rupa FBS UNP 2018 lainnya, akak abang senior terkhusus Kak Jejew, Kak Charin, dan Kak Coco yang jadi inspirasi Vani untuk berani ambil Tugas Akhir di bidang ini.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Bapak Drs. Suib Awrus, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak Bapak sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Tanpa mereka, karya ini tidak akan pernah tercipta.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/Karya Akhir* dengan judul “Perancangan Multimedia Interaktif Animasi *Game Display* Budaya Minangkabau Melalui Aplikasi *Powerpoint Ispring Suite 9*” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang,

Saya yang menyatakan,



Frizkra Vani Humaira

NIM. 18020036

ABSTRAK

Frizka Vani Humaira, 2022 : Perancangan Multimedia Interaktif Animasi *Game Display Budaya Mingkabau Melalui Aplikasi PowerPoint ISpring Suite 9*

Perancangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk terciptanya sebuah media informasi *audio visual* yang kreatif dan komunikatif sebagai media yang lebih efektif dalam menyampaikan informasi mengenai budaya Minangkabau yaitu *Kato Nan Ampek*. Mengajak *audience* untuk lebih memahami dan mengenal budaya Minangkabau untuk menambah wawasan, pengetahuan dan menerapkan *Kato Nan Ampek* dalam kesehariannya. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman generasi saat ini mengenai budaya Minangkabau. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D (four-D Models) yang terdiri dari Define, Design, Develop, Disseminate. Metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah dilakukannya pengumpulan data kemudian menganalisis 5W + 1H. Hasil perancangan multimedia interaktif menjadi media utama sebagai media informasi *audio visual* yang kreatif dan komunikatif berupa video yang dibagikan dalam sebuah aplikasi. Didukung dengan berbagai media pendukung seperti: poster, *X-Banner*, gantungan kunci, *sketchbook*, katalog, totebag dan stiker.

Kata Kunci : *Multimedia Interaktif, Budaya Minangkabau, Video, PowerPoint*

KATA PENGANTAR
الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga karya akhir yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Animasi *Game Display* Budaya Minangkabau Melalui Aplikasi Powerpoint Ispring Suite 9” dapat diselesaikan.

Laporan Karya Akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan, dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku kepala Departemen Seni Rupa, sekaligus ketua prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dra. Ernis, M. Pd selaku Pembimbing Akademis.
3. Bapak Drs. Suib Awrus, M. Pd selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah membimbing penulis dengan sabar dan maksimal, begitu banyak memberikan bantuan, dorongan dan motivasi sehingga terlaksananya penulisan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D. dan Bapak Syafei, M. Ag. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan dukungan serta kritik dan sarannya dari awal penulisan proposal sampai dengan laporan karya akhir ini.

5. Bapak/Ibu Dosen Departemen Seni Rupa Universitas Negeri Padang yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan sehingga perancang dapat menyelesaikan Laporan Karya Akhir ini.
6. Teman-teman mahasiswa Seni Rupa angkatan 2018 dan terkhusus kepada teman-teman program studi Pendidikan Seni Rupa 2018 atas segala motivasi dan bantuannya.

Akhirnya semoga segala bantuan, dukungan, saran dan do'a yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta tugas akhir skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca ataupun pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Padang, 10 Agustus 2022
Penulis

Frizka Vani Humaira
NIM. 18020036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Originalitas	5
F. Tujuan Perancangan	6
G. Manfaat.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis	7
B. Kajian Teoritis	19
C. Karya Relevan	39
D. Kerangka Konseptual	42
BAB III METODE PERANCANGAN	43
A. Metode Perancangan.....	43
B. Metode Pengumpulan Data	44
C. Metode Analisa Data	45
D. Pendekatan Kreatif	47
E. Media Utama Dan Media Pendukung	49

BAB IV PERANCANGAN VISUAL.....	52
A. Teori Media.....	52
B. Program Kreatif.....	75
C. Layout.....	80
1. Lay Out Kasar.....	80
2. Layout Eksekusi.....	93
3. Lay Out Komprehensif.....	98
D. Final Desain.....	103
E. Uji Kelayakan.....	110
BAB V PENUTUP.....	115
A. Simpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Visualisasi Warna.....	78
2. Storyline.....	54
3. Storyboard.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta wilayah Minangkabau	19
2. Peta Luhak Nan Tigo.....	19
3. Rumah Gadang.....	20
4. Adu Kerbau.....	20
5. Karya Rujukan.....	41
6. Kerangka Konseptual	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Tamu Pameran Karya.....	122

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi dan globalisasi berkembang dengan pesat saat ini dan mempengaruhi suatu kebudayaan. Salah satu dari kebudayaan daerah yang ada dalam Negara Republik Indonesia adalah ‘Adat Alam Minangkabau’, yang dianut dan dikembangkan oleh masyarakat Minangkabau sejak dahulu hingga sekarang. Ajaran Alam Minangkabau termasuk diantara ajaran adat yang mempunyai keistimewaan sendiri. Budaya Minangkabau dikenal oleh banyak masyarakat di Indonesia, dan Sumatera Barat menjadi provinsi tempat aslinya orang Minangkabau dan wilayah orang Minangkabau ini disebut dengan Luak Nan Tigo.

Etnis Minangkabau merupakan etnis yang tunduk dan taat pada nilai-nilai budaya yang berasal dari nenek moyang mereka. Etnis Minangkabau salah satu etnis yang terbentuk dari tatanan masyarakat yang teratur di bawah hukum adat. Etnis Minangkabau adalah salah satu kelompok etnis Nusantara yang berbahasa dan menjunjung tinggi adat Minangkabau. Etnis Minangkabau dikenal sebagai etnis yang terpelajar.

Kebudayaan orang Minangkabau ini sangat banyak dan menarik. Namun kini permasalahannya adalah kebudayaan Minang sudah berkurang untuk ditemui di kalangan generasi muda saat ini. Dimana teknologi yang kini berkembang mempengaruhi sikap dan pengetahuan generasi muda mengenai kebudayaan Minang. Generasi saat ini teknologi sudah terlalu

terpengaruh oleh perkembangan teknologi baik permainan online, media sosial, dan hal lainnya membuat kebudayaan Minang semakin lama semakin berkurang ditemui. Banyak generasi muda saat ini tidak mengetahui dan paham apa saja kebudayaannya sendiri sebagai orang Minang. Penulis juga sudah jarang menemukan generasi sekarang bercerita mengenai kebudayaannya sebagai orang Minang. Dan bahkan mengalami kesulitan ketika ditanya oleh orang lain mengenai apa saja kebudayaan orang Minang yang ia ketahui. Dan permasalahan lain yang membuat kebudayaan Minang menjadi pengetahuan yang asing khususnya bagi muda-mudi Minang dimana pembelajaran Budaya Alam Minangkabau kini sudah ditiadakan di beberapa sekolah disetiap jenjang pendidikan.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 25 Oktober 2021 dengan salah seorang guru yaitu Ibuk Dra. Eliza Rofina (61 tahun) yang pernah mengajar di SD Negeri 07 Belakang Balok, Kota Bukittinggi alasan mengapa pembelajaran Budaya Alam Minangkabau ditiadakan di sekolah saat ini. Menurut guru tersebut karena sekolah mengikuti aturan dari pemerintah untuk mengurangi jam belajar atau muatan lokal agar dapat meringankan beban pembelajaran bagi siswa. Dari keadaan tersebut memiliki dampak bagi generasi muda sekarang. Dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut adalah generasi sekarang tidak lagi mempelajari kebudayaan orang Minang saat di jenjang pendidikan sekolah dasar, membuat generasi sekarang memiliki sikap yang kurang baik dan kurang menerapkan kebiasaan orang Minang yaitu *Kato Nan Ampek* di dalam kesehariannya. Wujud kebudayaan

menurut Koentjaraningrat merupakan wujud ide sebagai konsep, tingkah laku dan fisik atau artefak sebagai wujud benda. *Kato Nan Ampek* menjadi salah satu wujud budaya dalam aspek tingkah laku yaitu sopan dan santun dalam bertutur kata.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas penulis merasa resah dan khawatir apabila permasalahan tersebut dibiarkan saja. Maka diperlukan media informasi *audio visual* sebagai media pengenalan budaya Minangkabau dalam bentuk animasi game display. Perancangan ini akan dikemas dalam bentuk CD dan akan di *share* melalui media sosial seperti Youtube, Instagram, dan juga dibagikan menggunakan *barcode* dengan aplikasi atau html5 agar dapat diakses lebih mudah bagi masyarakat umum. Video animasi ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran dan hiburan. Video animasi yang penulis rancang berdurasi lebih kurang 9 menit.

Adanya perancangan video ini karena penulis belum menemukan media informasi yang komunikatif berupa animasi game display yang menginformasikan kembali tentang *Kato Nan Ampek* orang Minangkabau. Oleh karena itu, penulis mencoba memperkenalkan kembali budaya Minangkabau tersebut kedalam media informasi berupa animasi game display guna menarik perhatian masyarakat untuk menambah wawasan, pengetahuan dan nilai-nilai budaya Minangkabau. Berdasarkan penjelasan di atas, muncul sebuah ide perancangan mengenai karya akhir yang berjudul **“*Kato Nan Ampek* Urang Minangkabau”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kebudayaan Minang sudah berkurang untuk ditemui di kalangan remaja generasi muda saat ini dan dikhawatirkan budaya ini hilang seiringnya waktu.
2. Sudah jarang menemukan generasi sekarang bercerita mengenai kebudayaannya sebagai orang Minang sehingga mengalami kesulitan ketika ditanya oleh orang lain mengenai apa saja kebudayaan orang Minang yang ia ketahui.
3. Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau kini sudah ditiadakan di beberapa sekolah disetiap jenjang pendidikan.
4. Belum optimalnya media informasi *audio visual* yang menginformasikan budaya Minangkabau salah satunya pengetahuan mengenai *Kato Nan Ampek*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah adalah belum adanya media informasi *audio visual* berupa animasi *game display* yang menginformasikan kembali *Kato Nan Ampek* orang Minangkabau khususnya untuk remaja generasi saat ini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah adalah “Bagaimana perancangan multimedia interaktif animasi *game display* yang infomatif, komunikatif dan efektif dalam pengenalan budaya Minangkabau melalui PowerPoint Ispring suite 9?”

E. Originalitas

Berdasarkan yang telah penulis uraikan sebelumnya, orisinalitas yang menyangkut permasalahan mengenai kebudayaan Minangkabau khususnya tentang *Kato Nan Ampek* sebagian sudah ada dalam buku maupun literasi, dimana didalamnya membahas mengenai budaya Minangkabau. Namun dalam hal lain, penulis menyajikan informasi mengenai budaya Minangkabau khususnya *Kato Nan Ampek* melalui media yang berbeda, yaitu melalui media informasi *audio visual* berupa animasi *game display*. Pemberian dan penjelasan mengenai informasi tersebut berbeda dengan karya orang lain.

Mengenai permasalahan yang penulis angkat adalah fakta, penyelesaian masalah perancangan ini sama sekali bukan duplikasi. Penyampaian pengenalan budaya Minangkabau khususnya *Kato Nan Ampek* jarang ditemui melalui media informasi *audio visual* berupa video animasi yang dirancang seperti *game display* menggunakan aplikasi PowerPoint Ispring Suite 9. Sebagai pembandingan dari karya penulis, penulis mengambil acuan karya dari *Channel BrightSide*. Pernyataan tersebut adalah bukti bahwa perancangan video animasi penulis sebagai karya orisinal penulis dalam perancangan karya akhir.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan karya dalam membuat animasi game display budaya Minangkabau ini adalah:

1. Terciptanya sebuah media informasi *audio visual* yang informatif, komunikatif, dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai budaya Minangkabau yaitu *Kato Nan Ampek*.
2. Mengajak target *audience* yaitu remaja generasi saat ini untuk lebih memahami dan mengenal budaya Minangkabau untuk menambah wawasan, pengetahuan dan menerapkan *Kato Nan Ampek* dalam kesehariannya.

G. Manfaat

1. Meningkatkan pengetahuan dan ingatan mengenai kebudayaan Minangkabau melalui video animasi pengenalan kebudayaan Minangkabau
2. Meningkatkan kepedulian dalam kehidupan sosial masyarakat agar dapat menjadi asset kebudayaan
3. Menjadi bahan atau media pembelajaran yang dapat membantu dalam pembelajaran seni budaya secara umum

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada masing-masing bab diatas dari perancangan multimedia interaktif pengenalan budaya Minangkabau berupa video animasi *game display* menggunakan aplikasi *PowerPoint ISpring Suite 9*, dapat disimpulkan sebagai berikut :

3. Proses dalam perancangan multimedia interaktif pengenalan budaya Minangkabau berupa video animasi *game display* menggunakan aplikasi *PowerPoint ISpring Suite 9*, ada beberapa tahapan dalam proses pembuatannya yang harus dilalui yaitu proses praproduksi, produksi dan pasca produksi.
4. Hasil perancangan video sebagai media informasi kepada masyarakat yang dahulunya informasi didapat melalui buku, diskusi dan penyampaian dari orang keorang lain secara konvensional dapat diganti melalui perancangan video yang telah penulis rancang sehingga untuk orang Minang dapat mengingat lagi tentang budaya Minang serta dapat memberi tahu masyarakat umum bahwasanya orang Minang memiliki budaya dalam berkata-kata kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran-Saran

7. Karena teknologi terus berkembang dengan berjalannya waktu, maka diperlukan pemanfaatan media informasi berupa video dalam menyampaikan pengetahuan mengenai kebudayaan agar dapat terus diingat dan disebarkan.
8. Dalam perancangan video ini harus memperhatikan keserasian antara gambar, foto, background dan narasi mengenai informasi yang akan disampaikan, agar lebih mudah dipahami dan dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Navis, 1984, Alam Takambang Jadi Guru dan Kebudayaan Minangkabau, Jakarta: PT Pustaka Grafitipers.
- Abbas, A. F. (2007). Konsepsi Dasar Adat Minangkabau. *Kuliah Kerja Sosial Keluarga Mahasiswa Minang Korkom UIN Syarif Hidayatullah Di VII Koto Talago*.
- Adib, M. L. (2017). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android (mobile learning)* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Agnew & Kallerman. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Universitas Negeri Jakarta.
- Al Munawar, A., & Hendrawan, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 67-74.
- Anas, Banarul. 2000. *Refleksi Seni Rupa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Andreas, Dhimas. 2013. Cara Merancang Story Board Untuk Animasi Keren. Yogyakarta: Taka.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan, A. 1988. *Kajian Seni Budaya Nusantara*. Jakarta: Hasta Karya.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera.