

DESAIN KARAKTER ANIMASI “CUPAK GRANTANG” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

I Gede Agus Indram Bayu Artha¹, Putu Arya Janottama², Wahyu Indira³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: goesindram@gmail.com¹, aryajanottama88@gmail.com², wahyuindira@gmail.com³

Volume	Page	E-ISSN
3	329-337	2808-795X

Abstrak

Desain karakter Animasi Cupak Grantang ini muncul dari gagasan atau ide sebuah karya animasi, yang mengajarkan nilai-nilai karakter baik dan buruk didalam kehidupan sehari-hari, seperti yang terdapat pada cerita Cupak Gerantang. Karakter dari tokoh Cupak ini, mencerminkan sifat yang tidak baik pada diri manusia, tamak, cuek terhadap lingkungan, dan tidak bias sopan santun terhadap orang lain. sedangkan karakter Grantang adalah kebalikannya, tokoh karakter yang mempunyai sifat baik hati, berbuat jujur, budi pekertinya baik, dan tutur katanya pun sopan kepada setiap orang. Ditambahkan karakter kakek dan cucunya yang menjadi narator dalam animasi. Penciptaan karakter ini memang digunakan untuk mengilustrasikan dua sifat pada manusia, baik dan buruk, yang terus ada didalam masyarakat khususnya anak-anak. Dengan dibuatnya karakter animasi ini diharapkan mampu mengedukasi siswa sekolah dasar. Desain karakter Animasi Cupak Grantang ini nantinya menggunakan metode penciptaan ilustrasi digital. Metode ini biasa dilaksanakan dalam membuat karakter animasi yang baik dan menarik. Dengan metode ini diharapkan karakter animasi cupak grantang memberikan satu media edukasi yang menarik dan mampu memberikan pemahaman terhadap siswa sekolah dasar tentang pentingnya memiliki karakter yang baik dan menghindari karakter yang tidak baik seperti pada tokoh animasi cupak grantang.

Kata kunci: Desain, karakter, Animasi.

Abstract

The character design of the Cupak Grantang Animation emerged from the idea of an animation work, which teaches good and bad character values in everyday life, as found in the Cupak Gerantang story. The character of this Cupak figure reflects bad traits in humans, greed, ignorance of the environment, and unbiased manners towards other people. Meanwhile, Grantang's character is the complete opposite, a character who has a kind heart, acts honestly, has good manners, and speaks politely to everyone. Added the characters of grandfather and his grandson who become the narrators in the animation. The creation of this character is indeed used to illustrate two traits in humans, good and bad, which continue to exist in society, especially children. By making this animated character, it is hoped that it will be able to educate elementary school students. The character design of the Cupak Grantang Animation will later use a digital illustration creation method. This method is usually implemented in making good and interesting animated characters. With this method, it is hoped that the animated character cupak grantang will provide an interesting educational medium and be able to provide an understanding to elementary school students about the importance of having good character and avoiding bad characters, such as the animated character cupak grantang.

Keywords: Design, character, Animation

PENDAHULUAN

Desain karakter ialah suatu proses merancang visualisasi karakter yang sudah disesuaikan dengan satu tema cerita. Proses merancang dikerjakan mulai dari menentukan konsep karakter seperti jenis karakter, memberikan penamaan, bentuk karakter tinggi dan besar, gaya gambar karakter, ekspresi wajah, hingga gaya pakaian karakter ditentukan. Fungsinya adalah agar tercipta keserasian antara karakter dan cerita yang ditentukan. Selain itu manfaat desain karakter

juga untuk menciptakan konsep penokohan yang matang. Desain karakter yang matang mampu memberikan kesan kepada audiens dan akan mudah dinikmati contoh misalnya karakter doraemon, upin –ipin, sopo jarwo dan karakter lain yg bisa diterima baik oleh masyarakat. Sekarang yang menjadi tantangannya adalah bagaimana cara mendesain karakter animasi yang baik agar menjadi sebuah animasi yang mampu memberikan edukasi kepada masyarakat [1].

Animasi diartikan sebagai gambar bergerak terbentuk dari beberapa gambar yang telah disusun sedemikian rupa sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap rancangan dengan hitungan detik yang ditentukan. Gambar yang dimaksud dalam pengertian diatas adalah visualisasi dari tumbuhan, binatang, manusia bahkan tulisan. Dalam proses pembuatan animasi seorang animator harus memiliki logika berfikir dan merencanakan gerakan dari awal sampai akhir, agar hasil animasi terkesan nyata dan bergerak halus. Sehingga memberikan kesan dan daya Tarik tersendiri bagi yang menontonnya. “Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau spesial efek”. “Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan object (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi”(Silitonga & Rosyida, 2015) Dari penjabaran diatas penulis dapat memberikan simpulan bahwa animasi adalah suatu teknik menampilkan gambar atau objek secara berurut yang dapat memberikan kesan bergerak dengan objek berupa gambar-gambar menarik dan tulisan. Adapun jenis-jenis animasi yaitu terdiri dari animasi Dua Dimensi (2D) dan animasi Tiga Dimensi (3D). Animasi 2D atau sering disebut animasi dwi-matra biasanya disebut juga animasi *flat animation* seperti film kartun yang ada di televisi. Awal munculnya animasi hanya berbasis dua dimensi. perkembangan nyata dari animasi dua dimensi yang cukup banyak merebak dimasyarakat ialah berupa film-film kartun yang dinikmati oleh semua kalangan masyarakat tidak hanya anak-anak. Selanjutnya Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Dengan adanya aplikasi penciptaan animasi 3D, karakter animasi yang diciptakan semakin realistis hampir mendekati hidup dan nyata, seperti wujud objek yang sesungguhnya. Selanjutnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi, salah satunya adalah media animasi. Hasil dari teknologi dan aplikasi-aplikasi baru ini menjadi sarana untuk mengembangkan media pembelajaran. Diera sekarang ini seorang guru harus mampu menggunakan dan memberikan media-media edukatif untuk siswa didiknya agar memahami pelajaran, etika sopan santun dan memiliki karakter yang baik dimasyarakat. Media ialah sesuatu alat yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator keaudiens sehingga dapat memberikan rangsangan berfikir, mengolah rasa, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dari penjelasan tersebut penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang bisa berupa gambar, audio visual dan animasi dengan tujuan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa [2].

Pendidikan adalah hal yang penting dalam suatu negara, dari kualitas pendidikan bisa dilihat suatu negara berkembang menjadi negara lebih maju. Kualitas pendidikan akan menjadi salah satu indikator utama dalam melihat suatu kemajuan suatu negara. Salah satunya adalah pendidikan karakter dimana pendidikan karakter merupakan salah satu dasar untuk membentuk citra bangsa. Pendidikan juga merupakan sarana dalam memajukan kehidupan masyarakat serta sebagai sarana dalam mewujudkan cita-cita suatu negara dengan mencerdaskan kehidupan anak-anak demi membangun generasi berikutnya yang dapat membanggakan di masa depan. Di Indonesia, dunia pendidikan tidak lepas dari beberapa permasalahan yang begitu banyak dan sulit untuk ditangani, baik dalam hal proses pembelajarannya, sumber daya manusianya, kesediaan infrastruktur hingga yang menjadi pokok permasalahan yang mesti diperhatikan dan yang menjadi pokok permasalahan pendidikan pada masa sekarang adalah kurangnya pendidikan karakter pada siswa. Pembahasan mengenai pendidikan karakter ini tidak akan pernah ada habisnya yang menyangkut pada nilai moral pada siswa. Pendidikan karakter adalah suatu sistem berupa penanaman nilai karakter terhadap peserta didik yang meliputi kemauan atau kesadaran, dan tindakan dalam mengimplementasikan nilai, budi pekerti, karakter, serta akhlak ke dalam diri peserta didik, yang bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik dalam mengambil keputusan, jujur, menghormati orang lain, maupun berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari (Putra, M. A. H. 2019). Pendidikan karakter ini biasanya dapat melalui beberapa hal seperti dalam hal lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah dengan dibantu oleh media-media interaktif yang bisa mendukung. Dalam hal ini Pendidikan karakter menjadi perlu diperhatikan secara khusus terutama didalam pendidikan di Bali, dimana pada saat ini bisa dikatakan mengalami penurunan karakter atau moral yang baik didalam diri siswa, terutama pada siswa-siswa yang akan menginjak usia remaja. Peristiwa ini bisa saja disebabkan karena kurang maksimalnya pendidikan karakter pada usia dini dari sekolah maupun dari orang tua siswa sebagai pendidik dasar yang didapatkan oleh seorang anak dilingkungannya. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi dan media social seperti halnya tiktok, youtube game yang memengaruhi karakter anak [3].

Dari fenomena tersebut penulis ingin memberikan solusi dengan merancang atau membuat karakter animasi 2 Dimensi (2D) sebagai media dalam memberikan gambaran atau pemahaman terkait dengan pendidikan karakter khususnya siswa sekolah dasar. Desain karakter Animasi yang akan dirancang merupakan cerita rakyat yang sudah turun temurun dimasyarakat Bali. Karakter yang penulis angkat adalah Cupak Grantang. Karakter dari tokoh Cupak ini, mencerminkan sifat yang tidak baik pada diri manusia, tamak, cuek terhadap lingkungan, dan tidak bias sopan santun terhadap orang lain. Sedangkan karakter Grantang adalah kebalikannya, tokoh karakter yang mempunyai sifat baik hati, berbuat jujur, budi pekertinya baik, dan tutur katanya pun sopan kepada setiap orang. Penciptaan karakter ini memang digunakan untuk mengilustrasikan dua sifat pada manusia, baik dan buruk, yang terus ada didalam masyarakat khususnya anak-anak. Dari cerita diatas, penulis akan merancang karakter animasi yang mudah dipahami dan menekankan pada makna pendidikan karakter dari kedua tokoh karakter animasi tersebut. Adapun rumusan masalah dalam desain karakter animasi Cupak Grantang ini, yaitu: Bagaimana proses pembuatan desain karakter Animasi Cupak

Gerantang? Dari rumusan masalah tersebut penulis ingin memberikan pengetahuan kepada audiens dalam membuat karakter animasi yang baik dan benar [4].

METODE

Metode penelitian

Metode penelitian yang penulis pergunakan dalam penciptaan “Desain Karakter Animasi “Cupak Grantang” Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar ” ini adalah metode analisis data kualitatif. Dengan mendeskripsikan data-data yang didapat dilapangan dan diolah menjadi suatu konsep desain karakter. Dimana data yang dikumpulkan melalui beberapa tahap yaitu: Data Primer Observasi data yang ditemukan dari terjun langsung kelapangan khususnya sekolah dasar yang ada dikabupaten tabanan. Selanjunya Data Sekunder, Data sekunder di ini dapatkan oleh penulis melalui kepustakaan dan dokumentasi baik berupa artikel maupun video-video youtube [5].

Metode penciptaan

Dalam mendesain karakter animasi sangat erat kaitannya dengan ilustrasi. Ilustrasi adalah suatu gambar atau proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta, ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembaca.. Adapun jenis-jenis dari ilustrasi adalah sebagai berikut Ilustrasi hand drawing, ilustrasi yang menggunakan gambar tangan dalam proses pembuatannya. Ilustrasi Fotografi, yaitu teknik membuat gambar ilustrasi berupa foto dengan bantuan kamera baik itu manual maupun digital. Ilustrasi digital adalah gambar manipulasi untuk memvisualisasikan gambar, menggunakan teknik olah digital seperti photoshop yang menggabungkan beberapa gambar berbeda menjadi satu untuk menampilkan suatu keadaan yang memiliki makna atau pesan terhadap orang yang melihatnya. Ilustrasi Gabungan mengatakan yaitu Ilustrasi bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara Teknik fotografi/Ilustrasi manual dengan Teknik digital. (dalam repo.isi-dps.ac.id /781/1 /prinsip_desain_komunikasi_visual .pdf). Dalam penciptaan karakter animasi cupak gerantang ini menggunakan metode ilustrasi digital. Dimana proses pengerjaannya menggunakan aplikasi clip studio paint dan adobe illustrator [6].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan karakter animasi memerlukan skill dalam pembuatan visualnya, gambar karakter harus sesuai dengan isi cerita yang sudah ditentukan, Adapun tokoh karakter dalam animasi cupak gerantang ini adalah:



Gambar 1. Karakter animasi cupak gerantang
[Sumber :Tim Peneliti, 2023]

Tahap Pembuatan Desain Karakter

Didalam membuat desain karakter hal yang pertama dipikirkan adalah Konsep Dasar dari Karakter yang akan dibuat. Sebelum penulis membuat visual dari karakter tersebut terlebih dahulu harus memahami tema cerita dan alur cerita dari animasi tersebut. Pemahaman ini mencakup tentang watak dari karakter, penokhon dan ending dari cerita. Adapun tahapan awal dalam membuat desain karakter sebagai berikut:

Membuat Konsep Desain Karakter Animasi Bentuk Fisik

1. Menciptakan jenis karakter

Hal pertama dilakukan adalah mengetahui terlebih dahulu jenis karakter yang akan didesain. Apakah akan membuat karakter tumbuhan (pohon, buah, sayur dll), karakter binatang (singa, kuda, ayam, dll), karakter manusia, atau bias karakter imajinatif yang tidak ada di dunia nyata. Tidak semua karakter mesti manusia ,semuanya tergantung dengan cerita yang dibuat dalam sebuah animasi. Contohnya jika dia bercerita tentang vabel bias menggunakan karakter binatang yangbisa berbicara seperti manusi, tergantung imajinasi dan kreatifitas illustrator dan animatornya dalam membuat sebuah karakter dan film animasi. Dalam hal ini penulis sudah menentukan cerita dari karakter yang akan dibuat yaitu cerita cupak gerantang dimana cerita ini bertujuan untuk mengedukasi siswa sekolah dasar agar memiliki karakter yang lebih baik. Adapun karakter yang dibuat adalah karakter manusia.

2. Mentukan Jenis kelamin karakter

Penentuan jenis kelamin sesuai dengan pemilihan cerita yang sudah ditentukan. Ini penting karena harus direncanakan awal apakah karakternya nanti berjenis kelamin perempuan atautkah laki-laki. Penentuan jenis kelamin ini juga menjadi dasar nantinya dalam membuat bentuk tubuh dan pakain serta aksesoris dari tokoh atau para karakternya. Dalam cerita cupak gerantang ini akan ada jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Yaitu laki-laki ada kakek,adik, cupak, gerantang dan warga desa.adapun perempuan yaitu putri raja Kediri.

3. Memberi nama pada karakter

Penamaan dalam membuat karakter animasi penting untuk menentukan tokoh dalam cerita tersebut. Pemilihan nama hendaknya sesuai dengan tema cerita, menarik, dan mudah diingat oleh yang menonton. Contoh misalnya cerita animasi yang berlatarblakang kehidupan masyarakat jawa sering menggunakan nama raden, begitu juga misalnya di Bali sering menggunakan penamaan ketut, made dan lain sebagainya . Dalam cerita cupak Gerantang setiap karakter sudah memilik nama seperti cupak, gerantang,men bekung, pan bekung, raja Kediri dan putri raja. Namun dalam animasi nantinya akan ditambahkan karakter kakek dan cucunya, kakeknya bernama Kakek ego dan cucunya bernama Degus.

4. Menentukan Usia dari karakter

Menentukan usia tokoh atau karekter juga merupakan hal awal yang perlu diperhatikan. Batasan usia ini menjadi acuan seorang illustrator untuk membuat karakter yang meliputi tinggi karakter, mimic wajah karakter dan juga pakaian yang digunakan oleh karakter tersebut. Dalam desain karakter animasi cupak gerantang ini, usia kakek 70 tahun, degus 7 tahun,cupakdan gerantang 10 tahun.

5. Menentukan tinggi dan berat badan dari karakter

Dalam menentukan Tinggi dan berat badan suatu karakter animasi sama dengan halnya penentuan usia, kosep ini akan memudahkan seseorang dalam mengilustrasikan satu karakter. Contoh misalnya, tinggi karakter 100cm dengan berat 60kg. Berarti digambarkan suatu karakter yang sedikit gendut, begitu juga sebaliknya jika tinggi 150cm dan berat 50 berarti karakter berawak kurus. Karakter animasi cupak gerantang ini nantinya digambarkan cupak yang gendut karena rakus dan gerantang dengan tubuh ideal.

6. Menentukan Warna kulit dan pakaian karakter

Konsep berikutnya adalah pewarnaan, menentukan warna kulit dan pakain wajib diperhatikan, pemilihan warna kulit biasanya didasarkan oleh latar belakang dan wilayah tempat tinggal dari karakter tersebut. Misalnya karakter yang bersal dari Indonesia timur pasti cenderung lebih gelap dari indonesiatengah dan bagian barat. Dalam cerita cupak gerantang ini mengambil latar belakang dan wilayah Indonesia tengah makan warna yang akan dipergunakan lebih condong kewarna coklat muda atau sawo mateng dan warna pakaian menyesuaikan karakter dan penokohnya.

Membuat Konsep Desain Karakter Animasi Penokohan

Setelah pembahasan diatas yaitu kosep desain karakter dari bentuk fisik, selanjutnya penulis akan menjabarkan konsep desain karakter dari sisi penokohnya. Yaitu bisa dilihat dari kepribadian sifat dan watak karakter tersebut. Adapun jenis penokohan tersebut, yaitu:

1. Protagonis adalah tokoh yang memiliki sifat karakter selalu ceria, bersemangat, selalu membantu teman-temannya dan tidak akan mudah putus asa. Konsep ini juga akan menentukan ekspresi wajah dan gaya pakainsuatu karakter. Dalam animasi cupak gerantang ini tokoh prontagonisnya adalah gerantang, dimana gerantang memiliki karakter yang ceria, membantu orang tua, semangat pantang menyerah.

2. Antagonis, tokoh antagonis adalah penokohan dengan karakteristik watak buruk. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia menyebutkankan tokoh antagonis adalah karakter/tokoh yang suka menentang seperti melawan dan sebagainya. Tokoh antagonis adalah jenis karakter yang bisa memperkuat karakter protagonist. Yang menjadi tokoh antagonis dalam animasi cupak gerantang sudah pasti cupak, dimana cupak memang digambarkan menjadi sosok anak yang tidak baik, sombong, dan suka berbohong.

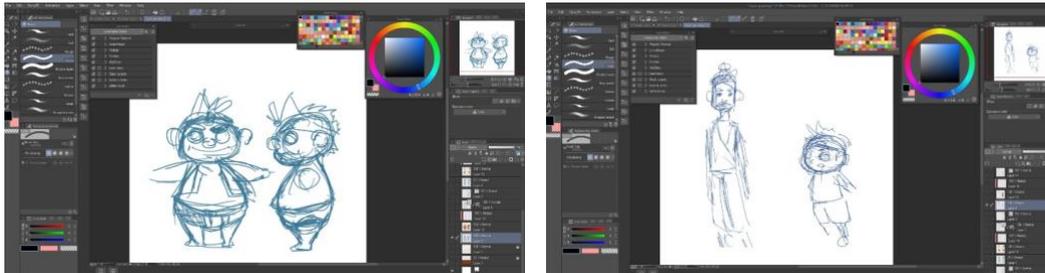
3. Tritagonis, tritagonis adalah karakter atau tokoh yang dihadirkan sebagai pendukung atau pembantu dalam suatu cerita animasi. Tokoh ini juga bisa cenderung ke prontagonis ataupun antagonis, bahkan bisa menjadi penengah dalam sebuah cerita. Tokoh tritagonis juga bisa mengambil peran menghentikan suatu masalah dalam sebuah cerita. Dalam cerita cupak gerantang ini, karakter tritagonis diperankan oleh kakek dan cucunya beserta warga kerajaan Kediri.

PROSES DESAIN KARAKTER ANIMASI

Adapun tahapan dalam membuat desainn karakter animasi adalah sebagai berikut:

Membuat Sketsa Dasar Karakter Animasi

Didalam membuat karakter animasi hal yang pertama dilakukan adalah membuat sketsa dari karakter tersebut. Seperti yang sudah disampaikan di metode diatas, pengerjaan karakter ini bertumpu pada ilustrasi digital dengan menggunakan aplikasi clip studio paint dan adobe ilustrator. Pembuatan dasar karakter ini diawali dengan membuat bentuk-bentuk geometri, seperti lingkaran untuk membuat kepala, persegi untuk membuat bentuk tubuhnya dan bentuk-bentuk yang lain agar bisa membuat karakter sesuai dengan konsep bentuk dan konsep penokohnya.



Gambar 2. Sketsa Karakter animasi cupak gerantang
[Sumber :Tim Peneliti, 2023]

Membuat Bentuk Tubuh Karakter Animasi

Selanjutnya membuat bentuk tubuh karakter. Dalam sketsa bentuk tubuh sebenarnya sudah digambarkan, namun pada tahap ini merupakan penyempurnaan bentuk yang didasari pada konsep bentuk fisik diatas, berapa tinggi dan berat badan dari semua karakter yang akan dibuat. Dalam proses pembuatan bentuk tubuh ini juga bisa menggunakan grid atau garis bantu agar komposisi bentuk badan, kepala, kaki dan tangan seimbang. Garis bantu juga memudahkan dalam menarik garis-garis hotline untuk bentuk karakter yang sempurna. Tahapan ini akan memerlukan waktu yang cukup lama karena merupakan lanjutan dari sket dasar menjadi sebuah karakter yang memiliki bentuk sesuai dengan konsep karakter animasi yang dibuat .

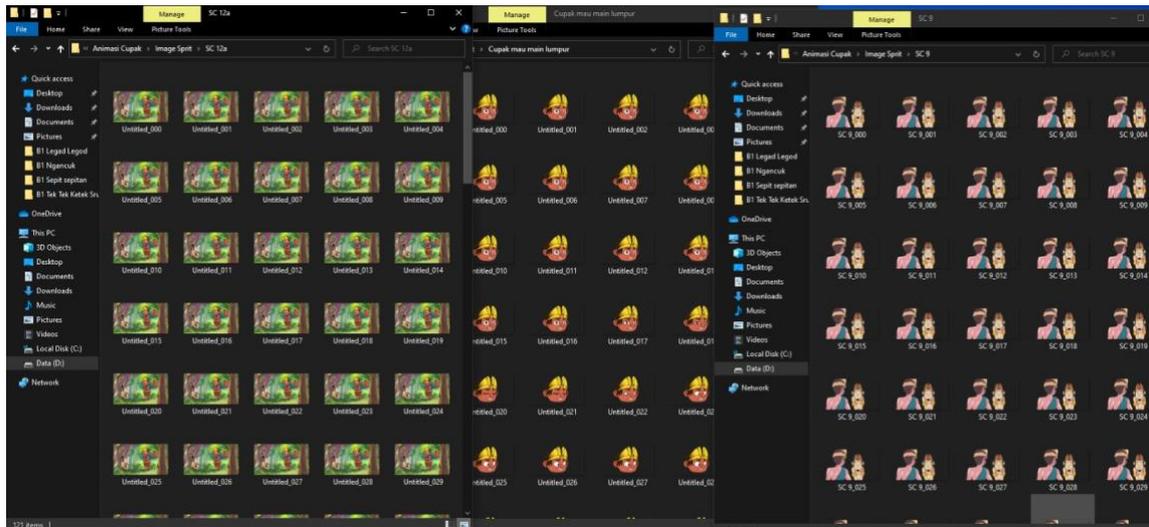


Gambar 3. Bentuk Tubuh Karakter animasi cupak gerantang
[Sumber :Tim Peneliti, 2023]

Membuat Ekspresi Wajah Karakter

Membuat ekspresi wajah dari sebuah karakter merupakan kunci dalam mengkomunikasikan sesuatu kepada audiens. Dari ekspresi wajah yang dibuat maka penonton akan mengetahui konsep psikologis atau penokohan suatu karakter. Apakah karakter itu sedang senang, marah, sedih, gembira dan sebagainya. Ekspresi wajah sebuah karakter berpangku kepada bentuk dari masing-masing bagian wajah karakter seperti misalnya bentuk bibir, bentuk alis, bentuk

mata. Ekspresi wajah ini merupakan asset penting dalam penciptaan animasi nantinya.



Gambar 4. Ekspresi wajah Karakter animasi cupak gerantang
[Sumber :Tim Peneliti, 2023]

Membuat gaya yang Berbeda dan gaya pakaian/Aksesoris Karakter Animasi
Pose atau gaya gerak tubuh karakter, merupakan asset selanjutnya dalam membuat karakter yang akan bisa dilanjutkan menjadi sebuah animasi. Dalam asset ini, illustrator bisa membuat beberapa gaya untuk satu karakter dalam sebuah cerita. Contoh misalnya karakter saat berdiri, tampak depan, blakang dan samping, saat berjalan, saat berdiri, berlari dan lain sebagainya. Selanjutnya dalam tahap ini, sudah pasti merujuk pada tahap finishing dimana karakter sudah memiliki pakaian, apakah pakaian lengan panjang, pendek, rompi dan sebagainya. Aksesoris yang berupa kalung, gelang, senjata dan atribut lainnya. Adapun karakter yang diciptakan dari proses diatas adalah sebagai berikut[7] :



Gambar 5. Pose/bentuk Karakter animasi cupak gerantang
[Sumber :Tim Peneliti, 2023]

SIMPULAN

Penciptaan karakter Animasi Cupak Gerantang ini, di wujudkan melalui beberapa tahapan yang pertama melalui tahap penelitian survey terkait pentingnya media

animasi sebagai media edukasi pendidikan untuk anak-anak khususnya pendidikan karakter. Selanjutnya setelah mendapatkan jawaban bahwa animasi cerita rakyat efektif sebagai media edukasi maka dilanjutkan dengan tahap pembuatan desain karakter animasi. Tahap pembuatan karakter animasi dilakukan dengan penetapan konsep karakter animasi dimana karakter yang dibuat adalah karakter manusia yaitu cupak gerantang dan kakek, cucunya. Selanjutnya ada proses psikologi bagaimana mimik wajah dari keseluruhan tokoh karakter dari animasi cupak gerantang ini. selanjutnya membuat asset-asset karakter animasi lainnya dimana selanjutnya akan digarap menjadi satu animasi cupak gerantang yang dimana konsep dari animasi ini adalah memberikan edukasi penekanan makna baik dan buruknya suatu tindakan anak-anak.

REFERENSI

- [1] G. Prakoso, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: FFT- IKJ & Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.
- [2] M. K. Silitonga dan S. Rosyida, "Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)," *J. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 2, hlm. 107–200, 2015.
- [3] M. A. H. Putra, "Building character education through the civilization nations children," *Kalimantan Soc. Stud. J.*, vol. 1, no. 1, hlm. 12–17, 2019.
- [4] P. Megawanti, "Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 2, no. 3, 2015.
- [5] S. M. Sutanto, "Southeast Asian Visual Culture In The Animated Film 'Raya And The Last Dragon,'" *Lekesan Interdiscip. J. Asia Pac. Arts*, vol. 5, no. 2, hlm. 82–92, 2022.
- [6] A. Firmansyah dan M. P. Kurniawan, "Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul 'Kancil Dan Siput,'" *Data Manaj. Dan Teknol. Inf. DASI*, vol. 14, no. 4, hlm. 10, 2013.
- [7] I. P. A. Janottama dan A. N. A. Putraka, "Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali," *Segara Widya J. Penelit. Seni*, vol. 5, 2017.