

Perbandingan Interpretasi Karakter Bible Character dalam Ficusia dengan Representasi Budaya Nusantara dalam Binekon

Verdyanza Budiyan*^{*}, Gendhy Dwi Harlyan*^{*}

^{*} Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

^{**} Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Kata Kunci:

Animasi
Interpretasi Karakter
Ficusia
Binekon
Budaya Nusantara

ABSTRAK

Animasi sebagai media hiburan dan edukasi memiliki peran penting dalam merepresentasikan nilai-nilai budaya dan religius. Penelitian ini membandingkan interpretasi karakter Bible Character dalam Ficusia dengan representasi budaya Nusantara dalam Binekon. Dengan menggunakan metode kualitatif naratif deskriptif, penelitian ini menganalisis bagaimana kedua animasi tersebut mengadaptasi karakter dalam konteks modern. Ficusia menampilkan karakter Bible Character dengan pendekatan simbolik yang disesuaikan dengan audiens masa kini, sementara Binekon merepresentasikan budaya Nusantara melalui karakter yang mencerminkan keberagaman etnis di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua animasi menggunakan konstruksi naratif dan visual yang berbeda dalam menyampaikan nilai moral dan sosial. Ficusia menekankan nilai religius melalui konflik internal dan simbolisme visual, sedangkan Binekon menghadirkan keberagaman budaya Nusantara dalam karakter yang merepresentasikan berbagai suku. Studi ini menegaskan bahwa media animasi dapat menjadi sarana efektif dalam mentransmisikan pesan moral dan budaya dengan pendekatan yang sesuai dengan konteks sosial dan audiensnya.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.

All rights reserved.

Corresponding Author:

Third Author,
Departement of Electrical and Computer Engineering,
National Chung Cheng University,
168 University Road, Minhsiung Township, Chiayi County 62102, Taiwan, ROC.
Email: lsntl@ccu.edu.tw

1. PENDAHULUAN

Animasi telah berkembang menjadi salah satu media yang tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi dan penyampaian nilai-nilai sosial serta religius. Dengan kemampuannya menyajikan narasi yang menarik dan visual yang memikat, animasi memiliki daya tarik yang kuat bagi berbagai kalangan, terutama anak-anak dan remaja [1]. Berbagai animasi mengangkat tema budaya, sejarah, hingga ajaran moral dalam kemasan yang lebih mudah dipahami oleh audiens modern. Salah satu bentuk adaptasi yang menarik dalam animasi adalah interpretasi karakter dari sumber historis maupun religius, seperti dalam Ficusia, serta representasi budaya dalam Binekon. Ficusia merupakan animasi yang mengadaptasi karakter-karakter dari Bible Character ke dalam format animasi dengan gaya modern. Penggambaran karakter dalam Ficusia tidak hanya menitikberatkan pada aspek religius tetapi juga memperkaya narasi dengan simbolisme dan konflik moral yang relevan dengan kehidupan saat ini [2]. Adaptasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan etis dan religius kepada penonton dengan pendekatan yang lebih kontekstual. Dalam proses adaptasi ini, karakter mengalami reinterpretasi sehingga dapat diterima oleh audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang religius yang kuat [3].

Sementara itu, Binekon merupakan animasi yang menampilkan representasi budaya Nusantara melalui karakter yang mencerminkan keberagaman suku dan ras di Indonesia. Setiap karakter dalam Binekon mewakili kelompok budaya tertentu yang berasal dari berbagai pulau besar di Indonesia, seperti Sumatera,

Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Dengan pendekatan ini, Binekon berupaya mengenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya Nusantara kepada generasi muda [4]. Representasi budaya dalam animasi ini dilakukan melalui visualisasi karakter, atribut yang dikenakan, serta latar belakang cerita yang sesuai dengan budaya masing-masing daerah. Baik Ficusia maupun Binekon menunjukkan bagaimana animasi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan nilai-nilai penting kepada audiens. Ficusia lebih menitikberatkan pada nilai-nilai religius dengan mengadaptasi karakter Bible Character dalam alur cerita yang lebih modern dan relatable [5]. Binekon menampilkan keberagaman budaya Indonesia dengan menggambarkan karakter yang menjadi simbol berbagai etnis Nusantara. Perbedaan pendekatan ini menjadi menarik untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks bagaimana animasi dapat menginterpretasikan karakter untuk menyampaikan pesan moral dan sosial [6].

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif naratif deskriptif dengan menganalisis bagaimana Ficusia dan Binekon merepresentasikan karakter serta nilai-nilai yang ingin disampaikan. Pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana narasi, visual, dan simbolisme dalam kedua animasi tersebut bekerja dalam membangun interpretasi karakter [7]. Penelitian ini juga mempertimbangkan teori semiotika, khususnya model trikotomis Peirce, yang menekankan hubungan antara tanda, objek, dan interpretan dalam memahami makna yang disampaikan oleh karakter dalam animasi. Penelitian ini juga menyoroti tantangan yang dihadapi dalam mengadaptasi karakter ke dalam format animasi, baik dalam konteks religius maupun budaya [8]. Ficusia menghadapi tantangan dalam menjaga keseimbangan antara kesetiaan terhadap nilai-nilai asli dari Bible Character dengan kebutuhan untuk membuatnya relevan bagi audiens modern. Binekon perlu memastikan bahwa representasi budaya dalam animasi tidak hanya sekadar estetika tetapi juga memiliki kedalaman makna yang mampu merepresentasikan budaya Nusantara secara autentik [9]. Perbandingan antara kedua animasi ini penting untuk dilakukan agar dapat melihat bagaimana interpretasi karakter dalam konteks yang berbeda dapat memengaruhi cara pesan disampaikan dan diterima oleh audiens. Dengan memahami perbedaan pendekatan dalam Ficusia dan Binekon, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana animasi dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam penyampaian nilai-nilai religius dan budaya. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembuat animasi yang ingin mengangkat tema serupa dalam karyanya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan bagaimana karakter dalam Ficusia dan Binekon diinterpretasikan dalam narasi animasi. Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan pola-pola tertentu dalam penyampaian pesan moral dan sosial melalui media animasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji relevansi kedua animasi tersebut dalam konteks audiens modern serta bagaimana simbolisme dan representasi budaya atau religius memengaruhi pengalaman menonton. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada studi animasi tetapi juga pada kajian budaya dan komunikasi visual.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis bagaimana karakter dalam animasi Ficusia dan Binekon diinterpretasikan dalam narasi dan visualisasinya. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada analisis makna, representasi, dan simbolisme yang terdapat dalam kedua animasi. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan serta membandingkan bagaimana Ficusia mengadaptasi karakter Bible Character dan bagaimana Binekon merepresentasikan budaya Nusantara [10]. Sementara itu, analisis naratif membantu dalam memahami bagaimana kedua animasi membangun alur cerita dan karakter mereka untuk menyampaikan pesan moral serta sosial kepada audiens. Untuk mendukung analisis tersebut, penelitian ini menggunakan teori semiotika Peirce, khususnya model segitiga tanda trikotomis (triadik), yang terdiri dari tanda (sign), objek (object), dan interpretan (interpretant). Dalam penelitian ini, tanda merujuk pada karakter dalam animasi, objek adalah visualisasi serta atribut yang melekat pada karakter, sedangkan interpretan adalah makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh animasi kepada audiens. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi terhadap animasi Ficusia dan Binekon, dengan menganalisis elemen-elemen visual, dialog, serta narasi yang mendukung interpretasi karakter dalam kedua animasi tersebut. Hasil analisis ini kemudian dibandingkan untuk melihat bagaimana kedua animasi menggunakan interpretasi karakter dalam menyampaikan nilai-nilai yang mereka bawa [11].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Interpretasi Karakter dalam Animasi Ficusia



Gambar 1. Cuplikan Animasi Ficusia
Sumber: YouTube Digiars Studios

Karakter dalam Ficusia memiliki kedalaman naratif yang menarik dan menyampaikan pesan moral yang kuat. Tokoh utama, Ficusia, digambarkan sebagai pohon beringin yang menjadi pusat kehidupan bagi makhluk-makhluk kecil di sekitarnya, terutama Flowna. Karakter ini mencerminkan konsep kasih, pengorbanan, dan tanggung jawab dalam kepemimpinan, yang dikembangkan berdasarkan referensi dari Bible Character sebagai pedoman perancangan karakter sebelum masuk ke tahap animasi. Ficusia berperan sebagai simbol perlindungan dan kebaikan, namun juga mengalami konflik batin akibat keinginannya untuk lebih dihargai dan dicintai oleh makhluk-makhluk di sekelilingnya. Perbandingan antara karakter Ficusia dengan referensi dalam Bible Character dapat dilihat dari aspek sifat, peran dalam cerita, serta dinamika emosionalnya. Ficusia memiliki kemiripan dengan karakter yang mengalami pergulatan moral antara kepentingan pribadi dan tanggung jawab terhadap sesama. Dalam kisahnya, Ficusia tergoda oleh De Ka untuk menggunakan bibit Cuta demi memperoleh lebih banyak perhatian dan penghormatan dari Flowna. Konflik batin ini menggambarkan dilema etis yang sering muncul dalam kehidupan nyata, di mana individu dihadapkan pada pilihan antara mengikuti ambisi pribadi atau mempertahankan nilai-nilai yang diyakininya.

Dalam proses adaptasi ke animasi, karakter Ficusia mengalami transformasi visual dan naratif. Dalam naskah, karakter ini lebih menonjolkan aspek psikologis dan emosionalnya, sementara dalam bentuk animasi, ekspresi dan gestur visual menjadi elemen utama dalam menyampaikan perasaan dan konflik batinnya. Penerapan efek pencahayaan, pergerakan ranting, serta ekspresi wajah Ficusia membantu mempertegas dinamika emosionalnya yang mungkin sulit disampaikan hanya melalui dialog. Selain Ficusia, karakter De Ka juga memiliki peran penting dalam membangun konflik cerita. Berdasarkan referensi dari Bible Character, karakter seperti De Ka dikembangkan sebagai sosok manipulatif yang membujuk Ficusia untuk mengambil jalan pintas demi mendapatkan pengakuan. Peran ini bukan sekadar antagonis, tetapi juga representasi dari tantangan psikologis yang sering kali dihadapi individu dalam mengambil keputusan.

Selain tokoh protagonis dan antagonis, kehadiran karakter seperti Dara dan Flowna juga memperkaya dinamika narasi dalam Ficusia. Dara, yang berperan sebagai teman bijak bagi Ficusia, dikembangkan dengan prinsip karakter mentor dalam Bible Character, yang memberikan nasihat serta peringatan untuk membantu protagonis tetap berada di jalur yang benar. Karakter ini berfungsi sebagai pembimbing moral yang berusaha menjaga keseimbangan dalam dinamika cerita. Flowna, di sisi lain, melambungkan ketergantungan makhluk terhadap lingkungan yang baik serta bagaimana keputusan pemimpinya (dalam hal ini, Ficusia) dapat berdampak langsung pada kesejahteraan mereka. Dengan menggunakan Bible Character sebagai referensi dalam perancangan, Ficusia berhasil menghadirkan karakter dengan latar belakang yang kuat dan mendalam. Adaptasi ini menunjukkan bagaimana elemen psikologis, emosional, dan moral dapat diterjemahkan ke dalam animasi dengan pendekatan visual dan naratif yang menarik. Cerita ini tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan ruang refleksi bagi penontonnya mengenai nilai-nilai kehidupan, pengambilan keputusan, serta konsekuensi dari setiap tindakan. Dengan pendekatan yang lebih universal, pesan moral dalam Ficusia dapat disampaikan dengan lebih luas tanpa kehilangan esensi dari karakter yang menjadi inspirasinya.

3.2. Representasi Budaya Nusantara dalam Animasi Binekon



Gambar 2. Karakter animasi Binekon
Sumber: [4]

Animasi Binekon karya Belantara Studio merupakan salah satu contoh bagaimana budaya Nusantara direpresentasikan dalam bentuk visual dan naratif yang khas. Setiap karakter dalam Binekon dirancang untuk mencerminkan identitas budaya dari berbagai suku dan pulau besar di Indonesia. Karakter utama seperti Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu tidak hanya memiliki desain visual yang mengacu pada elemen khas daerah asal mereka, tetapi juga memiliki sifat, nilai, dan perilaku yang diadaptasi dari kearifan lokal masing-masing suku. Pendekatan ini memperlihatkan bagaimana animasi dapat menjadi media yang efektif dalam mengenalkan dan melestarikan budaya kepada khalayak luas, terutama generasi muda. Salah satu aspek utama dalam representasi budaya Binekon adalah desain karakter yang menggambarkan keberagaman etnis di Indonesia. Misalnya, Sumi yang berasal dari Sumatera memiliki atribut pakaian dan corak yang menyerupai budaya Minangkabau atau Melayu, sementara Jabo yang berasal dari Jawa memiliki karakteristik yang mencerminkan nilai-nilai budaya Jawa seperti kebijaksanaan dan kesantunan. Begitu pula dengan Kale dari Kalimantan yang menunjukkan keterikatan dengan alam, Sula dari Sulawesi yang mencerminkan keberanian, serta Papu dari Papua yang mewakili semangat kebebasan dan solidaritas. Keseluruhan desain ini bukan hanya sekadar estetika, tetapi juga mengandung simbolisme budaya yang memperkaya narasi animasi tersebut.

Selain desain karakter, Binekon juga mengadaptasi unsur budaya Nusantara dalam jalan ceritanya. Alur cerita yang dibangun dalam animasi ini sering kali menampilkan konflik dan penyelesaian yang berbasis pada nilai-nilai kearifan lokal, seperti musyawarah, gotong royong, dan penghormatan terhadap leluhur. Hal ini dapat dilihat dari interaksi antar karakter yang menampilkan dinamika sosial khas masyarakat Indonesia, seperti cara mereka menyelesaikan perbedaan pendapat atau bagaimana mereka bekerja sama dalam menghadapi tantangan. Binekon tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana edukasi yang memperkenalkan budaya Nusantara kepada audiens yang lebih luas. Penggunaan elemen visual dalam Binekon juga memperkuat representasi budaya Nusantara. Latar tempat yang digunakan dalam animasi ini menggambarkan berbagai lanskap alam yang khas di Indonesia, seperti hutan tropis Kalimantan, perbukitan Sumatera, dan pantai eksotis Papua. Penggunaan motif batik, ukiran tradisional, dan warna-warna khas dari berbagai budaya daerah turut memperkaya tampilan visual animasi. Keberagaman ini mencerminkan realitas masyarakat Indonesia yang multikultural serta menunjukkan bagaimana budaya lokal dapat diangkat ke dalam media modern seperti animasi.

Dari segi penggunaan bahasa dan dialog, Binekon juga memberikan nuansa khas budaya Nusantara. Meskipun menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, dialog antar karakter sering kali disisipi dengan ungkapan-ungkapan khas dari berbagai daerah. Hal ini menciptakan kesan otentik dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. Dengan cara ini, Binekon tidak hanya memperkenalkan visual budaya, tetapi juga memperkenalkan ekspresi dan cara komunikasi masyarakat Nusantara dalam kehidupan sehari-hari. Binekon berhasil merepresentasikan budaya Nusantara dengan cara yang menarik dan mudah diterima oleh berbagai kalangan. Melalui desain karakter, narasi, elemen visual, dan penggunaan bahasa, animasi ini menjadi contoh bagaimana media animasi dapat berfungsi sebagai alat pelestarian budaya. Dengan semakin berkembangnya industri animasi di Indonesia, Binekon memberikan inspirasi bahwa budaya lokal dapat diangkat dan dikenalkan secara luas melalui medium yang modern dan kreatif, sekaligus tetap mempertahankan nilai-nilai asli yang menjadi identitas bangsa.

3.3. Perbandingan Interpretasi Karakter dalam Ficusia dan Binekon

Tabel 1. Perbandingan Perbandingan Interpretasi Karakter dalam Ficusia dan Binekon

Aspek	Ficusia	Binekon
Sumber Inspirasi	Bible Character	Budaya Nusantara
Fokus Cerita	Pergulatan moral dan spiritual individu	Nilai sosial, kebersamaan, dan identitas etnis
Pengembangan Karakter	Psikologis mendalam, konflik batin, dilema moral	Representasi budaya, interaksi sosial, gotong royong
Visualisasi	Simbolisme abstrak, ekspresi emosional kuat	Elemen budaya (pakaian, motif etnik, lingkungan)
Penyampaian Pesan	Reflektif, berbasis konflik personal	Eksplisit, berbasis interaksi komunitas

Baik Ficusia maupun Binekon merupakan animasi yang menggunakan karakter sebagai media untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai sosial. Namun, keduanya memiliki pendekatan yang berbeda dalam membangun karakter dan menyampaikan pesan kepada audiens. Ficusia berakar pada interpretasi karakter berdasarkan Bible Character, yang lebih menekankan pada pergulatan moral dan spiritual individu. Sementara itu, Binekon menggunakan representasi budaya Nusantara, yang lebih menekankan pada nilai-nilai sosial, kebersamaan, dan identitas etnis. Perbedaan ini mencerminkan bagaimana sumber inspirasi yang digunakan dalam perancangan karakter dapat memengaruhi struktur cerita serta nilai yang ditanamkan dalam animasi. Dalam Ficusia, karakter utama seperti Ficusia dan De Ka dikembangkan dengan pendekatan psikologis yang lebih mendalam. Ficusia mengalami konflik batin dan dilema moral yang mencerminkan pergulatan individu dalam memahami dan menjalani tanggung jawabnya. De Ka, sebagai sosok antagonis, tidak hanya digambarkan sebagai lawan utama, tetapi juga sebagai godaan yang menguji prinsip dan keyakinan karakter utama. Hal ini sejalan dengan tradisi naratif dalam Bible Character, di mana tokoh-tokohnya sering mengalami ujian moral yang menguji kesetiaan, kejujuran, dan kebijaksanaan mereka.

Sebaliknya, Binekon membangun karakter berdasarkan keberagaman budaya Nusantara, yang lebih menekankan aspek kolektif dibandingkan individualitas. Karakter seperti Sumi, Jabo, Kale, Sula, dan Papu masing-masing membawa ciri khas budaya dari daerah asal mereka dan berinteraksi dalam kerangka sosial yang mencerminkan nilai-nilai seperti gotong royong, musyawarah, dan keseimbangan dalam kehidupan. Jika Ficusia berfokus pada perjalanan internal seorang individu, Binekon lebih menonjolkan bagaimana individu berperan dalam masyarakat dan bagaimana budaya membentuk karakter mereka. Dari segi visual, Ficusia menggunakan simbolisme yang lebih abstrak dan ekspresi emosional yang kuat dalam menggambarkan perkembangan karakter. Elemen pencahayaan, perubahan ekspresi wajah, dan gestur digunakan untuk memperlihatkan pertarungan batin karakter utama. Binekon lebih menonjolkan elemen budaya dalam desain visual karakter, seperti pakaian tradisional, motif etnik, dan lingkungan yang menggambarkan keberagaman geografis Indonesia. Pendekatan ini menunjukkan bahwa Ficusia lebih mengutamakan penyampaian emosi dan psikologi karakter, sedangkan Binekon menampilkan budaya sebagai bagian utama dalam membangun identitas tokohnya.

Dalam hal penyampaian pesan, Ficusia cenderung menyajikan konflik yang lebih personal dan reflektif, di mana karakter menghadapi dilema moral yang membutuhkan perenungan mendalam. Penonton diajak untuk memahami kompleksitas perasaan dan keputusan yang dihadapi oleh karakter. Sebaliknya, Binekon menyampaikan nilai-nilai budaya secara lebih eksplisit melalui interaksi antar karakter dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah secara kolektif. Hal ini mencerminkan perbedaan pendekatan antara narasi berbasis individual versus narasi berbasis komunitas. Perbedaan antara Ficusia dan Binekon menunjukkan bagaimana latar belakang sumber inspirasi dapat mempengaruhi struktur narasi dan pengembangan karakter dalam sebuah animasi. Ficusia berfokus pada perjalanan moral dan psikologis individu dengan pendekatan reflektif, sementara Binekon menghadirkan karakter yang mewakili budaya Nusantara dengan menonjolkan nilai kebersamaan dan identitas kolektif. Kedua animasi ini menawarkan cara yang berbeda dalam menyampaikan pesan sosial dan budaya kepada penonton, memperkaya industri animasi dengan perspektif yang unik dan mendalam.

4. KESIMPULAN

Dari perbandingan antara Ficusia dan Binekon, dapat disimpulkan bahwa kedua animasi ini memiliki pendekatan berbeda dalam membangun karakter dan menyampaikan pesan moral. Ficusia berfokus pada perjalanan moral dan psikologis individu dengan konflik batin yang mendalam, yang terinspirasi dari Bible Character. Narasinya lebih menonjolkan dilema etis serta refleksi atas pilihan hidup, menjadikan animasi ini sebagai medium eksplorasi nilai-nilai spiritual dan emosional. Sebaliknya, Binekon mengangkat representasi budaya Nusantara dengan karakter yang mencerminkan keberagaman etnis, sosial, dan nilai-nilai tradisional seperti gotong royong dan musyawarah. Pendekatan ini membuat Binekon menjadi sarana edukasi budaya yang efektif, dengan menampilkan harmoni dalam kehidupan bermasyarakat. Perbedaan ini menunjukkan bagaimana sumber inspirasi dapat memengaruhi karakterisasi, visualisasi, dan struktur narasi dalam animasi.

Title of manuscript is short and clear, implies research results (First Author)

Untuk memperkaya industri animasi Indonesia, pengembangan animasi sebaiknya mempertimbangkan keseimbangan antara pendekatan psikologis yang mendalam seperti dalam Ficusia dan pendekatan berbasis budaya seperti dalam Binekon. Perpaduan antara eksplorasi nilai moral serta penguatan identitas budaya dapat menciptakan animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan edukasi serta refleksi bagi penonton. Penguatan dalam aspek visual dan penyampaian cerita yang lebih inovatif akan membantu meningkatkan daya saing animasi lokal di tingkat internasional. Dukungan dari industri kreatif serta kolaborasi dengan berbagai elemen budaya dan akademik juga dapat menjadi langkah strategis untuk mengembangkan animasi yang lebih kaya akan makna dan nilai sosial.

ACKNOWLEDGEMENTS

Xx xxx

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. S. Dewanto, C. Arlando, D. N. O. Lukito, M. D. A. Prihandono, S. N. A. P. Susilo, Y. Lemansyah and R. Y. Ningsih, "Perkembangan dan Penerapan Animasi CGI dalam Media Tayang," *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17(2), 2023.
- [2] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. and A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, 6(1), pp. 732-741, 2023.
- [3] H. Septiani, A. M. Mappapoleonro and Z. Mansoer, "Studi Nilai-nilai Moral pada Film Kartun Doraemon," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 2021.
- [4] R. Swatriani, "Representasi Budaya Nusantara dalam Animasi Binekon," *NARADA, Jurnal Desain & Seni*, 7(3), pp. 287-306, 2020.
- [5] N. Sundari, S. and I. R. Ridwan, "Analisis Serial Diva sebagai Media Pengembangan Karakter Cinta Tanah Air untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), pp. 2301-2312, 2023.
- [6] A. In'am and H. , *Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan: Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan*, Yogyakarta: Bildung Nusantara, 2024.
- [7] M. A. Zakariah, V. Afriani and K. M. Zakariah, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*, Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020.
- [8] S. I. Telussa, "Dampak Tayangan Televisi (Film Kartun) Terhadap Perilaku Anak di Desa Rumah Tiga Kecamatan Teluk Ambon," *Hipotesa*, 16(1), 2022.
- [9] I. G. A. S. Anggara and I. M. G. Arimbawa, "Kajian Estetika dalam Adaptasi Gaya Kamasan Pada Film Animasi I Empas Teken I Angsa," *NARADA, Jurnal Desain & Seni*, 11(3), 2024.
- [10] M. R. Pahleviannur, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- [11] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Makassar: Syakir Media Press, 2021.