
PERANCANGAN ANIMASI LIVE 2D PAKAIAN ADAT SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ANAK SMP KELAS 7 DI SEMARANG

Bagus Teguh Herlambang¹, Ahmad Akrom²
Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
e-mail : 114202003493@mhs.dinus.ac.id¹, ahmad.akrom@dsn.dinus.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 28 Agustus 2024
Disetujui : 21 September 2024

Kata Kunci :

Anime, Live 2D, Pakaian Adat,
Ilustrasi.

ABSTRAK

Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pasca-diberlakukannya aturan tentang pakaian adat oleh pemerintah perlu dibuat inovasi media sosialisasi baru. Inovasi tersebut adalah animasi live 2D sebagai media sosialisasi yang lebih efektif dari media sosialisasi dari pemerintah sebelumnya. Metode penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam mengumpulkan data. Metode perancangan animasi live 2D menggunakan tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tujuan akhir perancangan yang dibuat adalah membuat animasi live 2D sebagai media sosialisasi baru menggantikan media dari pemerintah sebelumnya. Media pendukung tambahan seperti poster, pembatas buku, gantungan kunci, dan stiker berfungsi untuk membantu mempromosikan ataupun menguatkan media utama.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : August 28, 2024
Accepted : September 21, 2024

Keywords:

Anime, Live 2D, Traditional
Clothing, Illustration.

ABSTRACT

To overcome issues resulting from the implementation of regulations on traditional clothing by the government, new social media innovations for socialization need to be created. This innovation involves live 2D animation as a social media platform that is more effective than the platform used by the previous government. The research method for this design utilizes qualitative descriptive methods for data collection. The 2D live animation design process consists of three stages: pre-production, production, and post-production. The ultimate goal of this design is to develop live 2D animation as a new socialization platform to replace the previous government's media. Additional supporting media such as posters, bookmarks, key chains, and stickers serve to promote or bolster the primary media.

1. PENDAHULUAN

Keanekaragaman kebudayaan adalah sebuah keunggulan milik Negara Indonesia, salah satunya adalah pakaian daerah atau adat yang menjadi ciri khas daerah masing-masing tempat. Dalam fungsinya, pakaian adat sering digunakan sebagai pakaian pada acara kebudayaan tertentu atau sebagai pakaian sehari-hari. Akan tetapi saat ini penggunaan pakaian adat di Indonesia sudah bukan lagi sebuah kebiasaan apalagi digunakan sehari-hari. Ruswandi, A. (2020). Penyebab dari pemikiran tersebut adalah gencarnya budaya asing yang diviralkan dan menyebar dengan cepat di media sosial.

Dalam mengatasi masalah pakaian adat ini, pemerintah mulai memberlakukan aturan memakai pakaian adat sejak dini untuk para peserta didik yang tertuang dalam “ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) Nomor 50 tahun 2022 tentang Pakaian Seragam

Sekolah Bagi Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah ”. Akan tetapi hanya dengan diberlakukannya aturan pakaian adat tidak akan cukup untuk menanamkan rasa nasionalisme dan cinta dengan budaya jika siswa tidak memiliki kemauan untuk mengenal tentang pakaian adat. Sampai saat ini siswa SMP di Semarang hanya mendapatkan sosialisasi tentang pakaian adat melalui materi terbatas yang ada di buku IPS BSE SMP 2013 Kurikulum 2013 kelas 7, sehingga hal tersebut tidak terlalu efektif dan membuat siswa menjadi kurang mengenal tentang pakaian adat.

Untuk itu harus ada media sosialisasi yang lebih efektif di sekolah supaya siswa tertarik untuk mengenal lebih jauh tentang pakaian adat seperti video animasi live 2D. Animasi live 2D dipilih karena dapat menghasilkan animasi dengan visual bergaya anime yang hampir disukai oleh semua kalangan siswa SMP, sehingga live 2D adalah media yang cocok untuk media sosialisasi siswa SMP kelas 7 saat ini.

Dalam rangka perancangan media sosialisasi tentang pakaian adat perlu memastikan bahwa generasi mendatang bangga mengenakan pakaian adat, sehingga sebuah inovasi harus dipertimbangkan. Inovasi tersebut seperti perancangan animasi live 2D yang mudah diakses melalui scan QR code yang terhubung ke tautan video di YouTube, sehingga selain memakai pakaian adat pada hari tertentu untuk menanamkan rasa nasionalisme dan cinta budaya, siswa juga tetap mendapatkan sosialisasi akan kebudayaan pakaian adat Indonesia di luar materi yang diajarkan di sekolah.

2. METODE

Menurut pemikiran Priyono (2016:1) Metode Penelitian adalah penelitian didasarkan pada tahap-tahap eksplorasi yang terstruktur secara ilmiah yang mengeksplorasi berbagai cara untuk melakukan observasi dengan menggunakan pemikiran yang tepat dan integratif. Dalam perancangan animasi live 2D ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data penelitian.

Metode pengumpulan data untuk perancangan animasi live 2D yang dibuat menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu observasi, tinjauan pustaka, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang relevan.

Metode dalam menganalisis data pada perancangan animasi live 2D yang dibuat ini menggunakan metode kualitatif dengan berdasarkan 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, dan How).

Metode perancangan untuk pembuatan animasi live 2D pakaian adat untuk media sosialisasi anak SMP kelas 7 di Semarang ini akan menggunakan metode pra-produksi, produksi, pasca-produksi yang dikemukakan oleh Herbert Zetli dalam buku Fred Wibowo (2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, identifikasi adalah tindakan yang berkaitan dengan penetapan atau penentuan identitas suatu benda, orang, atau hal lain. Sedangkan menurut pemikiran Moleong (2017:280-281) Analisis data melibatkan pengorganisasian dan pengklasifikasian data menurut pola, kategori, dan

unit penjelasan dasar sehingga dapat menemukan tema yang disarankan oleh data dan merumuskan hipotesis kerja. Tujuan dari identifikasi dan analisis data ini adalah untuk memudahkan pengguna di kemudian hari memahami data tersebut dan membantu mereka menemukan solusi dan kesimpulan dari permasalahan.

3.1 Identifikasi Data

1. Data Klien

Klien dalam perancangan ini adalah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yaitu kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang menyelenggarakan urusan di bidang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan vokasi, dan pendidikan tinggi; pengelolaan budaya; penelitian; riset; dan pengembangan teknologi. Kemendikbudristek berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden Indonesia, dan dipimpin oleh seorang Mendikbudristek. Selain itu Kemendikbudristek juga memiliki visi dan misi, yaitu:

Visi:

"Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendukung Visi dan Misi Presiden untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global".

Misi:

- Mewujudkan pendidikan yang relevan dan berkualitas tinggi, merata dan berkelanjutan, didukung oleh infrastruktur dan teknologi.
- Mewujudkan pelestarian dan pemajuan kebudayaan serta pengembangan bahasa dan sastra.
- Mengoptimalkan peran serta seluruh pemangku kepentingan untuk mendukung transformasi dan reformasi pengelolaan pendidikan dan kebudayaan.

2. Buku Materi IPS Kelas 7 SMP

Buku IPS BSE SMP 2013 Kurikulum 2013 kelas 7 terbitan Kemendikbudristek halaman 217-219 ini dipilih sebagai penghubung media sosialisasi dengan siswa karena di dalamnya terdapat sebuah materi yang menjelaskan tentang pakaian adat Indonesia.

3. Pakaian Adat

Pemilihan pakaian adat dalam perancangan ini mengambil dari 9 (sembilan) suku yang mewakili pulau atau provinsi di Indonesia, yaitu:

a. Pakaian adat suku Jawa (Provinsi Jawa Tengah)

Pakaian adat yang dipilih untuk suku Jawa adalah Baju Surjan dengan karakter yang dipilih yaitu karakter perempuan. Surjan adalah kostum adat Jawa atau sering disebut kostum Kejawen yang penuh dengan Piwulang Sinandhi. Ini merupakan ajaran yang tersirat dari filsafat Jawa (Kejawen). Pada pakaian adat Jawa ini, garis-garis melambangkan kesederhanaan. Pada baju surjan terdapat 3 pasang kancing yang jika dijumlahkan akan menjadi 6 buah kancing yang melambangkan 6 rukun iman dalam Islam.



Gambar 3. 4 Baju Surjan Perempuan
[sumber: penelusuran Google]



Gambar 3. 5 Kalung Susun 3
[sumber: penelusuran Google]

b. Pakaian adat suku Aga (Provinsi Bali)

Pakaian adat yang dipilih untuk suku Aga adalah Payas Agung dengan karakter yang dipilih yaitu karakter perempuan. Payas Agung merupakan pakaian adat untuk masyarakat yang ada di Bali. Payas Agung biasanya dikenakan pada acara pernikahan dan acara potong gigi. Payas Agung tidak diperuntukkan untuk berbagai aktivitas karena pakaian ini memiliki kesan mewah dan istimewa.



Gambar 3. 6 Payas Agung
[sumber: penelusuran Google]



Gambar 3. 7 Mahkota Payas Agung
[sumber: penelusuran Google]

c. Pakaian adat suku Ambon (Provinsi Maluku)

Pakaian adat yang dipilih untuk suku Ambon adalah Baju Cele dengan karakter yang dipilih yaitu karakter perempuan. Baju Cele merupakan pakaian adat khas Maluku. Ciri khas cele ini menampilkan garis-garis geometris dan pola kotak-kotak kecil. Baju

Cele biasanya dikenakan pada saat upacara adat dengan dibalut kain salele pada bagian bahu. Warna pakaian ini cerah, seringkali didominasi warna merah. Jika seorang gadis memakai pakaian tersebut, dia disebut Nona Baju Sele Kaeng. Sebaliknya bila dipakai oleh seorang wanita disebut nyonya kain salele. Baju Cele biasa digunakan dalam berbagai upacara adat di Maluku, seperti pelantikan kerajaan, pesta kenegaraan, pencucian, acara pemanasan pela, bahkan pernikahan. Perempuan Maluku biasanya berdampingan dengan laki-laki dalam upacara adat. Calon pengantin pria biasanya akan memakai kebaya dansa, berupa kemeja berwarna putih dengan kancing emas dengan jaket berwarna merah dengan renda satin di bagian luarnya. Bawahannya celana hitam dan sepatunya dipadukan dengan sepatu pantofel.



Gambar 3. 8 Baju Cele
[sumber: penelusuran Google]

d. Pakaian adat suku Bugis (Pulau Sulawesi)

Pakaian adat yang dipilih untuk suku Bugis adalah Baju Bodo dengan karakter yang dipilih yaitu karakter perempuan. Baju Bodo adalah pakaian adat wanita suku Bugis dan Makassar di Sulawesi, Indonesia, dan suku Bugis Pagatan di Kalimantan, Indonesia. Pakaian Bodo merupakan salah satu pakaian yang dianggap tertua di dunia dan diwariskan secara turun temurun. Baju bodo berbentuk persegi panjang dan biasanya berlengan pendek, dan seperti namanya, "bodo" artinya "pendek di atas siku". Dahulu baju bodo bisa dikenakan tanpa menutupi bagian dada. James Brooke (kemudian menjadi Sultan Brunei dan Raja Sarawak) memperhatikan hal ini ketika dia mengunjungi Istana Tulang pada tahun 1840. Dengan masuknya Islam, pakaian ini pun berubah. Kemeja ini dipadukan dengan dalaman cerah dengan warna yang sama.



Gambar 3. 9 Baju Bodo
[sumber: penelusuran Google]



Gambar 3. 10 Bando Tiga Susun
[sumber: penelusuran Google]

e. Pakaian adat suku Dayak (Pulau Kalimantan)

Pakaian adat yang dipilih untuk suku Dayak adalah Ta'a dengan karakter yang dipilih yaitu karakter perempuan. Bahan pakaian adat ini adalah kain beludru berwarna hitam dengan dihiasi jahitan manik-manik atau perhiasan. Ta'a sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu atasan yang menyerupai rompi tanpa lengan dan bagian bawah berupa rok yang keduanya bermotif dan berwarna sama. Selain itu, juga ada bulu burung enggang sebagai hiasan kepala serta manik-manik aksesoris seperti kalung dan gelang. Motif hiasan pada rompi dan rok Ta'a sangat detail dan terdiri dari kombinasi warna merah, hijau, biru, dan putih yang mencolok dan kontras dengan warna kain rompi. Untuk bagian dada sampai lengannya terdapat jumbai yang memiliki warna dan motif sama.



Gambar 3. 11 Pakaian Adat Ta'a
[sumber: penelusuran Google]



Gambar 3. 12 Penutup Kepala dari Bulu Burung Enggang
[sumber: penelusuran Google]

3.2 Analisa Data

1. What

Apa permasalahan yang terjadi pada perancangan ini?

Permasalahan yang terjadi pada perancangan ini adalah adanya sebuah aturan baru dari pemerintah mengenai penggunaan pakaian adat untuk siswa SMP kelas 7 di Semarang. Akan tetapi media sosialisasi yang digunakan pemerintah untuk mengenalkan pakaian adat kurang efektif, sehingga diperlukan media sosialisasi tambahan supaya aturan tersebut lebih efektif.

2. Who

Kepada siapa target perancangan tersebut ditujukan?

Secara khusus target dari perancangan ini ditujukan untuk siswa SMP kelas 7(tujuh) dan guru melalui media sosialisasi yang dibuat, akan tetapi secara luas perancangan ini juga bisa ditujukan kepada seluruh masyarakat Indonesia karena perancangan ini juga bisa ditemukan dalam YouTube yang akan dijadikan sebagai platform publikasi perancangan.

3. When

Kapan permasalahan pakaian adat ini terjadi?

Permasalahan pakaian adat ini terjadi semenjak aturan tentang pakaian adat dari pemerintah mulai diterapkan untuk siswa SMP di Semarang.

4. Where

Di mana perancangan media sosialisasi ini dilakukan?

Perancangan media sosialisasi ini bisa ditemukan di 43 SMP Negeri daerah Semarang yang menerapkan peraturan dari Kemendikbudristek tentang pemakaian pakaian adat di sekolah.

5. Why

Kenapa memilih animasi live 2D dalam media sosialisasi tambahan untuk pakaian adat di SMP?

Karena media yang digunakan pemerintah sebelumnya dalam menyampaikan kebijakan pakaian adat yang hanya sebatas melalui materi dari buku BSE SMP 2013 dinilai kurang efektif. Untuk itu animasi live 2D dipilih dalam media sosialisasi utama pakaian adat karena dalam animasi live 2D dapat menciptakan sebuah visual animasi menarik yang tidak bisa dilakukan dengan media gambar atau video biasa.

6. How

Bagaimana merancang media sosialisasi tentang pakaian adat Indonesia ke anak SMP kelas 7 di Semarang melalui animasi live 2D?

Melalui peraturan Kemendikbudristek dan buku materi IPS BSE SMP 2013 Kurikulum 2013 kelas 7 terbitan Kemendikbudristek halaman 217-219 akan menjadi acuan dalam merancang animasi live 2D sebagai media sosialisasi tentang pakaian adat di SMP yang ada di Semarang.

Kesimpulan yang didapat berdasarkan analisis 5W+1H di atas yaitu untuk membantu pemerintah dalam meningkatkan efektivitas dari aturan tentang pakaian adat untuk siswa di 43 SMP Negeri di Semarang, perlu media sosialisasi tambahan yang efektif agar siswa lebih tertarik dengan pakaian adat yang ada di Indonesia. Untuk itu, animasi live 2D dipilih karena dapat menciptakan sebuah visual animasi menarik yang tidak bisa dilakukan dengan media gambar atau video biasa. Selain itu animasi live 2D juga sesuai digunakan untuk media sosialisasi anak SMP yang masih sekedar menerima pengetahuan dasar menengah, berbeda dengan jenjang pendidikan lebih tinggi yang memerlukan sebuah dokumentasi asli untuk media sosialisasi mereka.

3.3 Visualisasi

1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi akan diawali dengan pembuatan konsep dilanjutkan pembuatan *moodboard* sebagai referensi desain.

- Pembuatan Konsep

Pembuatan konsep animasi *live 2D* ini adalah menampilkan sebuah visual animasi gambar bergerak dinamis dengan *layout* menarik agar informasi dan visual mengenai pakaian adat yang ditampilkan dapat menarik perhatian target audiens.

- *Moodboard*

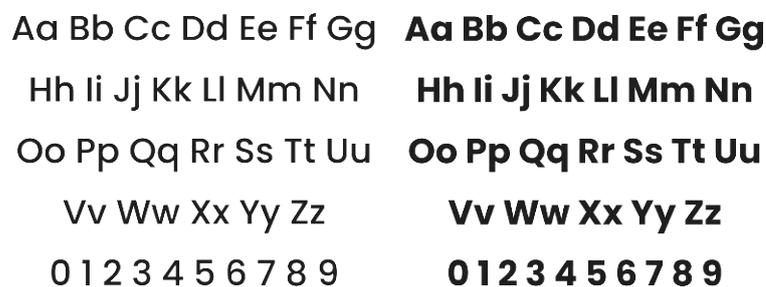
Dalam pembuatan konsep perlu disusun *moodboard* dalam memberikan referensi untuk mempermudah gambaran desain yang akan dibuat.



Gambar 3. 13 Moodboard
[sumber: penulis, 2024]

- *Font*

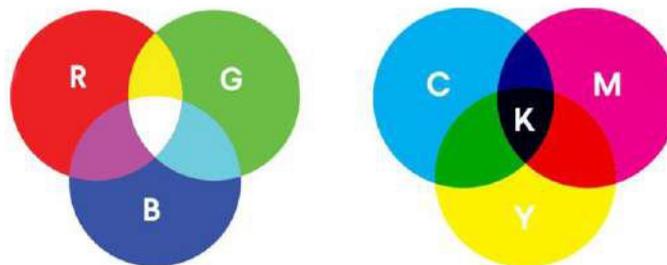
Untuk mempermudah keterbacaan informasi, *typography* yang digunakan dalam animasi menggunakan jenis sans serif karena tampilannya yang sederhana dan memiliki kesan rapi untuk dilihat. Jenis *font* sans serif yang digunakan adalah Poppins dengan memainkan ketebalan hurufnya.



Gambar 3. 14 Varian Normal & Bold Font Poppins
[sumber: www.dafont.com]

- *Warna*

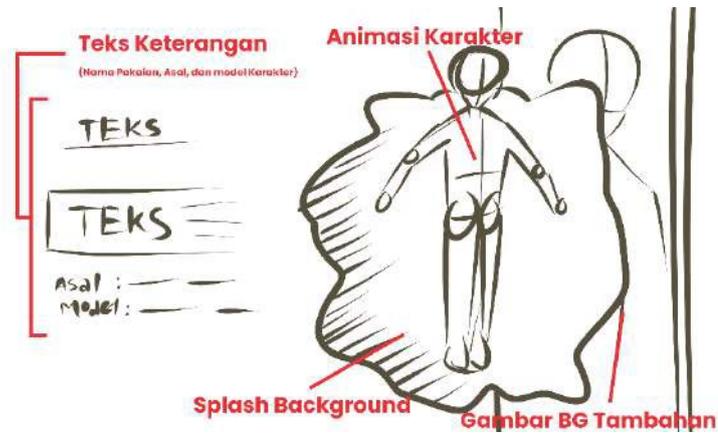
Pewarnaan pada karakter menggunakan warna RGB (*Red, Green, Blue*) pada animasi dan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) pada desain yang dicetak.



Gambar 3. 15 Warna RGB dan CMYK
[sumber: <https://glints.com>]

- *Layout*

Penyusunan desain tata letak/*layout* akan mengambil referensi dari game bernama *Arknights*.

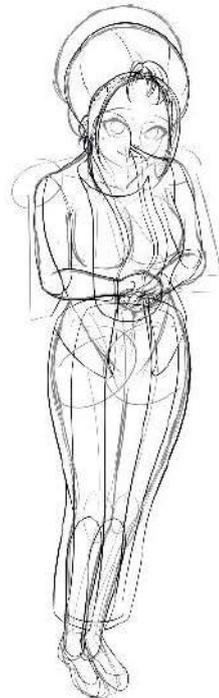


Gambar 3. 16 Sketsa Layout
[sumber: penulis, 2024]

2. Produksi

- *Pembuatan Sketsa Karakter*

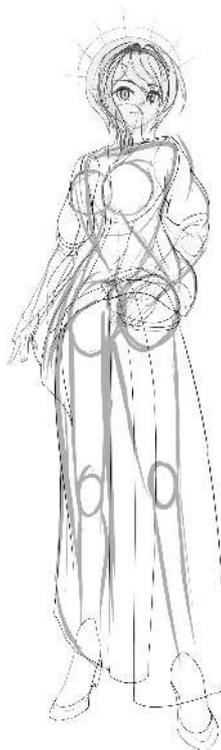
Pembuatan sketsa bertujuan untuk mempermudah gambaran rancangan awal dalam membuat pose dan bentuk pakaian adat dari karakter sebelum menuju ke tahap berikutnya.



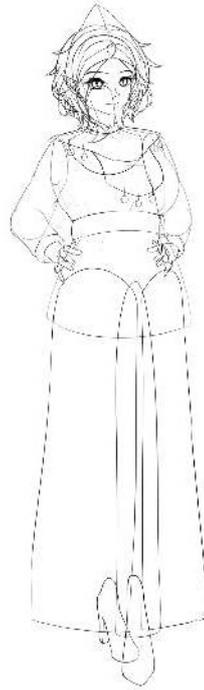
Gambar 3. 17 Sketsa Karakter Pakaian Adat Surjan
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3. 18 Sketsa Karakter Pakaian Adat Ta'a
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3. 19 Sketsa Karakter Pakaian Adat Bodo
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3. 20 Sketsa Karakter Pakaian Adat Cele
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3. 21 Sketsa Karakter Pakaian Adat Payas Agung
[sumber: penulis, 2024]

- Pembuatan Aset Karakter

Dalam pembuatan karakter *live* 2D ini diperlukan aset yang sedikit berbeda dari animasi *motion graphic* pada umumnya. Tiap bagian aset karakter animasi *live* 2D dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian atas/kepala, bagian tengah/badan, dan bagian bawah/kaki. Pada tiap bagian utama masih dipisahkan lagi menjadi beberapa bagian sekunder.

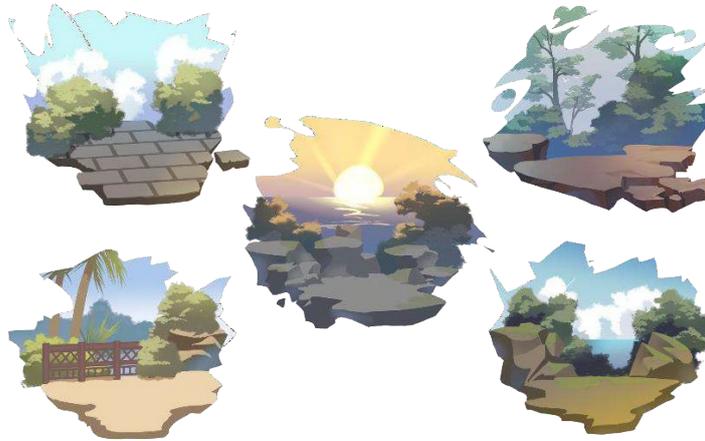
Tabel 3. 1 Tabel Bagian-bagian Aset Karakter
 [sumber: penulis, 2024]

Sketsa Karakter	Bagian Atas	Bagian Tengah	Bagian Bawah
			
			



- Pembuatan Aset Pendukung

Aset pendukung berupa *splash background* (latar belakang dengan efek tepian seperti cipratan air) untuk karakter.



Gambar 3. 22 Splash Background
[sumber: penulis, 2024]

- Desain Final Karakter

Desain final karakter adalah gabungan dari bagian-bagian aset terpisah menjadi satu bagian tunggal sebuah karakter sebelum dilanjutkan untuk dianimasikan.

a. Gambar Desain Final Karakter



Gambar 3. 23 Gambar Final Karakter Pakaian Adat Surjan
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3. 24 Gambar Final Karakter Pakaian Adat Ta'a
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3.25 Gambar Final Karakter Pakaian Adat Bodo
[sumber: penulis, 2024]



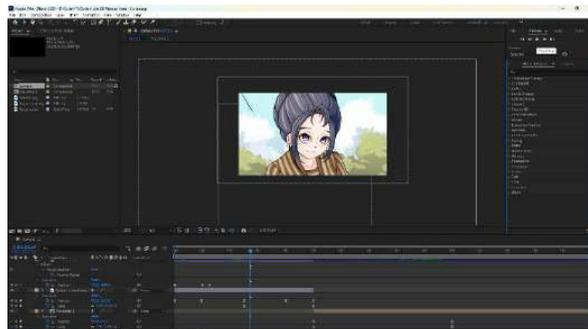
Gambar 3. 26 Gambar Final Karakter Pakaian Adat Cele
[sumber: penulis, 2024]



Gambar 3.27 Gambar Final Karakter Pakaian Adat Payas Agung
[sumber: penulis, 2024]

- *Editing*

Desain final karakter yang sudah digabungkan selanjutnya akan memasuki tahap *editing* di mana setiap bagian aset terpisah dan *background* sebelumnya di satukan dan dianimasikan di Adobe After Effect.



Gambar 3. 28 Proses Editing
[sumber: penulis, 2024]

- *Rendering*

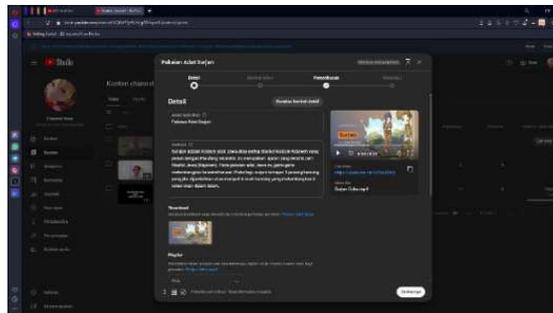
Proses terakhir adalah *rendering* yaitu menggabungkan hasil penganimasian karakter, *typography*, dan *background* menjadi satu kesatuan media.



Gambar 3. 29 Proses Rendering
[sumber: penulis, 2024]

3. Pasca-Produksi

Tahap terakhir pasca-produksi adalah melakukan *publishing* animasi *live* 2D ke *platform* YouTube.



Gambar 3. 30 Publishing Animasi Live 2D ke YouTube
[sumber: penulis, 2024]

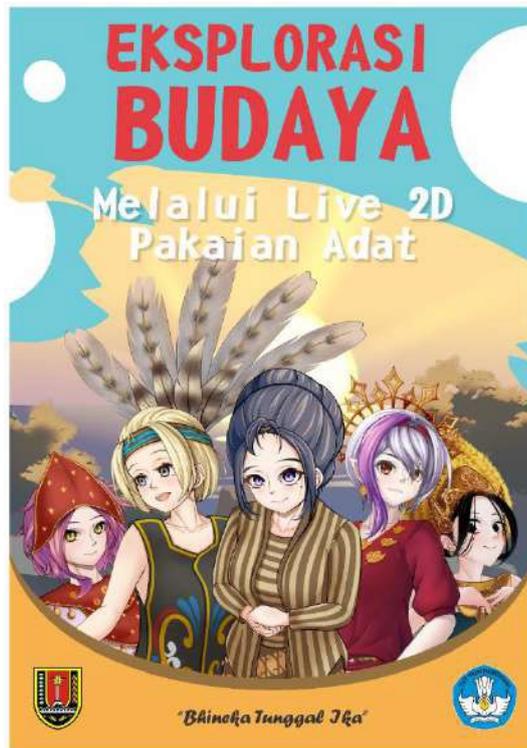
3.4 Implementasi Media

1. Media Utama - Animasi *Live* 2D



Gambar 3. 31 Animasi Live 2D
[sumber: penulis, 2024]

2. Media Pendukung – Poster



Gambar 3. 32 Poster
[sumber: penulis, 2024]

3. Media Pendukung - Stiker



Gambar 3. 33 Stiker
[sumber: penulis, 2024]

4. Media Pendukung – Pembatas Buku



Gambar 3. 34 Pembatas Buku
[sumber: penulis, 2024]

5. Media Pendukung – Gantungan Kunci



Gambar 3. 35 Gantungan Kunci
[sumber: penulis, 2024]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan ini adalah dalam membuat sebuah media sosialisasi dibutuhkan sebuah media yang sesuai agar memberikan dampak dalam mempengaruhi target audiens. Untuk membuat media sosialisasi yang efektif tentu harus memperhatikan berbagai faktor yang ada, sehingga solusi yang dibuat akan efektif dalam memecahkan permasalahan. Seperti pada perancangan kali ini, pemilihan animasi live 2D sebagai media sosialisasi pakaian adat untuk anak SMP dibuat dengan memperhatikan kecocokan media untuk anak SMP saat ini.

4.2. Saran

Dengan dibuatnya perancangan media sosialisasi ini, diharapkan anak SMP kelas 7 di Semarang menjadi tertarik dengan budaya pakaian adat yang ada di Indonesia, sehingga warisan budaya ini dapat terjaga turun temurun. Penulis juga berharap supaya perancangan ini dapat menjadi acuan yang baik dalam membuat sebuah karya dari suatu media ke depannya.

Terakhir, penulis sangat bersyukur telah mendapat dukungan dan doa dari berbagai pemangku kepentingan yang berkontribusi dalam penyusunan laporan perancangan tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Edi Noersongko M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
2. Dr. Abdul Syukur, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Agus Setiawan, M. Sn, selaku Dosen Wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pelaksanaan tugas akhir.
5. Ahmad Akrom, S.Sn, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penyusunan laporan tugas akhir.
6. Orang tua dan teman-teman rekan DKV yang selalu ada bagi penulis dalam memberikan dukungan penuh, semangat, dan turut membantu selama proses penyusunan laporan tugas akhir di DKV Udinus ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sujimat, D. Agus. 2000. *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan penelitian bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo
- Suparno. 2000. *Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah* dalam Saukah, Ali dan Waseso, M.G. 2000. Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah. Malang: UM Press.

- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga (Times New Roman 12, Regular, spasi 1)
- Ruswandi, A. (2020). *Kajian Pemahaman Lintas Budaya Dalam Pelestarian Pakaian Adat Nusantara Sebagai Simbol Budaya Bangsa*. Academia.edu. Diakses tanggal 8 Oktober 2023, dari https://www.academia.edu/44646173/KAJIAN_PEMAHAMAN_LINTAS_BUDAYA_DALAM_PELESTARIAN_PAKAIAN_ADAT_NUSANTARA_SEBAGAI_SIMBOL_BUDAYA_BANGSA.
- Sulistiati, N. (28 Januari 2022). *5 Alasan Kaum Muda Kurang Menyukai Seni Budaya Tradisional*. Kompasiana.com. Diakses tanggal 8 Oktober 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/ninasulistiati0378/61f3fd8f870000343f265ef2/3-alasan-kaum-muda-kurang-menyukai-seni-budaya-tradisional>.
- Direktor Sekolah Dasar. (17 Oktober, 2022). *Pakaian Adat Jadi Salah Satu Pilihan Seragam Sekolah*. Kemdikbud.co.id. Diakses tanggal 8 Oktober 2023, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/pakaian-adat-jadi-salah-satu-pilihan-seragam-sekolah>.
- Purbaya, A. A. (9 Agustus 2023). *Rencana Baju Adat Siswa SD-SMP di Semarang, Disdik: Jangan Memberatkan*. Detik.com. Diakses tanggal 8 Oktober 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/www.detik.com/jateng/berita/d-6866551/rencana-baju-adat-siswa-sd-smp-di-semarang-disdik-jangan-memberatkan/amp>.
- Ma'as, A. (5 September 2023). *Keragaman Budaya Indonesia: Pakaian dan Senjata Tradisional, IPS Kelas 7 SMP Tema 4*. Kids.grid.id. Diakses tanggal 15 Oktober 2023, dari <https://www.google.com/amp/s/kids.grid.id/amp/473459747/keragaman-budaya-indonesia-pakaian-dan-senjata-tradisional-ips-kelas-7-smp-tema-4>.
- Google. (Maret 2018). *Pengertian Animasi*. Repository.bsi.ac.id. Diakses tanggal 22 Oktober 2023, dari <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217147/13.-BAB-II--Landasan-Teori.pdf>.
- Ramadhani, E. (6 Juli 2022). *Apa Itu Live 2D*. Metodeku.com. Diakses tanggal 22 Oktober 2023, dari <https://metodeku.com/apa-itu-live2d/>.
- Google. (Februari 2016). *Pengertian Ilustrasi*. Repository.unpas.ac.id. Diakses tanggal 22 Oktober 2023, dari <http://repository.unpas.ac.id/40727/4/BAB%20II.pdf>.
- OnlinePajak. (24 Februari 2023). *QR Code dan Fungsinya dalam e-Faktur*. Online-pajak.com. Diakses tanggal 22 Oktober 2023, dari <https://www.online-pajak.com/tentang-ppn-efaktur/qr-codepajak#:~:text=QR%20Code%20atau%20kode%20QR,alamat%20website%20dan%20nomor%20telepon>.
- UIN Susaka Riau. (2018). *Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pikir*. Diakses tanggal 25 Juli 2024. https://repository.uin-suska.ac.id/15639/7/7.%20BAB%20II_2018187KOM.pdf.
- Widiawati. (2021). *Pengembangan Modul Berbasis Scan Barcode Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Interaksi Sosial Dan Lembaga Sosial Kelas Vii Smp Pgri 1 Batanghari*. Eprints.ummetro.ac.id. Diakses tanggal 29 Oktober 2023, dari <https://eprints.ummetro.ac.id/945/>.
- Rizki, Yahya, & Bambang. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa Di Smp*. Jurnal.untan.ac.id. Diakses tanggal 29 Oktober 2023, dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10968>.