

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D MENGENAI STANDAR
KECANTIKAN DARI BERBAGAI PERSPEKTIF DENGAN
MENGUNAKAN METODE MDLC**

Indasari Deu¹, Lenda²

¹² Universitas Internasional Batam

E-mail: indasari.deu@uib.ac.id¹, 2031117.lenda@uib.ac.id²

Abstrak

Dengan munculnya standar kecantikan pada daerah tertentu, perempuan akan mengeluarkan uang dan waktu untuk menyesuaikan diri mengikuti standar kecantikan yang berlaku. Hal tersebut menyebabkan perempuan - perempuan yang tidak memenuhi standar kecantikan tersebut memiliki rasa tidak nyaman dan munculnya insecurity. Selain itu juga memicu munculnya rasa keinginan yang berlebihan pada seorang perempuan terhadap kecantikan seperti toxic beauty. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah video animasi 2 dimensi yang mengangkat topik mengenai standar kecantikan. Penulis akan melakukan pengumpulan data secara kualitatif dengan wawancara terhadap 25 narasumber perempuan di Kota Batam. Setelah data berhasil dikumpulkan, penulis akan membuat animasi dengan menggunakan aplikasi bernama procreate dan melakukan pengeditan setiap scene animasi dengan menggunakan Adobe Premiere Pro 2021. Hasil dari penelitian ini ialah sebuah video animasi 2 dimensi yang berdurasi 3 menit dan bertema tentang standar kecantikan. Video animasi tersebut telah dipublikasikan dan diharapkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dapat diterima oleh para penonton.

Kata Kunci — *Standar Kecantikan, Video Animasi, Kualitatif.*

1. PENDAHULUAN

Munculnya standar kecantikan pada daerah tertentu dapat menyebabkan perempuan untuk mengeluarkan uang dan waktu untuk menyesuaikan diri terhadap standar kecantikan yang berlaku. Standar kecantikan merupakan sebuah pengukuran terhadap penampilan seorang perempuan sebagai pertimbangan untuk memperoleh sebutan kata cantik. Munculnya standarisasi kecantikan yang menyebabkan kalangan perempuan untuk mencapai standar untuk terhindar dari rasa yang tidak nyaman dalam diri mereka (Sekarwening, 2021). Standar kecantikan yang berlaku merupakan alat feminisasi perempuan yang menyebabkan

perempuan mengalami tekanan terhadap kondisi fisiknya (Triani & Tjahjono, 2023). Di Indonesia sendiri juga memiliki standarisasi kecantikan yang berlaku pada daerah tertentu. Hal ini menyebabkan perempuan yang tidak memiliki kriteria standarisasi kecantikan tersebut seperti berhidung pesek dan bertubuh gemuk memutuskan untuk merubah bentuk postur tubuh maupun wajah untuk mendapatkan panggilan cantik (Islamey, 2020). Selain itu, memiliki paras dan tubuh layaknya seperti boneka dengan memiliki rambut panjang yang indah, pinggang yang kecil, kaki jenjang, bibir yang pas dan mata yang indah merupakan sebuah wujud perempuan idaman masyarakat amerika (Sakinah Rahmah & Handini Listyani, 2020).

Batam merupakan kota terbesar yang terdapat dalam provinsi kepulauan riau dan terdiri dari Pulau Rempang, Pulau Batam, Pulau Galang dan pulau kecil lainnya pada Kawasan Selat Singapura dan Selat Malaka (Rico & Sapitri, 2022). Letak Batam yang strategis yang mempengaruhi banyaknya wisawatawan yang berkunjung kepada kota Batam. Batam sendiri merupakan kota industry dan memiliki penduduk yang beraneka ragam sehingga warga kota batam memiliki fisik yang berbeda – beda juga.

Munculnya tekanan pada seseorang akibat memiliki perasaan yang secara alamiah ingin menggapai standarisasi kecantikan tersebut bersifat biologis, seksual dan evolusioner (Islamey, 2020). Tekanan ini juga yang pada umumnya disebut sebagai *toxic beauty standard*. *Toxic beauty standard* merupakan suatu tekanan yang mengakibatkan seseorang siap untuk melakukan dan mengorbankan apapun untuk mencapai standar kecantikan tersebut (Achسانی & Wibowo, 2021). Perempuan yang terlibat dalam kebutuhan dengan tujuan memenuhi gambaran tentang kecantikan idealnya seringkali menimbulkan tekanan pada perempuan tersebut yang kemudian akan muncul obsesi untuk tercapainya kecantikan idealnya (Ulva et al., 2021). Menurut Salwa dan Atmaka (2023) percakapan yang negatif, meremehkan, merendahkan atau yang berfokus pada kekurangan tubuh saat berkomunikasi dengan orang lain dinamakan *negative body talk*. Dalam percakapan *negative body talk* terdapat jenis yang lebih spesifik, seperti *negative fat talk* dan *negative muscle talk*. *Negative fat talk* cenderung lebih fokus pada lemak tubuh yang berlebih sehingga menimbulkan seseorang menganggap bahwa dirinya kegemukan dan tidak percaya diri. Selain itu, terdapat *negative muscle talk* yakni sebuah percakapan negatif yang berfokus pada otot tubuh (Salwa & Atmaka, 2023). Orang yang melakukan percakapan ini cenderung menekankan pada kebugaran jasmani dan otot sebagai maskulinitas. Jenis pembicaraan ini cenderung lebih sering kita dengar dibandingkan *positive body talk*. *Positive body talk* ialah sebuah pembicaraan mengenai tubuh seseorang namun lebih mengarah ke bagian positifnya (The & Novianty, 2022). Umumnya orang yang melakukan pembicaraan ini ialah seseorang yang menerima tubuh dengan apa adanya. Maka dari itu, dengan pembicaraan yang mengarah ke positif juga berpengaruh dengan cara pemikiran kita terhadap tubuh kita sendiri.

Video animasi merupakan salah satu inovasi yang mempergunakan teknologi multimedia dengan gabungan dari Kumpulan gambar yang membentuk suatu karya (Pratama & Vebrianto, 2022). Multimedia ialah suatu rancangan yang dirancang oleh desainer dengan tujuan untuk memerintahkan layar teknologi untuk memberikan tampilan yang dapat

berfungsi dengan baik, seperti memberikan informasi pesan dan membangun interaktivitas terhadap penggunaannya (Damopolii et al., 2020). Maksud dari interaktivitas ialah pengguna akan terlibat dalam interaksi program aplikasi dan pengguna bisa mendapatkan pilihan informasi yang ingin diketahui tanpa harus menguasai informasi lainnya (Andriani et al., 2022). Animasi adalah suatu alat yang dapat mendukung suatu aktivitas dengan penyampaian melalui sebuah gambar bergerak disertai audio yang mendukung (Eryc & Whang, 2022). Media animasi dapat menarik perhatian melalui objek yang dapat berubah bentuk, berubah posisi, pewarnaan serta ukuran (Sunami & Aslam, 2021). Penggunaan metode animasi berbasis multimedia ini digunakan untuk mengurangi kebosanan masyarakat dalam memahami serta menangkap pesan yang disampaikan dalam sebuah video animasi (Pujawan, 2019). Selain itu, animasi juga dapat menyampaikan sesuatu yang menimbulkan antusiasme pada seseorang saat kegiatan berlangsung (Farida et al., 2022). Video animasi yang dikembangkan penulis bersifat 2D yang dimana animasi ini bukan hanya akan memberikan pesan namun juga dibungkus dalam sebuah cerita fiksi oleh karakter animasi yang menarik.

2. METODE

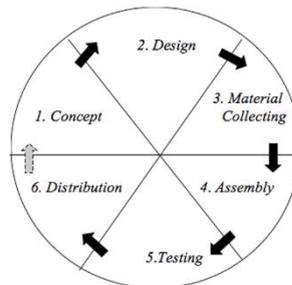
Pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif, yakni wawancara (Abdussamad, 2021). Penulis akan melakukan wawancara sebanyak 25 narasumber perempuan kota Batam yang memiliki jangka umur dari 18 hingga 45 tahun. Dari 25 narasumber perempuan tersebut ada yang berprofesi sebagai *hairstylist*, *makeup artist*, *staff Office*, *content creator*, ibu rumah tangga dan mahasiswi pada umumnya. Pertanyaan yang disampaikan dari penulis kepada setiap narasumber ialah sama, yakni mempertanyakan bagaimana standar kecantikan fisik bagi mereka, apakah masing – masing dari mereka pernah merasakan *insecure*, dan bagaimana mereka menilai seseorang ialah cantik.

Dengan hasil dari wawancara ini yang memberikan beberapa jawaban yang dinyatakan mirip atau sama kepada penulis. Berdasarkan hasil wawancara, maka dinyatakan bahwa standar kecantikan fisik yang berlaku ialah memiliki kulit yang cerah, rambut panjang, badan kurus dan tinggi serta hidung yang mancung. Masing- masing dari narasumber tersebut mayoritas pernah merasakan *insecure* seperti memiliki hidung yang pesek, badan yang berisi dan pendek, serta warna kulit yang coklat. Namun selain dari standar kecantikan, para narasumber menilai kecantikan seseorang dari *inner beauty* nya. Dimana *inner beauty* yang dimaksud ialah suatu kepribadian dalam diri terpancar ketika hati dipenuhi dengan kebaikan yang dapat memutus suatu standar kecantikan (Nurhadi et al., 2023).

Data yang telah dikumpulkan akan dirangkum, dimana jawaban yang paling banyak diungkapkan maka akan dinyatakan sebagai jawaban yang valid. Data yang telah dikumpulkan sebelumnya akan digunakan sebagai materi yang akan dijadikan dalam bentuk animasi. Dalam perancangan video animasi mengenai standar kecantikan ini, penulis akan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Metode MDLC merupakan metode pengembangan multimedia oleh *Luther Sutopo*

(Safitri et al., 2020). Penggunaan metode MDLC dilakukan dengan tujuan untuk pembuatan konten multimedia berupa video (Zamsuri et al., 2019). Pada metode ini memiliki enam tahapan, yaitu *Concept* (konsep), *Design* (perancangan), *Material Collecting* (pengumpulan bahan), *Assembly* (pembuatan), *Testing* (pengujian) dan *Distribution* (pendistribusian) (Sebastian et al., 2022) sesuai dengan gambar 2.1.



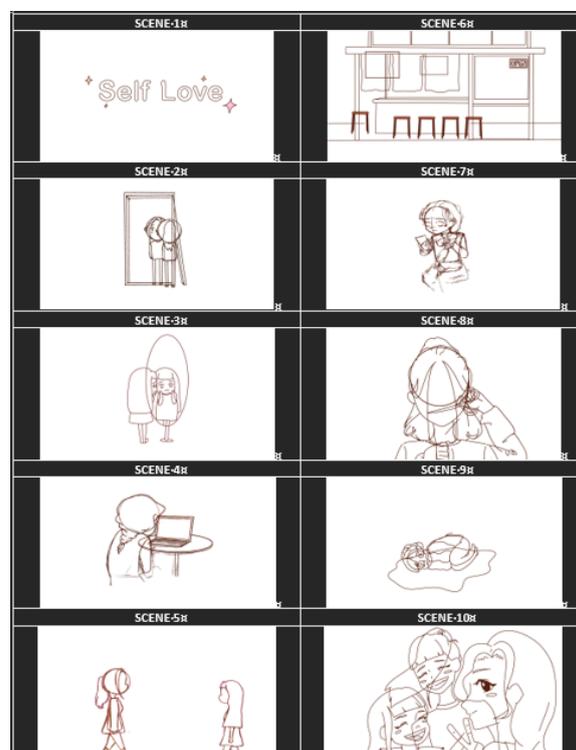
Gambar 1. Konsep MDLC Menurut Luther-Sutopo

Concept

Pada tahap ini, penulis akan merancang sebuah video animasi yang mengandung standar kecantikan diikuti musik yang tidak melanggar hak cipta. Penulis akan merancang video animasi tersebut dengan ilustrasi yang menarik dan memiliki alur yang mudah untuk dipahami oleh setiap penonton sehingga penonton mampu mendapatkan pesan yang ingin disampaikan penulis melalui video animasi yang telah dirancang tersebut.

Design

Pada tahap ini, penulis akan merancang *storyboard* yang berisi tentang alur cerita yang akan disampaikan oleh penulis sesuai dengan gambar 2.2. *Storyboard* merupakan penjelasan mengenai suatu proyek yang akan dirancang dengan susunan secara berurutan sesuai dengan ide alur cerita (Muhajir et al., 2022) *Storyboard* akan digambarkan dalam bentuk sketsa kasar terlebih dahulu, yang kemudian akan disempurnakan menjadi suatu sketsa akhir.



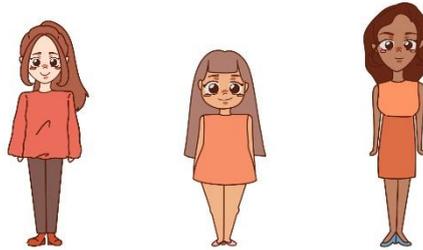
Gambar 2. Storyboard

Collecting Material

Pada tahap pengumpulan data, penulis akan mengumpulkan segala bahan yang akan digunakan dalam perancangan video animasi 2D standar kecantikan ini, antara lain :

a. Character Design

Penulis akan merancang karakter yang sesuai dengan alur *storyboard* yang dilampirkan pada tahap sebelumnya. Karakter yang telah dirancang berjumlah 3 manusia berjenis kelamin perempuan dengan fisik yang berbeda-beda sesuai dengan gambar 3.



Gambar 3. Character Design

b. Musik

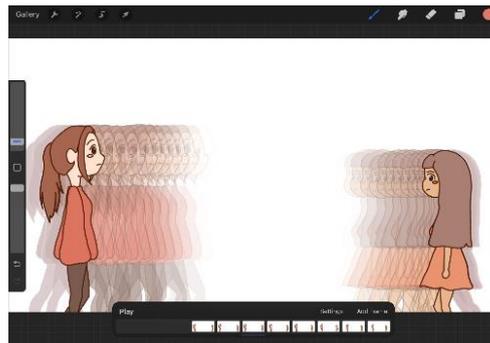
Penulis akan mencari *background music* yang sesuai dengan tema animasi yang akan disampaikan. Tema musik yang dicari oleh penulis ialah musik yang dapat membawa suasana tenang namun menyenangkan bagi penonton. Penulis mencari musik tersebut melalui *youtube*. Kemudian penulis akan mengunduh musik tersebut dalam bentuk MP3 untuk diedit ke dalam animasi yang akan dirancang penulis.

c. Aset

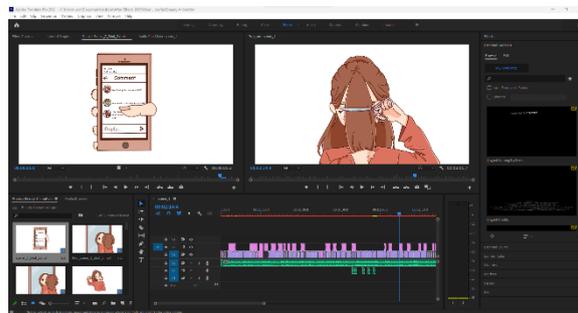
Penulis akan mengumpulkan seluruh *scene* yang telah selesai dianimasikan menuju sebuah *folder* yang akan diedit menjadi satu animasi utuh melalui *Adobe Premiere Pro 2021*.

Assembly

Pada tahap ini, penulis akan mulai menganimasikan karakter yang telah penulis rancang sebelumnya menjadi sebuah *scene*. Perangkat yang digunakan penulis dalam pembuatan animasi ialah menggunakan *Ipad Pro 11inch 2020*. Selain itu, perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk proses pembuatan animasi ialah dengan menggunakan *procreate*. *Procreate* adalah aplikasi yang sederhana berbayar namun praktis dan lengkap untuk digunakan seperti dalam menggambar, mendesain maupun pembuatan animasi (Dharmawan et al., 2023). Teknik yang digunakan oleh penulis ialah menggunakan teknik *Frame by Frame*. Teknik ini merupakan teknik animasi yang menggambar setiap pergerakan animasi pada setiap *frame* dimana semakin banyaknya *frame* tersebut maka semakin halus animasi yang akan dihasilkan (Yasa & Anggara, 2022) sesuai dengan gambar 2.4.



Gambar 4. Proses Pembuatan Animasi



Gambar 5. Proses Pengeditan

Setelah setiap *scene* yang diperlukan telah selesai dianimasikan, penulis akan menggabungkan *scene – scene* tersebut serta *background music* yang telah diunduh sebelumnya menjadi suatu video animasi yang utuh yang dapat dinikmati serta berisi pesan motivasi kepada penonton. Perangkat yang digunakan penulis ialah Laptop dan *software* yang digunakan merupakan *Adobe Premie Pro 2021* seperti pada gambar 5.

Testing

Pada tahap *testing*, hasil dari video animasi 2D akan diperiksa kembali untuk memastikan tidak adanya kesalahan pada animasi tersebut. Pengujian juga dilakukan untuk memastikan bahwa video animasi yang telah dirancang berjalan sesuai dengan alur *storyboard* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan mengandung kalimat – kalimat motivasi yang ingin disampaikan penulis kepada penonton. Apabila hasil pengujian dan pemeriksaan berjalan dengan baik, maka akan dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu tahap distribusi.

Distribution

Berdasarkan hasil pengujian pada tahap sebelumnya, maka dapat dipastikan bahwa video animasi yang telah dirancang oleh penulis telah siap dan aman untuk dipublikasikan. Pada tahap terakhir ini, hasil video animasi 2D yang telah dirancang akan untuk dipublikasikan dan disebarakan secara publik melalui *youtube*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah video animasi 2 dimensi yang mengangkat topik mengenai standar kecantikan perempuan di kota Batam. Berikut ini beberapa penjelasan

mengenai hasil dari animasi yang telah dirancang sebagai berikut :



Gambar 6. Thumbnail Youtube

Gambar 6 merupakan hasil ilustrasi karya penulis untuk *thumbnail youtube* pada video animasi yang telah dirancang oleh penulis. Pembuatan ilustrasi *thumbnail* menggunakan aplikasi *procreate* dengan gabungan dari 3 karakter yang muncul dianimasi.



Gambar 7. Tampilan Judul Animasi

Gambar 7 merupakan *opening* dari video animasi yang telah dirancang. Tampilan pembuka animasi menampilkan judul dari animasi yang telah dirancang penulis, yakni “Self Love” yang berdefinisi mencintai atau menghargai diri sendiri. Selain itu penulis juga menambahkan nama penulis pada bagian bawah judul untuk menandakan bahwa animasi tersebut merupakan karya dari penulis pribadi. Durasi dari tampilan ini merupakan 00:00:00 hingga 00:00:05.



Gambar 8. Tampilan Perkenalan Kat

Gambar 8 merupakan tampilan perkenalan dari karakter pertama dari animasi yang memiliki nama “Kat”. Tampilan ini bertujuan untuk memperkenalkan karakter pada animasi

serta permasalahan yang dialami oleh karakter tersebut. Tampilan ini memiliki durasi dari 00:00:06 hingga 00:00:28.



Gambar 9. Tampilan Perkenalan Bella

Gambar 9 merupakan tampilan yang memperkenalkan karakter kedua dari animasi yang dirancang oleh penulis dan memiliki nama “Bella”. Tampilan ini bertujuan untuk memperkenalkan karakter kedua dari animasi serta permasalahan yang dialami oleh karakter tersebut. Tampilan ini memiliki durasi dari 00:00:29 hingga 00:00:36.



Gambar 10. Tampilan Perkenalan Lily

Gambar 10 merupakan tampilan yang memperkenalkan karakter terakhir dari animasi yang dirancang oleh penulis. Karakter tersebut memiliki nama “Lily”. Tampilan ini bertujuan untuk memperkenalkan karakter terakhir dari animasi ini dan mengetahui permasalahan yang dialami oleh karakter tersebut. Tampilan ini memiliki durasi dari 00:00:37 hingga 00:00:46.



Gambar 11. Tampilan Pertemuan Kat dan Bella

Gambar 11 merupakan tampilan dimana karakter pertama bertemu dengan karakter kedua diperjalanan yang membawa pengaruh terhadap karakter pertama berdasarkan permasalahan yang dihadapi. Dimana karakter pertama merasa bahwa karakter kedua

memiliki paras wajah yang sangat menarik dibandingkan dirinya. Tampilan ini memiliki durasi dari 00:00:47 hingga 00:00:56.



Gambar 12. Tampilan Pertemuan Bella dan Lily

Gambar 12 merupakan tampilan dimana karakter kedua bertemu dengan karakter terakhir ditempat makan dan membawakan pengaruh berdasarkan permasalahan yang dialami. Dimana karakter kedua menginginkan badan yang ideal serta dapat menikmati makanan yang enak layaknya karakter terakhir. Tampilan ini memiliki durasi dari 00:00:57 hingga 00:01:23.



Gambar 13. Tampilan Lily Bermain Sosial Media

Gambar 13 merupakan tampilan dari karakter ketiga menemukan sosial media dari karakter pertama yang membawakan pengaruh berdasarkan permasalahan yang dialami. Dimana karakter terakhir merasa bahwa karakter pertama memiliki tampilan fisik yang diidolakannya. Tampilan tersebut memiliki durasi yakni 00:01:24 hingga 00:02:13.



Gambar 14. Tampilan Kat Menggunting Rambut

Gambar 14 merupakan tampilan dimana karakter pertama terpengaruh oleh kalimat yang diucapkan oleh karakter lainnya sehingga melakukan tindakan yang tidak perlu.

Tampilan ini memiliki durasi yakni 00:02:14 hingga 00:02:35.



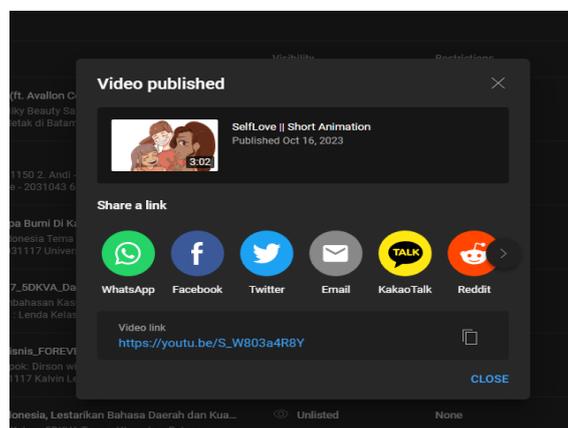
Gambar 15 Tampilan Penyesalan Kat

Gambar 15 merupakan tampilan yang memperlihatkan penyesalan terhadap tindakan yang telah dilakukan akibat kesalahan yang diperbuat oleh karakter pertama karena telah terpengaruhi oleh omongan orang lain. Tampilan ini memiliki durasi yakni 00:02:36 hingga 00:02:38.



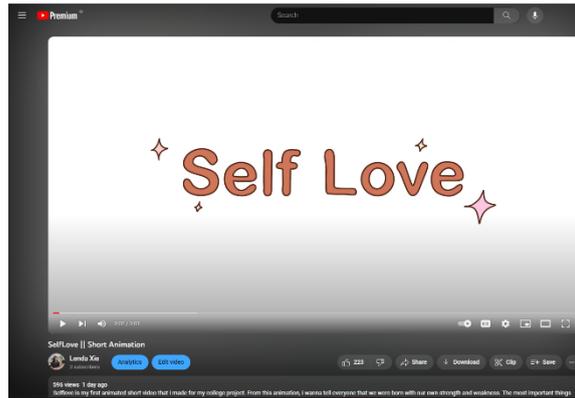
Gambar 16. Tampilan Pesan dan Kata Motivasi

Gambar 16 merupakan tampilan *ending* dari animasi yang dirancang oleh penulis dimana penulis menyampaikan pesan kepada para penonton berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data. Tampilan ini memiliki durasi yakni 00:02:39 hingga 00:03:01.



Gambar 17. Tampilan Publikasi Youtube

Gambar 17 merupakan proses dimana video animasi hasil perancangan dari penulis telah berhasil dipublikasikan melalui media *youtube*.



Gambar 18. Tampilan Views dan Likes

Kondisi setelah publikasi dalam waktu 24 jam, video animasi tersebut telah berhasil mendapatkan *views* sebanyak 596 dan jumlah *likes* sebanyak 223 sesuai dengan Gambar 18.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan perancangan video animasi ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kelemahan masing – masing baik secara fisik maupun secara mental. Terutama pada fisik dimana setiap orang pasti berbeda – beda. Tidak seharusnya sebuah kecantikan hanya dinilai secara fisik mengikuti standar kecantikan daerah tertentu, dikarenakan makna kata cantik bagi setiap orang ialah berbeda – beda. Ada yang menganggap bahwa cantik harus putih, kurus, mancung. Sedangkan ada juga yang menganggap bahwa standar kecantikan dapat dilihat dari *inner beauty* seseorang. Namun pentingnya diketahui bahwa setiap orang memiliki pemikiran dan selera yang berbeda – beda.

Melalui hasil penelitian ini, penulis ingin menyampaikan pesan motivasi kepada para penonton bahwa setiap perempuan itu ialah cantik. Perspektif orang mengenai kecantikan sangat beragam, namun prioritas dari seseorang bukanlah standar kecantikan, juga bukan untuk berusaha menjadi orang lain melainkan memprioritaskan kesehatan pribadi. Oleh karena itu, penulis merancang video animasi 2D yang mengangkat topik tersebut. Video animasi yang dihasilkan menjadi format .MP4 beresolusi 1920 x 1080 *pixel* dan berdurasi 3 menit dengan ukuran *file* sebesar 234mb. Video tersebut telah dipublikasikan melalui media *youtube*. Adapun *link* video yang didapatkan setelah publikasi yakni https://www.youtube.com/watch?v=S_W803a4R8Y. *link* tersebut akan disebarakan melalui media sosial yaitu *Whatsapp* dan *Instagram*. Dari hasil penyebaran *link* video animasi tersebut, maka didapatkan jumlah *views* dan *likes* yang diterima penulis dari penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Dharmawan, A. P., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Bahaya Limbah Plastik Sebagai Media Edukasi Lingkungan Bagi Remaja Di Kota Depok. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2798.
- Eryc, & Whang, E. (2022). Perancangan Dan Implementasi Video Animasi Media Pembelajaran Di SMA Kartini Menggunakan Adobe Animate. 4, 1102–1106.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Islamey, G. R. (2020). Wacana Standar Kecantikan Perempuan Indonesia pada Sampul Majalah Femina. *Jurnal PIKMA*, 2(2), 110–119.
- Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) Di Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810>
- Rico, & Sapitri, R. (2022). Mendesain Wayfinding Jembatan Lalan Madani Batam Center. 01(01), 53–57.
- Safitri, N., Sari, W., Prihartini, N., & Wijaya, V. (2020). Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi “Eksplorasi Tradisi Antar Ajong” Di Kabupaten Sambas. *Jurnal Informatika Progres*, 15(2), 16–27.
- Sakinah Rahmah, M., & Handini Listyani, R. (2020). Praktik Kecantikan Perempuan Perkotaan. *UNESA*, 4(1), 88–100.
- Sebastian, D., Cofriyanti, E., Putra, R. R., Informatika, T., Digital, M., Komputer, T., Sriwijaya, P. N., & Negara, J. S. (2022). Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek. 2(1), 172–180.
- Sekarwening, N. (2021). Analisis Isi: Dampak Standar Kecantikan Pada Film Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan. 05(01), 2656–5706.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Rekam*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Triani, A. W., & Tjahjono, T. (2023). Mitos Kecantikan Dalam Kumpulan Cerita Kitab Kawin Karya Laksmi Pamuntjak (Kajian Feminisme Liberal Naomi Wolf). *Jurnal Bapala*, 10, 71–83.
- Ulva, S. M., Hamer, W., Ayyuhda, C., & Nurlatifah, L. (2021). Interpretasi Makna Cantik di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Fenomenologi Sosial. *SETARA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 3(2), 12–23.
- Yasa, N. P. D., & Anggara, I. G. A. S. (2022). Teknik Animasi Frame by Frame pada Karakter Ikan Badut dalam “Game Edukasi: Petualangan Ikan Badut.” *Jurnal Desain*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11482>

- Zamsuri, A., Suandi, F., & Novendra, R. (2019). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Multimedia : Studi Kasus Videografi. *Jurnal Intra Tech*, 3(2), 54–59.
- Achsani, V., & Wibowo, A. A. (2021). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Makna Body Positivity Pada Video Klip “Tutur Batin” Karya Yura Yunita. *Communications*, 4(2), 174–185.
- Andriani, M., Sianipar, G., Marzuqo, K., Alhazmi, S., & Nurhasnawati. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 pada Materi Kubus dan Balok. *Journal of Primary Education*, 5(2), 188–204.
- Muhajir, Septiana, I., & Ripai, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Storyboard Sebagai Upaya Pengenalan Potensi Desa Ladoh. 3(1), 398–405.
- Nurhadi, Z. F., Mujiyanto, H., Bratadiredja, M. F., & Gustiandi, S. S. (2023). Pengalaman Komunikasi Inner Beauty Bagi Mahasiswa. *Jurnal Digital Media Dan Relationship*, 5(1), 6–20.
- Pratama, J., & Vebrianto, R. (2022). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbentuk Animasi 2d Di SMA Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC. *Prosiding National Conference For Community Service*, 4.
- The, K., & Novianty, A. (2022). Hubungan antara Pembicaraan Tubuh dengan Ketidakpuasan Bentuk Tubuh pada Remaja Pengguna Media Sosial The Relationship between Body Talk and Body Dissatisfaction in Adolescent Social Media Users Remaja adalah masa peralihan anak-anak menjadi dewasa (Case. 13(3), 307–325.
- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif.
- Salwa, H. I., & Atmaka, D. R. (2023). Studi Literatur : Hubungan Fat Talk Dengan Body Dissatisfaction Pada Kelompok Remaja Putri Dan Wanita Dewasa Awal. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 13(3), 839–848.