



Konsep dan Desain Karakter dalam Pra-Produksi Animasi 2D “Tilang Beruntung”

Firzi Himmatus'adah, Jihanni Sheila Utami, Mochammad Zacqriel Raisha Hendarin, Intan Permata Sari

Program Studi Pendidikan Multimedia, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence E-mail: fhimmatu@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses perancangan animasi 2D berjudul “Tilang Beruntung” sebagai media edukatif mengenai kepatuhan membayar pajak kendaraan bermotor. Animasi ini dirancang untuk menyampaikan pesan sosial dengan pendekatan visual yang komunikatif dan alur cerita yang ringan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan practice-based research dan studi dokumentasi. Proses yang dilakukan mencakup pengumpulan data, pengembangan ide cerita, penulisan naskah, desain karakter, latar, properti, serta penyusunan konsep audio. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa animasi ini mampu menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dengan baik, serta merepresentasikan fenomena sosial yang relevan melalui pendekatan visual yang menarik. Selain itu, narasi juga diintegrasikan dengan layanan digital seperti aplikasi Samsat Digital Nasional (SIGNAL) sebagai solusi modern dalam pembayaran pajak. Rekomendasi dari penelitian ini adalah pemanfaatan animasi serupa sebagai media sosialisasi di ranah digital, serta evaluasi lebih lanjut terhadap efektivitasnya dalam meningkatkan literasi dan kesadaran masyarakat.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 5th Jun 2025

First Revised 6th Jul 2025

Accepted 7th Jul 2025

Publication Date 30th Aug 2025

Keyword:

Konsep karakter;

Desain karakter;

Animasi 2D;

Practice-based research.

1. PENDAHULUAN

Animasi 2D adalah salah satu jenis animasi yang hanya dapat dilihat dari satu sisi yang dibuat dengan menggambar objek secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak, yang membuatnya menjadi media visual yang menarik. Animasi jenis ini telah lama digunakan sebagai sarana hiburan yang digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Arif, 2020). Animasi dua dimensi berkembang menjadi alat komunikasi visual yang efektif seiring kemajuan teknologi.

Berdasarkan penelitian Yulius dkk (2022), animasi kini banyak dimanfaatkan oleh berbagai instansi sebagai media penyampaian informasi publik dan kampanye layanan masyarakat. Dengan daya tarik visual yang tinggi dan narasi yang sederhana, animasi mampu menyampaikan pesan penting dengan cara yang lebih persuasif dan mudah diterima oleh masyarakat luas. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan animasi dalam pelayanan publik menjadi salah satu bentuk inovasi teknologi komunikasi yang dinilai efektif.

Animasi sekarang banyak digunakan oleh instansi sebagai media untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. menurut penelitian yang dilakukan oleh Yulius dkk. (2022). Animasi mampu menyampaikan pesan penting dengan cara yang lebih persuasif dan mudah diterima oleh masyarakat luas karena memiliki visual yang menarik dan narasi yang sederhana. Di era digital saat ini, animasi menjadi salah satu inovasi teknologi komunikasi visual yang efektif.

Dari penjelasan tersebut, maka kami membuat animasi 2D berjudul "Tilang Beruntung". Animasi ini mengangkat kisah Ari, seorang karyawan yang panik karena masa berlaku STNK motornya telah habis. Dalam upaya menghindari razia polisi, ia justru ditilang dan akhirnya mendapatkan informasi tentang layanan perpanjangan STNK secara online melalui aplikasi Digital Korlantas POLRI. Cerita ini juga mengenalkan aplikasi SIGNAL sebagai solusi praktis dalam pembayaran pajak kendaraan bermotor (Lauwrenza & Agustiningsih, 2023).

Proses pembuatan animasi ini melalui beberapa tahapan, mulai dari pengembangan ide, penulisan naskah, desain karakter, hingga produksi visual dan audio. Alur cerita yang ringan, relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta disertai sentuhan humor menjadikan animasi ini sebagai media edukatif sekaligus menghibur. Harapannya, karya ini dapat meningkatkan literasi digital masyarakat terhadap layanan publik berbasis teknologi dan mendorong kesadaran akan pentingnya disiplin serta kepatuhan terhadap hukum.

2. METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pra-produksi animasi 2D *Tilang Beruntung* yang mencakup pengembangan ide cerita, penulisan naskah, desain karakter, latar tempat, properti, serta produksi visual dan audio.

Metode yang digunakan adalah studi dokumentasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengoptimalkan kompetensi dan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menghasilkan

kontribusi yang maksimal terhadap objek yang diteliti. Studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan referensi visual, naratif, serta gaya desain dari berbagai sumber. Melalui metode ini, penulis dapat menyusun proses pra-produksi secara sistematis, mulai dari perumusan ide hingga visualisasi awal, yang menjadi dasar penting dalam pembuatan animasi (Thomas & Johnston, 1995).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengumpulan Data dan Pengembangan Ide

Dalam tahap awal pra-produksi animasi *Tilang Beruntung*, penulis melakukan pengumpulan data melalui observasi visual dan studi literatur. Referensi yang digunakan mencakup gaya visual dari animasi 2D lokal maupun internasional, struktur naratif pendek, serta tema-tema sosial yang berkaitan dengan lalu lintas dan edukasi masyarakat. Selain itu, penulis juga menelusuri berbagai elemen desain karakter, desain latar, serta gaya warna yang sesuai dengan target audiens dan suasana cerita yang ingin dibangun.

Salah satu isu yang diangkat dalam cerita adalah ketidakpatuhan masyarakat terhadap kewajiban membayar pajak kendaraan. Menurut data dari Tim Pembina Samsat Jawa Barat, terdapat sekitar 5,4 juta kendaraan yang belum melakukan pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) di provinsi tersebut, dari total potensi 17,03 juta unit kendaraan bermotor (Handayani, 2025). Selain itu, data dari Jasa Raharja menunjukkan bahwa tingkat kepatuhan masyarakat dalam membayar Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) di Indonesia masih tergolong rendah (Gaikindo, 2022). Hingga akhir 2022, tercatat hanya sekitar 56,2% pemilik kendaraan yang membayar PKB secara rutin, sementara sisanya—sekitar 43,8% atau lebih dari 40 juta kendaraan—belum memenuhi kewajibannya (Lestarini, 2023). Fenomena ini mencerminkan rendahnya kesadaran hukum sebagian masyarakat terhadap kewajiban perpajakan. Temuan ini menjadi dasar penting dalam pengembangan cerita, di mana aspek edukatif tentang pentingnya membayar pajak kendaraan dimasukkan secara halus ke dalam narasi animasi.

Ide dasar dari animasi ini berangkat dari fenomena sosial terkait budaya berlalu lintas yang sering diabaikan oleh masyarakat, terutama oleh pengendara kendaraan roda dua. Oleh sebab itu, muncul gagasan untuk membuat narasi edukatif dengan pendekatan ringan dan humoris, agar pesan dapat tersampaikan secara efektif tanpa terkesan menggurui (Firmansyah, 2024).

Selain itu, gagasan pembuatan animasi juga datang dari perkembangan teknologi dalam pelayanan publik, khususnya adanya aplikasi SIGNAL (Samsat Digital Nasional) yang mempermudah masyarakat melakukan pembayaran pajak kendaraan secara online. Kehadiran aplikasi ini menjadi salah satu titik tolak untuk mengedukasi masyarakat mengenai kemudahan dan pentingnya taat bayar pajak, yang kemudian diintegrasikan ke dalam alur cerita animasi.

Tahap ini dimulai dengan menyusun premis, lalu dikembangkan menjadi sinopsis dan struktur alur cerita yang meliputi pengenalan tokoh, konflik utama, dan resolusi. Cerita dirancang dengan format sederhana namun padat. Karakter utama dan peristiwa-peristiwa dalam cerita diposisikan sebagai penggerak pesan edukatif sekaligus hiburan visual.

3.2. Perancangan Animasi

Proses pembuatan animasi 2D yang mengangkat tema kepatuhan membayar pajak ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan dalam perancangan animasi 2D ini mencakup penyusunan konsep, naskah (*script*), dan *storyboard* dilakukan guna merumuskan inti cerita serta alur narasi yang akan disampaikan. Langkah ini juga bertujuan untuk mempermudah proses animasi dan pengisian suara (*dubbing*).

3.2.1. Konsep Cerita

Ide: Edukasi administrasi kendaraan bermotor dalam bentuk cerita fiksi digital.

Premis: Seorang pegawai kantor yang belum membayar pajak kendaraan dan mengalami petualangan digital.

Basic Story: Ari, seorang pegawai kantor, panik saat hampir terkena razia karena belum membayar pajak kendaraan. Ia kemudian memilih jalan tikus dan secara tidak sengaja masuk ke dunia lain bernama Zona Administrasi Digital. Di sana, Ari bertemu dengan SERA, AI hologram yang menjelaskan cara modern dan mudah mengurus pajak kendaraan melalui Aplikasi Samsat Digital Nasional (SIGNAL).

Tujuan: Memberikan edukasi kepada penonton mengenai kemudahan dan manfaat digitalisasi dalam pelayanan administrasi publik, khususnya dalam pembayaran pajak kendaraan.

3.2.2. Storyline

Scene	Visual	Voice Over	SFX
Scene 1 - Kamar Ari pada pagi hari	Alarm berdering.		Alarm nyaring
	Ari bangun kaget.	Ari : "Wah telat! Aduh, aduh, gue bisa dipecat kalo telat lagi!"	
	Ari buru-buru lari langsung pergi untuk bekerja.		
	Menampilkan judul "Tilang Beruntung".		Musik Ceria
Scene 2 - Di Jalan Raya	Tampak kendaraan di jalan raya dari samping.		Suara kendaraan, ambience jalan raya
	POV Ari lihat razia polisi dari kejauhan.	Ari : "Yaaaah... razia! STNK gue belum diperpanjang lagi!"	Suara kendaraan, ambience jalan raya
	Ari Panik. Ari melihat jalan tikus, akhirnya Ari		Suara motor di gas

Gambar 1. Storyline Tilang Beruntung (Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.3. Storyboard

Storyboard animasi Tilang Beruntung dirancang sebagai panduan visual yang merepresentasikan setiap momen penting dalam storyline secara terstruktur. Setiap panel berisi gambar sederhana dari adegan penting, lengkap dengan keterangan singkat tentang apa yang terjadi. Storyboard ini membantu tim pembuat animasi agar mudah memahami alur cerita, gerakan tokoh, dan perubahan adegan, sehingga animasi bisa dibuat sesuai dengan cerita yang direncanakan.



Gambar 2. Storyboard Tilang Beruntung
(Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.4. Desain Karakter

Karakter Ari dirancang sebagai seorang karyawan kantor dengan jadwal kerja yang padat dan tingkat kesibukan yang tinggi di lingkungan profesionalnya. Karena fokus pada tanggung jawab serta tuntutan pekerjaan, Ari kerap kali tidak memiliki waktu luang untuk mengurus kewajiban pribadinya, termasuk membayar pajak kendaraan tepat waktu. Secara visual, Ari digambarkan dengan kulit berwarna sedikit gelap (tan), rambut hitam, mengenakan kemeja berwarna biru dan celana bahan yang menjadi ciri khas pegawai kantor. Selain itu, Ari juga menggunakan sepatu bertali sebagai pelengkap penampilannya.



Gambar 3. Desain Karakter Ari
(Sumber: Pribadi, 2025)

Selanjutnya karakter SERA (Sistem Elektronik Regulasi Administrasi) dirancang sebagai karakter AI berbentuk robot hologram yang memiliki tampilan futuristik dan bersahabat. Bentuk tubuhnya membulat dan kompak, mencerminkan kesan modern, ramah, dan mudah diakses, sejalan dengan konsep digitalisasi pelayanan publik yang ingin disampaikan.

SERA memiliki wajah digital berwarna gelap dengan ekspresi ceria dan mata berbentuk kotak, memberikan kesan interaktif dan cerdas. Warna dominan tubuhnya adalah gradasi biru ke ungu muda, memberikan nuansa teknologi yang lembut namun tetap modern. Di bagian atas kepalanya terdapat dua antena kecil berwarna biru muda, yang memperkuat kesan bahwa ia merupakan entitas berbasis sistem elektronik dan komunikasi. Lengannya dibuat sederhana dan proporsional dengan tubuh, menambah kesan imut namun fungsional. Sedangkan bagian kakinya berwarna hitam, menegaskan bahwa karakter ini tetap membumi meski berperan sebagai teknologi berbasis digital. Secara keseluruhan, desain karakter SERA dibuat untuk mencerminkan kemajuan teknologi yang humanis, agar dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat luas sebagai representasi dari sistem pelayanan digital yang informatif dan membantu.



Gambar 4. Desain Karakter SERA
(Sumber: Pribadi, 2025)

Karakter ketiga adalah karakter Pak Polisi dirancang sebagai representasi dari petugas kepolisian yang bertugas di lapangan, khususnya dalam konteks penegakan hukum di bidang lalu lintas. Tampilan visualnya dibuat sederhana namun tetap menggambarkan otoritas dan profesionalisme seorang polisi.

Ia mengenakan seragam coklat khas kepolisian lengkap dengan tanda pangkat dan atribut institusi, termasuk dua saku di bagian dada serta emblem berwarna kuning di sisi

kanan. Terdapat juga detail garis putih di sisi kiri dada yang memberikan nuansa formal dan otentik. Karakter ini juga mengenakan celana panjang berwarna coklat gelap dan sabuk hitam dengan gesper emas yang mempertegas penampilan rapi dan disiplin. Di bagian kepala, Pak Polisi mengenakan topi dinas berwarna coklat gelap dengan lis kuning dan emblem kepolisian di bagian depan, menandakan identitas serta kewenangannya sebagai aparat hukum. Ekspresi wajahnya ramah dan bersahabat, mencerminkan sikap tegas namun tetap mengayomi masyarakat. Secara keseluruhan, desain karakter Pak Polisi dikembangkan untuk menghadirkan sosok penegak hukum yang profesional, komunikatif, dan mudah dikenali oleh penonton, terutama dalam konteks edukasi melalui media animasi.



Gambar 5. Desain Karakter Pak Polisi
(Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.5. Environment

Tahap awal pembuatan latar tempat adalah dengan menganalisis dan mencari referensi tempat yang berkaitan dengan tema animasi. Hiruk pikuk jalan raya, kegiatan polisi menilang, suasana kamar tidur, serta latar tempat dunia lain merupakan inti dari environment untuk animasi *Tilang Beruntung*.

Setelah adanya *moodboard* dibuatlah beberapa sketsa sketsa latar tempat agar memudahkan ketika proses pembuatan vektor. Hasil akhir latar tempat adalah kamar tidur, jalan raya (dibuat dengan beberapa angle kamera), jalan gang (jalan tikus), dan dunia lain (dunia digital).



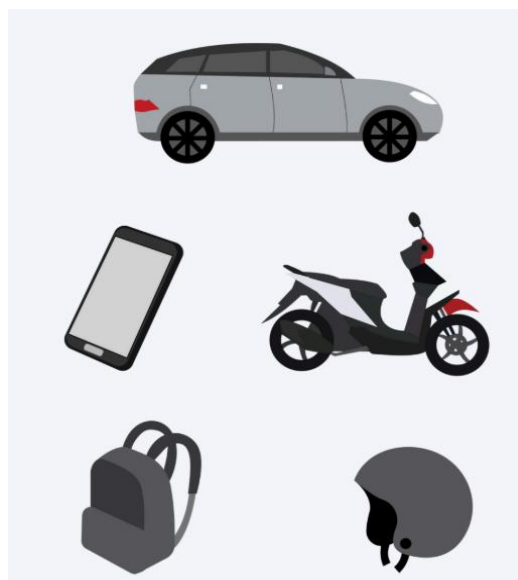
Gambar 6. Moodboard Environment
(Sumber Pribadi, 2025)



Gambar 7. *Environment* Tilang beruntung
(Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.6. Property

Properti visual yang digunakan dalam media ini terdiri dari beberapa elemen pendukung yang merepresentasikan aktivitas sehari-hari masyarakat modern. Properti tersebut meliputi mobil berwarna abu-abu metalik dengan desain yang sederhana namun elegan, menggambarkan kendaraan pribadi yang umum digunakan untuk mobilitas. Selain itu, terdapat sepeda motor berwarna dominan hitam dengan aksesoris merah yang melambangkan alat transportasi roda dua yang praktis dan sering digunakan. Telepon genggam atau smartphone juga menjadi salah satu properti penting yang merepresentasikan alat komunikasi utama dalam kehidupan digital saat ini. Tas ransel berwarna abu-abu turut ditampilkan sebagai perlengkapan pribadi yang umum dibawa oleh pekerja atau pelajar dalam kesehariannya. Terakhir, terdapat helm berwarna abu gelap yang digunakan sebagai simbol keselamatan dalam berkendara, khususnya saat menggunakan sepeda motor. Seluruh properti ini berfungsi sebagai pendukung cerita sekaligus memperkuat konteks visual dalam penyampaian pesan kepada audiens.



Gambar 8. Property
(Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.7. Voice Over

Voice over dalam animasi berfungsi sebagai rekaman suara yang digunakan untuk menyampaikan informasi/kisah. Dalam membuat *voice over*, ada dua tahap yaitu (1) Perancangan naskah dan (2) Perekaman *voice over*. Pada tahap pertama, pembuatan naskah harus dipertimbangkan dari durasi, kesesuaian konsep animasi, dan keefektifan teks narasi.

Scene	Teks Narasi
Scene 1	Ari: "Wah telat! Aduh, aduh, gue bisa dipecat kalo telat lagi!"
Scene 2	Ari: "Yaaah... razia! STNK gue belum diperpanjang lagi!"
Scene 3	Ari : "Eeeee... Eeeee... AAAAAA!!....."
Scene 4	<p>Ari: "Hah?! Kok tiba-tiba di... <u>di mana iniii?</u>"</p> <p>SERA: "Selamat datang di Zona Administrasi Digital. Sistem kami mendeteksi kekacauan administrasi dalam data pribadi Anda."</p> <p>Ari: "Apa maksudnya? Gue cuma belum bayar pajak doang!"</p> <p>SERA: "Itu salah satunya. Tapi Anda bisa menyelesaikannya sekarang juga, dengan Aplikasi SIGNAL—Samsat Digital Nasional."</p>

Gambar 9. Script Audio
(Sumber: Pribadi, 2025)

3.2.8. Backsound

Penambahan backsound dalam animasi berfungsi sebagai musik pengiring yang melengkapi scene animasi dan menambahkan kesan lebih nyata pada animasi. Pada animasi *Tilang Beruntung backsound* yang akan digunakan adalah musik dengan irama yang ceria.

3.2.9. Sound Effect

Sound effect dalam animasi digunakan sebagai pelengkap yang dapat turut menambahkan kesan lebih nyata dari animasi yang dibuat. Penambahan *sound effect* yang akan digunakan pada animasi *Tilang Beruntung* seperti *ambience* jalan raya, suara mesin motor, suara glitch, dan suara robot.

4. KESIMPULAN

Animasi 2D *Tilang Beruntung* merupakan hasil dari proses perancangan yang menyeluruh dan terstruktur, yang mencakup pengembangan ide cerita, penulisan naskah, perancangan karakter, latar, properti, hingga audio. Dengan mengangkat isu sosial tentang rendahnya kepatuhan masyarakat terhadap pembayaran pajak kendaraan, animasi ini hadir

sebagai media edukatif yang dikemas secara ringan dan menarik. Melalui pendekatan visual yang komunikatif serta narasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan informasi publik terkait kemudahan pembayaran pajak melalui layanan digital yaitu aplikasi SIGNAL. Diharapkan karya ini dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran masyarakat akan pentingnya kepatuhan terhadap administrasi kendaraan bermotor.

5. CATATAN PENULIS

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini dan menegaskan bahwa artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Concept art animasi 2D sebagai media informasi budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1).
- Anugerah, A. D., Hidayat, I., & Hujairi, A. W. (2025). Perancangan animasi 2D Riksa and the history of Tangkuban Perahu. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 1–15.
- Arif, M. M. (2020). Analisis nilai-nilai akhlak dalam serial animasi Nussa dan Rarra (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Aulianshah, K. A. (2024). Tinjauan dan respons kreatif terhadap penggunaan AI dalam ilustrasi media promosi dan dampak yang ditimbulkannya. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, 2(2023), 395–410.
- Chen, X., & Yuan, M. (2024). The production process of 3D film and animation “The City of Paper Folding”. *International Journal of Computer Science and Information Technology*, 3(3), 186–191.
- Devaranti, S., Murodi, H. A., & Machrunnisa, M. (2023). Innovation of motor vehicle tax services through Signal app (National Digital Samsat) at UPTD Balaraja Samsat Office Tangerang District. *Jurnal Administrasi Negara*, 29(2), 127–146.
- Firmansyah, M. S. (2024). Analisis pesan dakwah dalam film pendek “Nurut Apa Kata Mama” (Versi Spesial Lebaran: Ga Mudik Rugi Dong) (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Gaikindo. (2022). Jasa Raharja: 40 juta kendaraan bermotor tak bayar pajak bakal direkonsiliasi. GAIKINDO: Gabungan Industri Kendaraan Bermotor Indonesia. Retrieved Mei 23, 2025, from <https://www.gaikindo.or.id/jasa-raharja-40-juta-kendaraan-bermotor-tak-bayar-pajak-bakal-direkonsiliasi/>
- Handayani, R. (2025). Ini 12 strategi Bapenda Jabar atasi 5,4 juta penunggak PKB di 2025. *Pajak.com*. Retrieved Mei 21, 2025, from <https://www.pajak.com/pajak/ini-12-strategi-bapenda-jabar-atasi-54-juta-penunggak-pkb-di-2025/>

- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK), 339–344.
- Laksmi, K. W., & Liyanto, R. P. (2024). Dampak aplikasi pajak kendaraan digital nasional (SIGNAL) dalam meningkatkan kepatuhan wajib pajak. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis Krisnadwipayana*, 11(1).
- Lauwrenza, V., & Agustini, W. (2023). Pengaruh pengetahuan wajib pajak, sosialisasi pajak, dan penerapan aplikasi Samsat Digital Nasional (SIGNAL) terhadap kepatuhan wajib pajak di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pajak Indonesia*, 7(1), 37–44.
- Lestari, A. H. (2023, Maret 5). Masih rendah nih! Gini strateginya agar pembayar pajak kendaraan naik. *Medcom.id*. Retrieved Mei 23, 2025, from <https://www.medcom.id/ekonomi/makro/wkBiRGgk-masih-rendah-nih-gini-strateginya-agar-pembayar-pajak-kendaraan-naik>
- Lionardi, A., & Vincencia, V. (2025). The recontextualization of Parang Rusak Barong batik into animated characters. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 21(1), 39–47.
- Muqoddas, A., Senoprabowo, A., Prabowo, D. P., Langit, T. S., & Nugraini, S. H. (n.d.). Perancangan animasi 2D bahaya stunting bagi anak usia 0–5 tahun di Kabupaten Pati. *Jurnal Informatika UPGRIS*, 10(1), 26–30. <https://doi.org/10.26877/jiu.v10i1.19086>
- Nuning, W., & M. M. (2015). Metode penciptaan bidang seni rupa: Praktek berbasis penelitian (practice based research), karya seni sebagai produksi pengetahuan dan wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 4(1), 23–37.
- Purwaningsih, D. A., & Ruswandi, D. H. (2021). Designing anthropomorphic cat family characters in 2D animated short film “Hanyut”. *IMOVICCON: International Moving Image Cultures Conference*, 2(2021), 54–63.
- Thifala, A. Z., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan animasi 2D mengenai upaya pencegahan penyakit saat musim hujan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(7), 995–1009. <https://doi.org/10.17977/um064v1i72021p995-1009>
- Xu, J., Liu, K., & Yuan, Y. (2022). A novel MG 2D animation design method under the perspective of convergence media using intelligent design technology. *Hindawi Computational Intelligence and Neuroscience*, 1–8.
- Yulius, Y., Halim, B., & Patriansah, M. (2022). Tinjauan unsur visual desain poster iklan layanan masyarakat “Yuk Kurangi Sampah Plastik Mu”. *10(2)*, 34–50.