

SURAT TUGAS

Nomor: 809-R/UNTAR/PENELITIAN/III/2026

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds**
2. **LISSIA MARELIAUNY**
3. **CAROLINE MICHELLE PUTRI AGUNG ZEBUA**
4. **JULIANA**
5. **VANIA AURELIA**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : PROSES KREATIF DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D 'BREAKING BARRIERS'
Nama Media : Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni
Penerbit : Universitas Tarumanagara
Volume/Tahun : Vol. 9, No. 3, Oktober 2025
URL Repository : <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/35297>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

06 Maret 2026

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : 5e8d1e6a344be26011052e1260f5cb70

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

OFFICE
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

PHONE
+62 21-5671 747 (Hunting)
+62 21-5695 8723 (Admission)

EMAIL
humas@untar.ac.id

WEBSITE
untar.ac.id


Untar Jakarta



PROSES KREATIF DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D 'BREAKING BARRIERS'

Lissia Mareliauny¹, Vania Aurelia², Juliana³, Caroline Michelle Putri Agung Zebua⁴ & Budi Darmo⁵

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: lissia.625220003@stu.untar.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: vania.625220010@stu.untar.ac.id

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: juliana.625220019@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: caroline.625220028@stu.untar.ac.id

⁵Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: budid@fsrd.untar.ac.id

Masuk : 24-09-2025, revisi: 01-10-2025, diterima untuk diterbitkan : 30-10-2025

ABSTRACT

*Advancements in digital technology have significantly driven the rapid development of the animation industry as both an entertainment medium and an effective educational tool. This study aims to explore the creative process behind the design of a short 2D animated film titled *Breaking Barriers*, which conveys the theme of cultural diversity through a metaphorical story of food characters in a conveyor belt restaurant. The research employs a descriptive method with a qualitative approach to explain the workflow based on the animation pipeline, encompassing three main stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production phase involves ideation, scriptwriting, chibi-style character design, and storyboard creation. The production phase includes asset digitalization, the application of motion graphic and rigging techniques, and voice-over recording. Meanwhile, the post-production phase focuses on audiovisual refinement, sound and visual effects integration, and the rendering process. The results indicate that *Breaking Barriers* successfully presents appealing visual quality and effectively delivers its moral message to a wide audience. Feedback from design practitioners also provided recommendations for enhancing color contrast and visual proportion balance to improve audience focus. This study highlights the potential of animation as a creative medium that not only entertains but also effectively communicates educational and moral values.*

Keywords: 2D animation, creative process, animation pipeline, visual design, education

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perkembangan pesat dalam industri animasi sebagai media hiburan sekaligus sarana edukatif yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses kreatif dalam perancangan film animasi 2D pendek berjudul *Breaking Barriers*, yang mengangkat tema keberagaman budaya melalui kisah metaforis antara karakter makanan di sebuah restoran conveyor belt. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan tahapan kerja berdasarkan *animation pipeline* yang mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses pra-produksi meliputi ideasi, penulisan naskah, desain karakter bergaya *chibi*, serta penyusunan *storyboard*. Tahap produksi mencakup digitalisasi aset, penerapan teknik *motion graphic* dan *rigging*, serta perekaman *voice over*. Sementara itu, tahap pasca-produksi berfokus pada penyuntingan audio visual, penambahan efek, dan proses *rendering*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *Breaking Barriers* berhasil menampilkan kualitas visual yang menarik dengan pesan moral yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Wawancara dengan praktisi desain juga menghasilkan rekomendasi untuk peningkatan kontras warna dan keseimbangan proporsi visual agar fokus penonton lebih terarah. Penelitian ini menegaskan potensi animasi sebagai media kreatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai edukatif secara efektif.

Kata Kunci: animasi 2D, proses kreatif, *animation pipeline*, desain visual, edukasi

1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, kemajuan dalam bidang teknologi telah mendorong perkembangan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk media penyajian hiburan. Salah

satu bentuk media hiburan yang mengalami perkembangan paling pesat adalah media visual, terutama dalam industri film animasi. Animasi adalah teknik menampilkan gerakan objek atau gambar agar terlihat hidup dan dinamis (Albani et al., 2023). Animasi merupakan bentuk hiburan yang memiliki daya tarik tinggi melalui kekuatan visualisasinya sekaligus dapat berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif, tidak hanya bagi anak-anak, tetapi juga bagi kalangan dewasa (Hadi et al., 2021). Hadirnya teknologi digital menyebabkan industri animasi mengalami transformasi besar. Berbagai teknik modern seperti *Computer-Generated Imagery (CGI)*, animasi tiga dimensi (3D), dan *motion graphics* kini digunakan secara luas untuk menghasilkan karya visual yang lebih realistis, dinamis, dan menarik. Perkembangan ini tidak hanya meningkatkan kualitas estetika sebuah animasi, tetapi juga membuka ruang lebih luas bagi para kreator untuk bereksperimen dan menyampaikan cerita dengan cara yang lebih kreatif dan imajinatif (Naghdi & Adib, 2020).

Perancangan animasi 2D '*Breaking Barriers*' dilakukan melalui proses kreatif yang terstruktur mulai dari 3 tahap, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pembuatan animasi dilakukan menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Tahap pra-produksi mencakup pengembangan ide, penyusunan *storyboard* sebagai panduan alur cerita dan juga komposisi dari setiap adegan, serta penentuan gaya visual untuk ilustrasi yang akan dibuat. Pada tahap produksi, aset visual hasil dari digitalisasi diolah menggunakan teknik *motion graphic* dan *rigging* untuk menciptakan gerakan yang dinamis sekaligus mempertahankan karakteristik 2D. Pasca-produksi difokuskan pada penyempurnaan audio visual menggunakan melalui penggabungan elemen suara, musik latar, dan efek visual tambahan. Alur kerja ini memastikan '*Breaking Barriers*' tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga memiliki kualitas yang baik.

2. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, yaitu penelitian yang meneliti objek, fenomena atau keadaan sosial menggunakan data atau fakta yang didapatkan saat pengumpulan data yang kemudian dituang dalam bentuk tulisan naratif (Rukajat, 2018). Penelitian ini berfokus pada proses kreatif dalam perancangan sebuah film animasi, yang pada penelitian ini adalah film animasi 2D pendek berjudul '*Breaking Barriers*'. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami proses kreatif dalam menciptakan desain visual dan naratif yang mendukung tema cerita, sedangkan pendekatan deskriptif digunakan untuk menjelaskan setiap tahapan dalam proses produksi animasi secara sistematis dan terstruktur. Selain itu, dilakukan juga sesi wawancara bersama Ibu Jessica Leman pada tahap pasca-produksi, untuk membahas umpan balik (*feedback*) beliau pada hasil perancangan animasi '*Breaking Barriers*' ini.

Berdasarkan *2D Animation Pipeline* (Shahbazi & Goodarzi, 2025), perancangan animasi membutuhkan sebuah alur kerja atau *workflow* untuk mempermudah proses perancangan animasi itu sendiri. Proses tersebut terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Secara umum metode ini disebut sebagai metode proses produksi film. Metode perancangan ini dilakukan sebagai panduan sistematis dalam proses perancangan karya audiovisual. Penerapan metode ini membantu proses pembuatan film animasi pendek '*Breaking Barriers*' agar proses pengembangan lebih terstruktur dan terarah. Proses pembuatan animasi umumnya melalui tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Besin, 2024). Proses ini dimulai dari pencarian ide awal, perancangan, proses pengerjaan, dan penyempurnaan visual akhir. Dalam penelitian ini, metode tersebut dijelaskan secara sistematis melalui tiga subbagian, yang terbagi menjadi tahapan-tahapan berikut.

Gambar 1
Bagan Tahapan Metode Perancangan



Perancangan Ide Cerita dan Naskah

Seperti pada gambar bagan 1, proses paling awal dari sebuah karya animasi adalah pencarian dan perancangan ide cerita. Perancangan ide cerita animasi *'Breaking Barriers'* mengisahkan persaingan antara makanan dari berbagai latar budaya di sebuah restoran *conveyor belt*. Konflik yang awalnya dipicu rasa iri terhadap popularitas perlahan berubah menjadi kepercayaan diri dan kerja sama, ketika para karakter menyadari bahwa keberagaman rasa justru menjadi kekuatan. Dalam sebuah perancangan animasi, proses ideasi ini adalah proses yang krusial dan menjadi pondasi sebuah perancangan karna akan sangat berpengaruh pada hasil tampilan visual pada akhir nantinya. Setelah ide utama sudah ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun *script* atau naskah cerita yang menjadi acuan utama dalam membangun keseluruhan alur naratif dan dialog. Naskah ini juga berfungsi sebagai dasar pengembangan karakter dan adegan yang akan divisualisasikan.

Sketsa Karakter dan Latar

Proses pencarian ide kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan berbagai macam referensi dalam pembuatan *moodboard* untuk memberikan nuansa dan gaya visual *chibi*, digambarkan dengan desain karakter yang memiliki proporsi tubuh yang kecil, wajah yang ekspresif dan warna-warna yang terang. Desain karakter merupakan proses menggambarkan sosok dengan berbagai ciri khasnya, lalu memvisualisasikannya dalam bentuk beragam, seperti hewan, tumbuhan, atau benda (Afif et al., 2025). Hal ini dilakukan untuk memberikan pendekatan visual yang lebih lucu dan menyenangkan.

Karakter dibuat dengan tujuan dapat memberikan visual yang menarik bagi para audiens. Setiap wajah karakter juga dibuat dengan ekspresif agar emosi yang mereka tunjukkan dapat tersirat dengan jelas. Walaupun proporsi badan setiap karakter kecil, masing-masing dari mereka memiliki karakteristik tersendiri yang membuatnya berbeda dari satu sama lain. Referensi tersebut menghasilkan sketsa makanan yang dipilih sebagai karakter dari animasi *'Breaking Barriers'* ini, diantaranya adalah Dumpling Ayam, Dumpling Kimchi, dan Pizza. Seluruh karakter menggunakan gaya desain *chibi* yang ekspresif.

Latar tempat yang dipilih sebagai *background* adalah restoran dengan konsep *conveyor belt*, yang umumnya digunakan dalam restoran modern yang memberikan kesan suasana yang dinamis dan interaktif. Konsep ini menampilkan makanan yang disajikan di atas sebuah sabuk berjalan di hadapan pelanggan. Latar restoran ini dipilih karena gerakan dari *conveyor belt* dapat membantu menampilkan setiap karakter makanan yang muncul. Selain itu, pergerakan ini dapat mendukung visual animasi agar terlihat dinamis dan juga teratur.

Perancangan Storyboard

Setelah perancangan sketsa karakter dan latar selesai, proses selanjutnya adalah perancangan *storyboard*. Setiap panel dalam *storyboard* menggambarkan adegan penting, termasuk ekspresi

karakter, pergerakan kamera, serta interaksi antar karakter. Visualisasi ini membantu dalam memperkirakan alur cerita, transisi antar adegan, dan memastikan pesan moral representasi nilai sosial yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Digitalisasi Aset dan Proses Animasi

Pada proses tahap produksi, dilakukan digitalisasi aset. Digitalisasi aset adalah hasil dari sketsa yang sudah dibuat, baik sketsa karakter ataupun sketsa latar, mulai diwarnai dan dijadikan aset digital yang bagian-bagiannya terpisah dan tersusun untuk mempermudah proses animasi. Proses ini dilakukan dengan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan juga Krita. Setelah digitalisasi aset, proses produksi dilanjutkan ke animasi. Animasi sendiri merupakan proses mengubah aset digital yang semu menjadi bergerak dengan menggunakan *motion graphic* dengan teknik *rigging* (Farhanudin et al., 2023). Teknik ini mempertahankan gaya dua dimensional dan *chibi* dari aset digital, tetapi tetap memungkinkan karakter bergerak secara ekspresif (Anggara et al., 2020).

Selain digitalisasi dan animasi, perekaman suara atau *voice over* juga dilakukan pada tahap ini. *Voice over* sendiri merupakan salah satu teknik produksi audio dimana suara *narrator* direkam sebagai penjelasan alur cerita untuk film animasi. Proses ini menggunakan *voice recorder* dan dilakukan sedikit penyuntingan dengan aplikasi *editing* untuk membuat suara dapat terdengar dengan baik dan jelas.

Editing dan Finalisasi Animasi

Tahap ini merupakan proses penyempurnaan hasil animasi agar siap untuk ditayangkan. Pada tahap ini, dilakukan proses *editing*, yang merupakan penyuntingan akhir yang meliputi penambahan transisi antar *scene* dan efek khusus, penambahan *subtitle*, penambahan *sound effect* dan *background music*, serta dilakukan juga pengecekan ulang untuk keseluruhan jalannya animasi. Proses *rendering* dilakukan setelah semua elemen telah dipastikan sinkron satu sama lain. Hasil akhir berupa video dalam format MP4 berdurasi ± 9 menit. Dalam tahap ini, dilakukan juga evaluasi akhir terhadap alur cerita, durasi, dan keterbacaan visual untuk memastikan bahwa pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens.

Setelah menetapkan metode perancangan, proses berikutnya yang dilakukan adalah pengumpulan data yang dapat menunjang dan memperkaya pengembangan karya animasi. Data yang dikumpulkan tidak hanya menjadi landasan teoritis, tetapi juga membantu peneliti dalam membentuk visual, karakter, serta narasi yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara sederhana namun terarah, agar karya yang dihasilkan memiliki dasar yang kuat dan tidak hanya berdasarkan intuisi semata.

Adapun beberapa teknik yang digunakan dalam proses ini antara lain:

(a) Studi Literatur

Peneliti melakukan kajian terhadap berbagai sumber seperti buku, artikel ilmiah, jurnal desain, dan referensi digital yang membahas tentang animasi, *storytelling* visual, teori warna, karakterisasi, serta isu-isu sosial yang relevan dengan tema cerita untuk memahami prinsip dasar dan tren yang sedang berkembang. Studi ini menjadi pijakan awal dalam menyusun konsep cerita dan menentukan pendekatan visual yang tepat.

(b) Observasi Visual

Untuk memperkuat identitas visual, dilakukan observasi terhadap berbagai karya animasi yang sudah ada, khususnya yang menggunakan gaya ilustrasi *chibi*. Gaya ini dipilih karena dianggap mampu menyampaikan emosi dan karakter dengan cara yang ringan dan ekspresif. Dari

observasi ini, peneliti mendapatkan pemahaman tentang bentuk tubuh, proporsi, ekspresi wajah, serta gaya pewarnaan yang khas, sehingga karakter yang dirancang dapat tampil konsisten dan menarik.

(c) Diskusi dan *Brainstorming* Tim

Karena proyek ini merupakan hasil kerja kelompok, diskusi menjadi bagian penting dalam menyatukan ide, membagi tugas, dan mengevaluasi setiap tahapan kerja. *Brainstorming* dilakukan secara terbuka untuk memastikan semua anggota tim memiliki pemahaman yang sama terhadap konsep cerita dan alur produksi. Diskusi ini juga menjadi momen validasi ide sebelum masuk ke tahap produksi, sehingga pengambilan keputusan bisa dilakukan dengan pertimbangan yang matang.

Wawancara

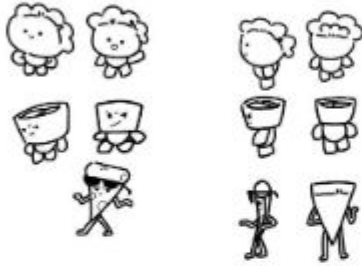
Setelah video selesai, dilakukan wawancara dengan Ibu Jessica Leman selaku praktisi desain dan tata letak. Beliau mengungkapkan beberapa poin yang dapat ditingkatkan untuk proses perancangan animasi selanjutnya, yaitu menambahkan perbedaan kontras warna untuk membantu fokus penonton. Selain itu, beliau juga membahas mengenai fokus karakter yang dapat dimainkan dengan penambahan dan pengurangan detail sesuai dengan adegan (karakter yang difokuskan dapat dibuat lebih detail, sedangkan background dan karakter latar dapat dibuat lebih sederhana) dan penyelarasan proporsi perspektif pada latar dengan karakternya. Topik warna menjadi pembahasan utama pada wawancara ini, dimana beliau mengatakan bahwa adegan-adegan dengan emosi yang kuat dapat dipertajam dengan penggunaan skema warna yang berbeda atau lebih kuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Naskah

Tahap pra-produksi merupakan langkah awal dalam proses perancangan animasi yang berfokus pada pengembangan ide dan perencanaan visual. Kegiatan yang dilakukan meliputi pencarian ide cerita, penyusunan sinopsis dan naskah, serta perancangan karakter menggunakan gaya *Chibi* agar tampil lebih ekspresif dan menarik. Selain itu, dibuat juga *storyboard* sebagai panduan alur visual, serta perencanaan aset seperti latar tempat, properti, dan kebutuhan teknis lainnya. *Storyboard* adalah cara menggambarkan rancangan antarmuka dengan menggabungkan visual dan teks (Rizal et al., 2021). Tahap ini penting untuk menyatukan visi sebelum proses produksi dimulai.

Gambar 5
Sketsa Karakter Utama



Selain sketsa karakter utama, dibuat juga karakter-karakter pendukung yang nantinya akan muncul pada animasi sebagai karakter tamu, dapat dilihat pada gambar 6.

Gambar 6
Sketsa Karakter Pelanggan



Penyusunan *Storyboard*

Selain naskah dan sketsa karakter, *storyboard* juga dipersiapkan pada tahap pra-produksi, yang fungsinya sebagai panduan visual untuk menggambarkan sketsa alur cerita animasi secara berurutan, sehingga seluruh tim produksi dapat memahami alur cerita dan komposisi adegan yang dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7
Perancangan Storyboard

No.	Visual	Audio	
1		10, 11	Pizza looks tall and eyes along with kimchi. They feel delighted in the future computers.
2		14	Months later, the vlogger returns to the restaurant. They start recording the new lively atmosphere.
3		15	The vlogger takes both pizza and kimchi, eager to try the improved dishes.
4		16	The vlogger is impressed after trying the new pizza and kimchi. They give a positive review, acknowledging their deliciousness.
5		17	Customers try the same items they like. Each dish now has its own fans, creating a harmonious atmosphere in the restaurant. All the more items become popular and the restaurant is increasingly known and loved by many.

Pembuatan Aset Digital dan Proses Animasi

Pada tahap produksi, semua aset visual yang telah dirancang mulai direalisasikan ke dalam bentuk animasi digital. Prosesnya mencakup pembuatan gerak karakter, pewarnaan, pengisian suara narasi, serta pengaturan ritme dan transisi antar adegan. Software yang digunakan

diantaranya Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, dan Krita. Di tahap ini, cerita mulai hidup melalui gerakan, warna, dan suara. Proses pembuatan animasi dengan After Effect dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 8

Proses Pembuatan Animasi



Penyempurnaan dan Finalisasi Karya

Pasca-produksi merupakan tahap akhir yang berfungsi menyempurnakan karya agar siap ditayangkan. Kegiatan utamanya meliputi penggabungan elemen visual dan audio (*editing* dan *compositing*), penambahan efek suara dan musik latar, penambahan *subtitle*, serta pengecekan ulang keseluruhan hasil animasi. Setelah semua siap, animasi di *render* dan diekspor ke format video. Sebelum melakukan render akhir, terlebih dahulu dilakukan uji render untuk memeriksa kemungkinan adanya kesalahan pada animasi (Anggara et al., 2020). Tahap ini memastikan kualitas akhir karya sesuai standar yang diharapkan.

Gambar 9

Hasil Akhir Animasi



4. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian terhadap proses perancangan film animasi *Breaking Barriers*, setiap tahap yang dilalui secara sistematis dalam *animation pipeline*, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, mampu menghasilkan karya yang menarik secara visual. Tahap pra-produksi berperan dalam merumuskan konsep, naskah, dan desain karakter, sementara tahap produksi memfokuskan pada realisasi visual melalui teknik animasi yang tepat, dan tahap pasca-produksi memastikan penyempurnaan *audio visual* untuk mencapai hasil akhir yang optimal. Selain itu, penerapan metode wawancara dengan pihak terkait memberikan wawasan mendalam mengenai proses kreatif dan teknis dalam perancangan animasi. Pendekatan ini menunjukkan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang efektif dan menarik bagi berbagai kalangan penonton.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan dan perancangan animasi pendek '*Breaking Barriers*'.

REFERENSI

- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35–48. <https://doi.org/10.24821/jags.v11i1.11088>
- Albani, S. D., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Perancangan animasi 2D edukasi pengenalan flora dan fauna di Indonesia. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 6(3), 599–605. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i3.18809.2022>
- Anggara, I. G. A. S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses pembuatan film animasi 2D pedanda baka. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 8(1), 10–19. <https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923>
- Besin, E. M. P. Y. (2024). Tahapan produksi penciptaan animasi manik segara. *Anima Rupa*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3585>
- Farhanudin, F., Iskandar, M., & Sumarlin, R. (2023). Perancangan animasi motion graphic sebagai media kampanye pelestarian hewan endemik surili untuk masyarakat kabupaten Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan animasi 3D “Remember” dengan metode pose to pose. *Nuansa Informatika*, 15(2), 14–20. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4260>
- Naghdi, A., & Adib, P. (2020). *3D animation pipeline: A start-to-finish guide*. Dream Farm Studios. <https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-pipeline/>
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: Quantitative research approach* (1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Shahbazi, N., & Goodarzi, M. (2025, June 29). *2D animation pipeline*. Pixune. <https://pixune.com/blog/2d-animation-pipeline/>

Jurnal Muara

Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni

No. : 2201/JMISHSUNTAR/X/2025
Lamp. : 1 (satu) berkas
Hal : Persetujuan Naskah



Yth.
Penulis Naskah Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni di tempat

Bersama ini kami menyampaikan pemberitahuan bahwa naskah:

Judul :

**PROSES KREATIF DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D
'BREAKING BARRIERS'**

Penulis:

**Lissia Mareliauny
Vania Aurelia
Juliana
Caroline Michelle Putri Agung Zebua
Budi Darmo**

Telah disetujui dan naskah tersebut akan dimuat dalam Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni vol. 9 no. 3 bulan Oktober 2025.

Terlampir contoh cetak naskah (*Camera Ready*) tersebut. Apabila terdapat koreksi terhadap contoh cetak tersebut kami mohon agar dapat diserahkan atau disampaikan kepada kami dalam waktu 2 (dua) hari setelah surat ini diterima.

Kami lampirkan pula Lembar Pernyataan sebagai salah satu persyaratan penulisan karya ilmiah dalam Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni menyangkut keaslian naskah. Mohon kiranya agar dapat diisi dan dikembalikan kepada Redaksi Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, paling lambat 3 (tiga) hari setelah surat ini diterima melalui *e-mail* jmishs@untar.ac.id.

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 1 Desember 2025

Fransisca Iriani Roesmala Dewi
Ketua Editor JMSHS

Indexed by:



<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen>

P-ISSN 2579-6348

E-ISSN 2579-6356

Home (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/index>)
/ Archives (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/issue/archive>)
/ Vol. 9 No. 3 (2025): Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni
(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/issue/view/966>)
/ Articles

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA FILM ANIMASI PENDEK 'BREAKING BARRIERS

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/34385/22218>)

Published: 2025-10-30

DOI: <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.34385.2025>
(<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.34385.2025>)

Keywords:

animasi pendek, antropomorfik, desain karakter, design thinking, isu sosial, anthropomorphic, character design, short animation, social issue

Dimensions



(<https://badge.dimensions.ai/details/doi/https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.34385.2025?domain=https://journal.untar.ac.id>)

Altmetrics

Statistics

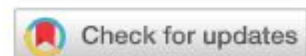


Read Counter : 6



Download : 7

Crossmark/ Data Version



Victoria Valentina

Giovanni Sutarman

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Budi Darmo

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Jessica Liandra

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Fadillah Nila Riani Dewi

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara

Abstract

Abstrak

Perkembangan teknologi membawa pengaruh besar dalam komunikasi visual, termasuk pemanfaatan animasi

sebagai media penyampai pesan sosial. Animasi kini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga mampu menghadirkan

narasi yang menyentuh dan reflektif. Salah satu elemen penting dalam animasi adalah desain karakter, yang tidak

hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi untuk memberikan ikatan emosional dan menyampaikan isu-isu

sosial yang tengah terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam animasi pendek berjudul

Breaking Barriers, yang mengangkat isu pentingnya mencintai dan menerima diri sendiri serta menghargai

perbedaan. Proses perancangan dilakukan dengan metode *design thinking* berdasarkan model Ambrose & Harris,

yang meliputi tujuh tahapan: *Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, dan Learn*. Tahap riset

mencakup studi literatur, observasi, serta wawancara dengan salah satu narasumber yang terkait erat dengan aspek

ilustrasi dan desain karakter. Hal ini bertujuan untuk memperkuat konteks isu yang ada dan arah desain yang

diinginkan. Karakter dirancang menggunakan pendekatan antropomorfik dan gaya ilustrasi chibi untuk membangun

kedekatan emosional, serta divisualisasikan secara simbolik dan ekspresif. Desain akhir diterapkan ke dalam

animasi pendek dan poster promosi, lalu dievaluasi melalui kuesioner berupa *Google Form* kepada 74 responden.

Hasilnya menunjukkan bahwa desain karakter efektif menyampaikan pesan sosial secara visual, emosional, dan

relevan dengan audiens muda masa kini.

Abstract

The development of technology has had a significant impact on visual communication, including the use of animation as a medium for delivering social messages. Animation today is not only a form of entertainment, but also a platform for presenting narratives that are touching and reflective. One important element in animation is character design, which serves not only as a visual attraction but also as a medium for conveying emotion and addressing current social issues. This study aims to design characters for the short animation Breaking Barriers, which explores the importance of self-love, self-acceptance, and appreciating differences. The design process is based on the Design Thinking model by Ambrose & Harris, which includes seven stages: Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement, and Learn. The research phase involved literature review, observation, and interviews with a source experienced in illustration and character design to help contextualize the issue and guide the design direction. The characters were developed using an anthropomorphic approach and chibi illustration style to build emotional connection with the audience, while being expressed symbolically and expressively. The final character designs were applied to a short animation and promotional poster, and evaluated through a Google Form questionnaire involving 74 respondents. The results show that the characters successfully convey social messages in a way that is visually appealing, emotionally resonant, and relevant to today's younger audiences.

ISSUE

Vol. 9 No. 3 (2025): Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni
(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/issue/view/966>)

SECTION

Articles



(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

This work is licensed under a Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

References

Ahmad, A., Prasetyo, M. E., & Linando, S. I. (2022, 4 29). ANALISIS VISUAL KARAKTER HERO DENGAN SKIN LEGEND PADA "MOBILE LEGENDS:BANG BANG".

Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni.

doi:<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.12936.2022>
(<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.12936.2022>)

Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021, 12). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL. Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual.

doi:<https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247> (<https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>)

Ambrose, G., & Harris, P. (2020). Basics Design 08: Design Thinking.

Hapsari, R. W., & Fathoni, A. F. (2025, 4). DESAIN KARAKTER "STU" SEBAGAI KARAKTER PELENGKAP UNTUK MEMPERKUAT INTERAKSI TERHADAP

MASKOT "XODE" BINUS DKV. Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain, 55-57.

doi:<https://doi.org/10.25105/jdd.v10.i1.22592> (<https://doi.org/10.25105/jdd.v10.i1.22592>)

Hazna, A. P. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI PENDEK FIGHTER=. Dalam R. Sumarlin, & A. Lionardi (Penyunt.), e-Proceeding of Art & Design (hal. 9169). Bandung: Universitas Telkom, S1 Desain Komunikasi Visual.

Dipetik 6 24, 2025, dari

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200255/perancangan-desain-karakteranimasi-pendek-social-fighter.html> (<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200255/perancangan-desain-karakteranimasi-pendek-social-fighter.html>)

Kalila, J. K., & Grahita, B. (2024, 8 31). Penggambaran Sifat Manusia dalam Desain Karakter.

JURNAL VISUAL IDEAS. doi:<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss2.2024.2085>
(<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol4.iss2.2024.2085>)

Kanda S, A. S., & Oktaviani, A. (2024, 12 15). DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP RASA PERCAYA DIRI TERKAIT CITRA TUBUH GENERASI Z DI KOTA CIMAHI.

ARKANA Jurnal Komunikasi dan Media. Dipetik 6 24, 2025, dari

<https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/arkana> (<https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/arkana>)

Mariamy, & Irsyad. (2025, 3 5). Mengenal Apa Itu "Chibi" dan Asal Usulnya. Diambil kembali

dari rri.co.id: <https://www.rri.co.id/bukittinggi/hiburan/1367941/mengenal-apa-itu-chibidan-asal-usulnya>
(<https://www.rri.co.id/bukittinggi/hiburan/1367941/mengenal-apa-itu-chibidan-asal-usulnya>)

Nopianty, F. A., & Budiman, A. (2019). PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D LONTONG CAP GO MEH. e-Proceeding of Art & Design,

(hal. 3835).

Pebriyanto, P., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2022, 12). ANTHROPOMORPHIC-BASED CHARACTER IN THE ANIMATED FILM. Capture: Jurnal Seni Media Rekam.

doi:<https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560> (<https://doi.org/10.33153/capture.v14i1.4560>)

Putra, G. L., & Yasa, G. P. (2020). PENGGUNAAN KARAKTER ANIMASI 2D DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA). Sekolah Tinggi Desain Bali. Dipetik 6 24, 2025, dari

<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/335>
(<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/335>)

Rahayu, A. P., & Sari, I. P. (2024, 12 31). Analisis Karakter Antropomorfik dalam

Mengkornunikasikan Cerita Film Ratatouille. Imajinasi: Jurnal Seni. Diambil kembali

dari <https://journal.unnes.ac.id/journals/imajinasi/article/view/6460>
(<https://journal.unnes.ac.id/journals/imajinasi/article/view/6460>)

Remotivi. (2023, 11 8). Mengenal Antropomorfisme dalam Dunia Media. Diambil kembali dari

www.remotivi.or.id: <https://www.remotivi.or.id/headline/konsep-dan-isu/849>
(<https://www.remotivi.or.id/headline/konsep-dan-isu/849>)

Young, N. (2024, 9 29). Aggretsuko: A Red Panda's Tale of Work, Rage, and Karaoke. Diambil

kembali dari bokksu.com: <https://www.bokksu.com/blogs/news/aggretsuko-a-redpandas-tale-of-work-rage-and-karaoke>
(<https://www.bokksu.com/blogs/news/aggretsuko-a-redpandas-tale-of-work-rage-and-karaoke>)

Yuniar, N., & RH, P. (2018, 6 18). Cerita di balik "Bao", film pendek sebelum "Incredibles 2".

Diambil kembali dari antaranews.com:

https://www.antaranews.com/berita/719481/index.html#google_vignette
(https://www.antaranews.com/berita/719481/index.html#google_vignette)

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/about/aboutThisPublishingSystem>)

Home (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/index>)
/ Archives (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/issue/archive>)
/ Vol. 9 No. 3 (2025): Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni

Published: 2025-10-30



Articles

PROSES KREATIF DALAM PERANCANGAN ANIMASI 2D 'BREAKING BARRIERS' (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/35297>)

DOI : 10.24912/jmishumsen.v9i3.35297.2025 (<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.35297.2025>)

Lissia Mareliauny (search?authors=Lissia Mareliauny) , Caroline Michelle Putri Agung Zebua (search?authors=Caroline Michelle Putri Agung Zebua) , Juliana (search?authors=Juliana) , Vania Aurelia (search?authors=Vania Aurelia) , Budi Darmo (search?authors=Budi Darmo)

page 247-255

 Abstract : 9 |  PDF : 7



PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/35297/22215>)

MENELUSURI NADI HERITAGE: EKSPLORASI JEJAK SEJARAH GEDUNG SATE OLEH MAHASISWA PMM4 INBOUND UPI (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/29495>)

DOI : 10.24912/jmishumsen.v9i3.29495.2025 (<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.29495.2025>)

Leovi Permata Ayida (search?authors=Leovi Permata Ayida) , Fiqih Choiruddin (search?authors=Fiqih Choiruddin) , Rosalina Apriana (search?authors=Rosalina Apriana) , Dina Siti Logayah (search?authors=Dina Siti Logayah) , Irma Nur Fauziah (search?authors=Irma Nur Fauziah)

page 256-264

 Abstract : 9 |  PDF : 3



PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/29495/22217>)

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA FILM ANIMASI PENDEK 'BREAKING BARRIERS' (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/34385>)

DOI : 10.24912/jmishumsen.v9i3.34385.2025 (<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.34385.2025>)

Victoria Valentina (search?authors=Victoria Valentina) , Giovanni Sutarman (search?authors=Giovanni Sutarman) , Budi Darmo (search?authors=Budi Darmo) , Jessica Liandra (search?authors=Jessica Liandra) , Fadillah Nila Riani Dewi (search?authors=Fadillah Nila Riani Dewi)

page 265-274

 Abstract : 6 |  PDF : 7



PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/34385/22218>)

MODULAR OUTDOOR FURNITURE PRODUCT FOR NEW NORMAL PUBLIC SPACE (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/13118>)

DOI : 10.24912/jmishumsen.v9i3.13118.2025 (<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.13118.2025>)

Grace Mulyono (search?authors=Grace Mulyono)

page 231-236

 Abstract : 3 |  PDF : 5

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/13118/22212>)

ANALISIS PENGALAMAN BERMAIN GIM MOBILE LEGENDS DALAM MODE RANKED DAN NON RANKED (
<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/35168>)

DOI : 10.24912/jmishumsen.v9i3.35168.2025 (<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v9i3.35168.2025>)

amalia setyowulan (search?authors=amalia setyowulan)

page 237-246

📄 Abstract : 8 | 📄 PDF : 6

PDF (<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/article/view/35168/22213>)

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/about/aboutThisPublishingSystem>)

About the Journal

People

- [Contact](#)
- [Editorial Team](#)
- [Peer-Reviewer](#)

Policies

- [Focus and Scope](#)
- [Section Policies](#)
- [Peer Review Process](#)
- [Publication Frequency](#)
- [Open Access Policy](#)
- [Publications Ethics](#)
- [Article Processing Charges](#)
- [Copy Editing And Proofreading](#)
- [References Management](#)
- [Copyright Transfer Agreement](#)
- [Plagiarism Check](#)

Submissions

- [Online Submissions](#)
- [Author Guidelines](#)
- [Copyright Notice](#)
- [Privacy Statement](#)

Other

- [Journal Sponsorship](#)
- [Journal History](#)

Focus and Scope

Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni (P-ISSN 2579-6348 dan E-ISSN 2579-6356) merupakan jurnal yang menjadi wadah bagi penerbitan artikel-artikel ilmiah hasil penelitian dalam bidang Ilmu :

1. Psikologi
2. Komunikasi
3. Hukum
4. Budaya
5. Bahasa
6. Seni Rupa dan Design

Jurnal ilmiah ini diterbitkan oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara. Dalam satu tahun, jurnal ini terbit dalam dua nomor, yaitu pada bulan April dan Oktober. Jurnal ini terutama memuat artikel hasil-hasil penelitian ilmiah, termasuk penelitian normatif.

Section Policies

Cover dan Halaman Awal

Open Submissions Indexed Peer Reviewed

Articles

Open Submissions Indexed Peer Reviewed

Peer Review Process

Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni (P-ISSN 2579-6348 dan E-ISSN 2579-6356) is a national journal published by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara. Articles submitted in this journal will be peer-reviewed before it can be published. Final decision of articles acceptance will be made by Chief Editors through a forum with editor board according to Reviewers comments.

Publication Frequency

JMISHS published twice a year. The first volume will be published on April and second volume in October.

Open Access Policy

This journal provides immediate open access to its content on the principle that making research freely available to the public supports a greater global exchange of knowledge.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

JMISHS by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Permissions beyond the scope of this license may be available at <https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen>

Publications Ethics

This statement clarifies ethical behaviour of all parties involved in the act of publishing an article in this journal, including the author, the chief editor, the Editorial Board, the peer-reviewer and the publisher. This statement is based on COPE's Best Practice Guidelines for Journal Editors.

Ethical Guideline for Journal Publication

The publication of an article in a peer-reviewed Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni is an essential building block in the development of a coherent and respected network of knowledge. It is a direct reflection of the quality of the work of the authors and the institutions that support them. Peer-reviewed

articles support and embody the scientific method. It is therefore important to agree upon standards of expected ethical behavior for all parties involved in the act of publishing: the author, the journal editor, the peer reviewer, the publisher and the society.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Tarumanagara takes its duties of guardianship over all stages of publishing extremely seriously and we recognize our ethical and other responsibilities. We are committed to ensuring that advertising, reprint or other commercial revenue has no impact or influence on editorial decisions. In addition, the *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat* Universitas Tarumanagara and Editorial Board will assist in communications with other journals and/or publishers where this is useful and necessary.

Publication decisions

The editor of the Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni is responsible for deciding which of the articles submitted to the journal should be published. The validation of the work in question and its importance to researchers and readers must always drive such decisions. The editors may be guided by the policies of the journal's editorial board and constrained by such legal requirements as shall then be in force regarding libel, copyright infringement and plagiarism. The editors may confer with other editors or reviewers in making this decision.

Fair play

An editor at any time evaluate manuscripts for their intellectual content without regard to race, gender, sexual orientation, religious belief, ethnic origin, citizenship, or political philosophy of the authors.

Confidentiality

The editor and any editorial staff must not disclose any information about a submitted manuscript to anyone other than the corresponding author, reviewers, potential reviewers, other editorial advisers, and the publisher, as appropriate. This statement is based on COPE's Best Practice Guidelines for Journal Editors.

Disclosure and conflicts of interest

Unpublished materials disclosed in a submitted manuscript must not be used in an editor's own research without the express written consent of the author.

Duties of Reviewers

Contribution to Editorial Decisions

Peer review assists the editor in making editorial decisions and through the editorial communications with the author may also assist the author in improving the paper.

Promptness

Any selected referee who feels unqualified to review the research reported in a manuscript or knows that its prompt review will be impossible should notify the editor and excuse himself from the review process.

Confidentiality

Any manuscripts received for review must be treated as confidential documents. They must not be shown to or discussed with others except as authorized by the editor.

Standards of Objectivity

Reviews should be conducted objectively. Personal criticism of the author is inappropriate. Referees should express their views clearly with supporting arguments.

Acknowledgement of Sources

Reviewers should identify relevant published work that has not been cited by the authors. Any statement that an observation, derivation, or argument had been previously reported should be accompanied by the relevant citation. A reviewer should also call to the editor's attention any substantial similarity or overlap between the manuscript under consideration and any other published paper of which they have personal knowledge.

Disclosure and Conflict of Interest

Privileged information or ideas obtained through peer review must be kept confidential and not used for personal advantage. Reviewers should not consider manuscripts in which they have conflicts of interest resulting from competitive, collaborative, or other relationships or connections with any of the authors, companies, or institutions connected to the papers.

Duties of Authors

Reporting standards

Authors of reports of original research should present an accurate account of the work performed as well as an objective discussion of its significance. Underlying data should be represented accurately in the paper. A paper should contain sufficient detail and references to permit others to replicate the work. Fraudulent or knowingly inaccurate statements constitute unethical behaviour and are unacceptable.

Data Access and Retention

Authors are asked to provide the raw data in connection with a paper for editorial review, and should be prepared to provide public access to such data (consistent with the ALPSP-STM Statement on Data and Databases), if practicable, and should in any event be prepared to retain such data for a reasonable time after publication.

Originality and Plagiarism

The authors should ensure that they have written entirely original works, and if the authors have used the work and/or words of others that this has been appropriately cited or quoted.

Multiple, Redundant or Concurrent Publication

An author should not in general publish manuscripts describing essentially the same research in more than one journal or primary publication. Submitting the same manuscript to more than one journal concurrently constitutes unethical publishing behaviour and is unacceptable.

Acknowledgement of Sources

Proper acknowledgment of the work of others must always be given. Authors should cite publications that have been influential in determining the nature of the reported work.

Authorship of the Paper

Authorship should be limited to those who have made a significant contribution to the conception, design, execution, or interpretation of the reported study. All those who have made significant contributions should be listed as co-authors. Where there are others who have participated in certain substantive aspects of the research project, they should be acknowledged or listed as contributors. The corresponding author should ensure that all appropriate co-authors and no inappropriate co-authors are included on the paper, and that all co-authors have seen and approved the final version of the paper and have agreed to its submission for publication.

Hazards and Human or Animal Subjects

If the work involves chemicals, procedures or equipment that have any unusual hazards inherent in their use, the author must clearly identify these in the manuscript.

Disclosure and Conflicts of Interest

Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni (P-ISSN 2579-6348 dan E-ISSN 2579-6356) is a national journal published by Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara. All authors should disclose in their manuscript any financial or other substantive conflict of interest that might be construed to influence the results or interpretation of their manuscript. All sources of financial support for the project should be disclosed.

Fundamental errors in published works

When an author discovers a significant error or inaccuracy in his/her own published work, it is the author's obligation to promptly notify the journal editor or publisher and cooperate with the editor to retract or correct the paper.

Article Processing Charges

Every article submitted to Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni **will not have any article processing charges.**

- Article Submission: 0.00 (IDR)
- Fast-Track Review: 0.00 (IDR)
- Article Publication: 0.00 (IDR)

Copy Editing And Proofreading

Every article accepted by Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni shall be an object to Grammarly® writing-enhancement program conducted by Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni Editorial Board.

References Management

use APA style, download here



Copyright Transfer Agreement

Download CTA

Plagiarism Check

Plagiarism screening will be conducted by JMISHS Editorial Board using Turnitin. The maximum similarity percentage is 20%, in which for each source the maximum similarity percentage is 4%. When the similarity percentage is above the threshold, JMISHS has the right to reject the paper.



Copyright Notice

This work is licensed under a Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Privacy Statement

The names and email addresses entered in this journal site will be used exclusively for the stated purposes of this journal and will not be made available for any other purpose or to any other party.

Journal Sponsorship

Publisher

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Universitas Tarumanagara

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Tarumanagara

Sources of Support

Universitas Tarumanagara

Journal History

Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni merupakan satu dari Tiga Serangkai Jurnal Muara yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara, yaitu: Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni (JMISHS); Jurnal Muara Ilmu Ekonomi dan Bisnis (JMIEB), dan Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran, dan Ilmu Kesehatan (JMSTKIK). Edisi perdana dari ketiga Jurnal Muara tersebut terbit pada bulan April 2017.

Lahirnya Tiga Serangkai Jurnal Muara tersebut tidak dapat dilepaskan dari pelaksanaan Seminar Nasional Riset Multidisiplin (SNRM) 2017 pada hari Jumat dan Sabtu, tanggal 24 dan 25 Maret 2017. Seminar Nasional Riset Multidisiplin 2017 merupakan Seminar Nasional yang digagas oleh Rektor Universitas Tarumanagara (Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, S.T., M.T.), untuk menyediakan wadah publikasi terutama bagi para dosen (terutama dosen muda), mahasiswa, maupun para praktisi dari berbagai disiplin ilmu. Gagasan Rektor Untar tersebut ditindaklanjuti oleh Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Untar (Jap Tji Beng, Ph.D.) yang membentuk Panitia Seminar Nasional Riset Multidisiplin (SNRM) pada tanggal 14 Januari 2017. Pada tanggal 1 Februari 2017, panitia memulai langkah publikasi kegiatan SNRM 2017 ke sekitar 48 perguruan tinggi di Indonesia. Pada pelaksanaannya, SNRM 2017 diikuti oleh 27 perguruan tinggi seluruh Indonesia.

Dalam Seminar Nasional Riset Multidisiplin (SNRM) yang dimulai tahun 2017 tersebut, dibangun kelompok-kelompok presentasi dan diskusi khusus bidang ilmu, namun para peserta dari berbagai bidang ilmu lain dapat masuk ke kelompok-kelompok presentasi dan diskusi yang mereka minati. Seminar Nasional Riset Multidisiplin 2017 telah berperan sebagai wadah bagi akademisi dan praktisi untuk mempelajari cara pikir dari berbagai bidang keilmuan. Pertemuan ilmiah multidisiplin semacam ini telah menjadi *trend* yang berkembang di Asia. Pertemuan ilmiah multidisiplin menjadi wadah bagi para akademisi untuk memahami cara berpikir bidang-bidang ilmu yang berbeda, sehingga dapat terbentuk pemahaman dan kolaborasi yang sulit dicapai apabila setiap bidang ilmu terisolasi dari pemikiran bidang lainnya.

Salah satu produk penting dari Seminar Nasional Riset Multidisiplin 2017 ini adalah makalah-makalah. Makalah-makalah tersebut kemudian melalui serangkaian proses. Dengan demikian, artikel-artikel yang terbit dalam Tiga Serangkai Jurnal Muara 2017 merupakan artikel-artikel terpilih yang telah melalui dua proses: (a) proses presentasi dan pemerolehan masukan dari para peserta SNRM 2017 yang mengikuti presentasi makalah tersebut, dan (b) proses *review* dan perbaikan oleh penulis melalui OJS (*Online Journal System*). Artikel yang bersumber dari makalah tersebut diterbitkan dalam tiga jurnal yang berbeda sesuai bidang ilmu yang menjadi penekanan utama dari makalah tersebut: bidang ilmu sosial, humaniora, dan seni; bidang ilmu ekonomi dan bisnis; dan bidang sains, teknologi, kedokteran dan ilmu kesehatan. Dalam perkembangan selanjutnya, ketiga jurnal juga menerima artikel-artikel yang dikirimkan secara mandiri, di luar Seminar Nasional Riset Multidisiplin.

Nama Jurnal "Muara" diperoleh melalui proses *brain-storming* dalam salah satu rapat yang dihadiri Jap Tji Beng, Ph.D., Sri Tiatri, Ph.D., Dr. Fransisca Iriani R. Dewi, M.Si., dan Agus Budi Dharmawan, S.Kom., S.T., M.Sc. di Ruang Rapat Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) pada bulan Maret 2017. Setelah melalui proses diskusi yang panjang, nama "Muara" dikemukakan oleh Direktur PPM (Jap Tji Beng, Ph.D.). Dari sisi sejarah, "Muara" adalah nama salah satu Prasasti Kerajaan Tarumanagara, yaitu nama kerajaan yang dijadikan nama Universitas Tarumanagara. Selain itu, "Muara" adalah akhir dari perjalanan sungai. Melalui perumpamaan suatu sungai, suatu penelitian yang dilaksanakan bermuara dalam publikasi ilmiah di suatu jurnal ilmiah. Jurnal Muara melambangkan muara dari perjalanan suatu penelitian. Selanjutnya proses penciptaan sampul jurnal yang melambangkan muara sungai, dilakukan oleh Sri Tiatri, Ph.D. bersama dosen Fakultas Seni Rupa dan Disain Untar, Heru Budi Kusuma, S.Sn., M.Ds. Warna menjadi pembeda dari Tiga Serangkai Jurnal Muara. Sementara itu, hal-hal yang terkait teknik informatika dilakukan oleh Agus Budi Dharmawan, S.Kom., M.T., M.Sc., dibantu seorang mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi, yaitu Nadia Ramadani. Selanjutnya, masing-masing jurnal dari Tiga Serangkai Jurnal Muara diasuh oleh para pengasuh yang berbeda, dan berkembang dengan arah masing-masing.

Tiga Serangkai Jurnal Muara diharapkan dapat berkelanjutan, dan memberikan kontribusi yang bermakna bagi kehidupan masyarakat, khususnya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menyampaikan alternatif-alternatif solusi terhadap permasalahan masyarakat. Jurnal ini diharapkan terus berkembang, berkelanjutan, dan menjadi wadah publikasi yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

Surgavip88

ugbet88 login

PESIARBET

toto

slot88

toto

situs toto

slot online

judi bola parlay terpercaya

daftar judi bola terpercaya

slot online

toto

toto

situs gacor

rtp slot

slot

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/about/aboutThisPublishingSystem>)

Editorial Team

Editor in Chief

Fransisca Iriani Roesmaia Dewi 

Universitas Tarumanagara, Indonesia



Scopus®

Managing Editor

Sri Tiatri 

Universitas Tarumanagara, Indonesia



Scopus®

Hartini Laswandi 

Universitas Tarumanagara, Indonesia




Scopus®

Rahesli Humsona 

Universitas Negeri Sebelas Maret, Indonesia



Scopus®

Kisno 

IAIN Metro, Indonesia



Scopus®

Sekretariat

Vienchenzia Oeyta 

Universitas Tarumanagara, Indonesia

Chandra Xaviera Prabowo 

Universitas Tarumanagara, Indonesia

slot88

dayak777

Slot thailand

situs gacor

situs gacor

situs toto

BOS898

SURYA898

toto macau

toto slot

link

lohanslot

asahan88

situs

luna805

luna805

fyp805

fyp805

Scatter Hitam

Slot 200

<https://montes.da.upm.es/>

sabung ayam online

lgopro99

zonatoto

<https://www.naroto.com/products/>

ljo777

Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/about/aboutThisPublishingSystem>)

Reviewer

Peer-Reviewer

Amad Sudiro (mailto:%6e%6f%74%72%65%61%6c%65%6d%61%69%6c@%6e%6f%74%6d%61%69%6c.%63%6f%6d) Universitas Tarumanagara, Indonesia



(https://scholar.google.com/citaticns?user=fwLo4_MAAAAJ&hl=en&oi=ao)



(<https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=5986631&view=overview>)

Ade Adhari (mailto:%6e%6f%74%72%65%61%6c%65%6d%61%69%6c@%6e%6f%74%6d%61%69%6c.%63%6f%6d) Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=z0jnSNYAAAAJ&hl=en&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6685146>)

Bonar Hutapea (mailto:bonarh@fpsi.untar.ac.id) Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=jC7j89wAAAAJ&hl=en&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5995971>)

Edo Sebastian Jaya (mailto:%65%64%6f.%6a%61%79%61@%75%69.%61%63.%69%64) Universitas Indonesia, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citaticns?user=-f6GuycAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6688620&view=overview>)

Eddy Supriyatna (mailto:%65%64%64%79%73%6d%61%72%69%7a%61%72@%79%61%68%6f%6f.%63%6f%6d)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=DizbtKoAAAAJ&hl=id&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6661524>)

Hartini Laswandi (mailto:hartini@fsrd.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=TJgJlrUAAAAJ&hl=en&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authorverification/author/profile/6650609>)

I Made Budiiana (mailto:imade.budiana8@gmail.com)
Universitas Udayana, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=2vN74XoAAAAJ&hl=en&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5982760>)

Kurnia Setiawan (mailto:kurnias@fsrd.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=ZjdEB6sAAAAJ&hl=id&oi=ao>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5991252>)

Mella Ismelina F. R. (mailto:%6d%65%6c%6c%61%69%73%6d%65%6c%69%6e%61@%66%68.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=qndzDokAAAAJ&hl=en&authuser=1>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6113354>)

Naomi Soetikno (mailto:naomis@fpsi.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=B2efDnQAAAAJ>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5989943>)

Nisa Rachmah Nur Aganthi (mailto:%61%6e%67%61%6e%74%68%69@%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)
Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=FpPyqF0AAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5982162&view=overview>)

Pamela Hendra Heng (mailto:pamelah@fpsi.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=Y_FbOfkAAAAJ)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6751206>)

P. Tommy Y. S. Suyasa (mailto:%74%6f%6d%6d%79%73@%66%73%70%69.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=JYKJHAMAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5987276&view=overview>)

Raja O oan Tumanggor ✉ (mailto:rajat@fpsi.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=GMu0OA8AAAAJ>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5989904>)

Riana Sahrani ✉ (mailto:%6e%6f%74%6d%61%69%6c%6e%6f%74%72%65%61%6c%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=AXj6ftAAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5989863&view=overview>)

Riris Loisa ✉ (mailto:%72%69%72%69%73%6c%6f%69%73%61%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=R6vcRQYAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5978929&view=overview>)

Rita Markus Idulfilastri ✉ (mailto:ritamarkus@fpsi.untar.ac.id)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=J561kMkAAAAJ>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6648946>)

Rismijati E. Koesma ✉ (mailto:%74%65%74%74%79%72%69%73%32%33%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)
Universitas Padjadjaran, Indonesia

Rostiana Rostiana ✉ (mailto:%64%75%74%61%69%6e%64%61%68%30%33%79%61%68%6f%6f.%63%6f%6d)
Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=qmcD5NoAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=5990000&view=overview>)

Theresia Indra Shanti

(mailto:%74%68%65%72%65%73%69%61%69%6e%64%69%72%61%73%68%61%6e%74%69@%79%61%68%6f%6f.%63%6f%6d)

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=M5HienEAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6012366&view=overview>)

Tulus Winarsunu (mailto:%74%75%6c%75%73%77%69%6e%61%72@%67%6d%61%69%6c.%63%6f%6d)

Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=wnJydTIAAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6688103&view=overview>)

Wahyu Raharajo

(mailto:%77%61%68%79%75%5f%72@%73%74%61%66%66.%67%75%6e%61%64%61%72%6d%61.%61%63.%69%64)

Universitas Gunadarma, Indonesia



(https://scholar.google.com/citations?user=fwLo4_MAAAAJ&hl=en&oi=ao)



(<https://sinta.ristekbrin.go.id/authors/detail?id=5986631&view=overview>)

Weny Savitry S. Pandia (mailto:%77%65%6e%79%5f%70%61%6e%64%69%61@%79%61%68%6f%6f.%63%6f%6d)

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=CxwGwA8AAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6012376&view=documentsgs>)

Yasinta Indrianti ✉ (mailto:yasinta.indrianti@podomorouniversity.ac.id)

Universitas Agung Podomoro, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=s1iREaEAAAAJ>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/6672524>)

Yohanes Budiarto ✉ (mailto:yohanesb@fpsi.untar.ac.id)

Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=8yycWdIAAAAAJ>)



(<https://sinta.kemdikbud.go.id/authors/profile/5989955>)

Zahrotur Rusyda H'nduan ✉ (mailto:%7a.%72.%68%69%6e%64%75%61%6e@%75%6e%70%61%64.%E1%63.%69%64)

Universitas Padjadjaran, Indonesia



(<https://scholar.google.co.id/citations?user=Vwfm-5IAAAAAJ&hl=en>)



(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6023292&view=documentsgs>)

Zamrailita Zamrailita ✉

(mailto:%7a%61%6d%72%61%6c%69%74%61@%66%70%73%69.%75%6e%74%61%72.%61%63.%69%64)

Universitas Tarumanagara, Indonesia



(<https://scholar.google.com/citations?user=oWzA3IcAAAAJ&hl=id&oi=ao>)



Platform & workflow by OJS / PKP

(<https://journal.untar.ac.id/index.php/jmishumsen/about/aboutThisPublishingSystem>)