

Observasi Tingkat Ketertarikan Anak Terhadap Video Klip Animasi 2D Lagu Daerah di Indonesia

Muthmainah A.L¹, Rani Wulansari², Tia Tamita³, Elvira Amanda⁴, Riwinoto⁵, Selly Artaty Zega⁶

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan

Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Batam Centre, Batam 29461 Indonesia

Email : muth3010@gmail.com, rany.wulansari@yahoo.com, tia.tamita14@gmail.com,

elviraamanda94@gmail.com, riwi@polibatam.ac.id, selly@polibatam.ac.id

Abstract

Animation means animate, the attempt to move something that can't move. Making animations can be performed using Luther Sutopo methods, what is divided into six stages, namely Concept, Design, Master Collecting, Assembly, Testing and Distribution. Making the Animation has been done in many countries, so do Indonesian country. Then Animation turned out to have a big hand in folk song to children. And attract children to learn more about Indonesia, especially for Yogyakarta folk song.

Keywords: Animation, Luther Sutopo method, Yogyakarta Folk Song, 2D animation Video clip

1. PENDAHULUAN

Dunia musik industri yang berkembang pesat saat ini memang sangat berpengaruh terhadap perkembangan musik di Indonesia. Pada saat ini musik dapat dinikmati dengan mudah, baik melalui televisi, radio, telepon, walkman, MP 3, CD[9]. Dalam pembuatan video klip lagu dengan jenis yang berbeda-beda sudah banyak di buat, termasuk lagu-lagu daerah di Indonesia. Indonesia memiliki berbagai kekayaan seni dan budaya. Semua daerah di Indonesia, dari ujung Aceh sampai Papua memiliki seni unik dan etnik [1]. Tidak terkecuali propinsi Sumatera Barat yang mayoritas dihuni oleh masyarakat beretnis Minangkabau. Sebagai wilayah yang dikenal dengan akar budaya yang kuat, setiap aturan seperti penggunaan pakaian dapat dijadikan cermin dari nilai-nilai dan norma yang dianut dalam tradisi masyarakat Sumatera Barat [3]. Begitu juga Kebudayaan di Jawa Tengah yang dikenal sebagai "jantung" budaya Jawa terutama di Yogyakarta, umumnya mereka bergerak di bidang perdagangan dan jasa. Yogyakarta juga memiliki lagu dan tarian khas dari daerahnya [5]. Daerah Kalimantan Selatan juga memiliki beragam suku yang tersebar di daerahnya, di antaranya yaitu; etnis Dayak atau juga dikenal oleh masyarakat sebagai etnis Bukit dan suku

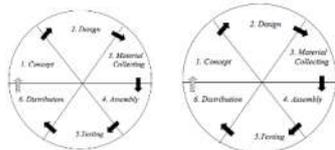
Banjar [7]. Dan terakhir yaitu, Kepulauan Riau merupakan salah satu provinsi yang menggunakan Bahasa Melayu yang pada hakikatnya merupakan akar bahasa Indonesia melalui sejarah yang panjang [6]. Oleh karena itu penulis memandang perlunya pengembangan lagu daerah dengan menggunakan videoklip animasi 2D. pada penelitian ini penulis mengembangkan beberapa lagu daerah yang cukup populer dengan Video Klip animasi 2D yaitu daerah Yogyakarta (Suwe Ora Jamu), Sumatra Barat (Kampung Nan Jauh diMato), Kalimantan Selatan (Ampar-Ampar Pisang), dan Riau (Lancang Kuning), video klip yang dibuat dikemas dalam sebuah konten multimedia interaktif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Luther Sutopo telah digunakan untuk mengembangkan Multimedia Sebelumnya sudah banyak yang mencoba meneliti dan membuat sistem perangkat lunak menggunakan metode Luther Sutopo dengan metode dan hasil produk yang berbeda-beda. Adapun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagai berikut :

A. Metode Pengembangan Luther-Sutopo

Penulis menggunakan metode Luther-Sutopo pada pembuatan video klip animasi 2D lagu daerah karena mendukung jalannya pembuatan video klip animasi 2D ini, metode pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*[2].



Gambar 2.33 Tahap Pengembangan Multimedia

Sumber : Firdaus dan Septiana

1. *Concept*
Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan identifikasi *audience*.
2. *Design*
Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. *Material Collecting*
Material Collecting adalah pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan.
4. *Assembly*
Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek.
5. *Testing*
Menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.
6. *Distribution*
Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan.

B. Suwe Ora Jamu

Suwe Ora Jamu adalah lagu daerah Jawa yang diciptakan oleh R.C. Hardjosubroto. Lagu ini sangat populer, apalagi setelah dinyanyikan oleh Waljinah dan terjual cukup besar pada tahun 2002[5]. Lirik Lagu “Suwe Ora Jamu” dapat di jadikan pelajaran dan nilai moral, lagu ini juga sangat kental bahasa jawnnya.

C. Kampuang Nan Jauh di Mato

Lagu berjudul Kampuang Nan Jauh di Mato berasal dari daerah Sumatera Barat yang diciptakan oleh A. Minos [10]. Dan populerkan oleh Oslan Husein, lagu ini dipilih karena menjadi asal kota kelahiran penulis.

D. Ampar-Ampar Pisang

Lagu Daerah yang berjudul “Ampar-Ampar pisang” berasal dari Kalimantan Selatan dipopulerkan oleh Rama Sugiatma dan diciptakan oleh Hamiedan AC.

E. Lancang Kuning

Riau adalah salah satu daerah yang terkenal dengan lagu melayunya yaitu “Lancang Kuning” yang diciptakan oleh Nofendri T. Lare dan di populerkan oleh Eddy Silitonga. Lancang Kuning ini adalah lagu yang sangat mudah untuk dihafalkan dan sangat enak saat dinyanyikan. Tentu saja lagu ini memiliki makna yang mendalam[9].

F. 12 Prinsip Animasi

Dalam pembuatan animasi ini, terdapat 7 Prinsip yang digunakan untuk jalan cerita video animasi yang dibuat, adapun 7 dari 12 Prinsip animasi [13] yaitu :

1. *Solid Drawing*

Sebuah obyek/gambar dibuat agar berkarakteristik.



Gambar 2.19 *Solid Drawing*

Sumber : Suyanto dan Yuniawan (2006)

2. *Timing & Spacing*

Timing(durasi) adalah menentukan waktu gerak. *Spacing* adalah menentukan percepatan dan perlambatan jenis gerak.



Gambar 2.20 *Timing & Spacing*

Sumber : Suyanto dan Yuniawan (2006)

3. *Anticipation*

(gerakan awal) *Anticipation* adalah persiapan gerak.



Gambar 2.22 *Anticipation*

Sumber : Suyanto dan Yuniawan

4. *Slow in & Slow out*

Slow in : Cepat ke Lambat *Slow out* : Lambat ke Cepat.



Gambar 2.23 *Slow in & Slow out*

Sumber : Suyanto dan Yuniawan

5. *Secondary Action* (Gerakan Penutup)

Secondary action adalah gerakan yang realistik.



Gambar 2.24 *secondary action*
Sumber : Suyanto dan Yuniawan

6. *Archs*

Pergerakan mengikuti suatu pola.



Gambar 2.25 *Archs*
Sumber : Suyanto dan Yuniawan (2006)

7. *Pose to Pose*

Pose to Pose adalah pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja.



Gambar 2.28 *Pose to Pose*
Sumber : Suyanto dan Yuniawan (2006)

3. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. *Concept (Konsep)*

Dalam pembuatan video klip animasi 2D dibuat dalam media interaktif, dan menggunakan lagu daerah Yogyakarta, Sumatra Barat, Riau dan Kalimantan Selatan sebagai element multimedia.

B. *Design (Perancangan)*

Desain disiapkan sesuai kebutuhan saat membuat spesifikasi mengenai gambaran/ide cerita, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk Video Klip Animasi 2D lagu Daerah.

1. Ide Cerita

- Lagu daerah Yogyakarta
Lagu "Suwe Ora Jamu" bermaksud untuk memberikan motivasi kepada siapa saja yang mempunyai mimpi di dalam hidupnya. Tetapi ada juga orang yang tidak menghiraukan tentang masa depan yang lebih baik, dan tidak termotivasi meraih yang terbaik.
- Lagu daerah Sumatera Barat
Video klip Kampuang Nan Jauh di Mato ini menceritakan tentang perasaan seorang anak

perempuan yang merantau dan dia rindu akan kampung halamannya.

- Lagu daerah Kalimantan Selatan
Lagu ini menceritakan tentang Cara membuat makanan khas Kalimantan Selatan yaitu dengan cara pisang diampar (disusun) kemudian dibiarkan hingga hampir matang mendekati busuk. Setelah itu pisang dijemur dengan *diampar* (disusun) di bawah sinar matahari sampai kira kira pisang mengeras dan mengeluarkan bau manis yang sangat khas.
- Lagu daerah Kepulauan Riau
Lagu Lancang Kuning dalam sebuah cerita daerah menceritakan bahwa lancang adalah nama dari pemilik kapal yang dikenal Si Lancang. Seorang anak miskin yg pergi merantau dan berhasil menjadi saudagar kaya. Namun saat kembali kekampung halamannya si Lancang berpura-pura tidak kenal ibunya yg sangat miskin.

2. Tipografi

Pemilihan jenis huruf yang digunakan adalah *Comic Sans* dan *Lithos Pro Regular* yang di aplikasikan pada tulisan lirik lagu yang ada di Video klip animasi 2D lagu daerah. Adapun tipografi yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Contoh Tipografi

- Storyboard
Storyboard merupakan rancangan visual dari sebuah cerita. Berikut adalah potongan *storyboard* video klip animasi 2D lagu daerah Yogyakarta yang berjudul "Suwe Ora Jamu" :

Tabel 3.1 contoh *Storyboard*

| Scene | Character | Action | Time | Frame |
|-------|-----------|------------|-------|-------|
| 1 | | Dari rumah | 01:11 | 01:18 |

➤ Warna

Warna yang digunakan dalam Video Klip animasi 2D ini menggunakan sistem RGB (*red, green, blue*) karena media yang digunakan berupa format film. Berikut Tabel 3.2 yang berisi arti dan pilihan warna yang digunakan :

Tabel 3.2 Warna

| Warna | Respon Psikologi | Astri Warna |
|--------|---|--|
| Biru | Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, ketertarikan | Banyak digunakan sebagai warna pada logo bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan kepercayaan |
| Hijau | Alami, sehat, keberuntungan, pembaruan | Warna hijau tidak terlalu sukses untuk ukuran global. Dengan warna hijau tidak terlalu mendapat sambutan. Namun di Timur Tengah warna hijau sangat dinikmati |
| Oranye | Energi, keseimbangan, kebahagiaan | Mencirikan sebuah produk yang tidak mahal dan sederhana |
| Coklat | Tanah/bumi, reliabilty, comfort, daya tahan | Kemasan makanan di Amerika sering memakai warna coklat dan sangat sukses. Tapi di Kolombia, warna coklat untuk kemasan kurang begitu membawa hasil |

Gambar 3.4 Struktur Navigasi

C. Material Collecting

Material Collecting digunakan saat mengumpulkan kebutuhan bahan pembuatan video klip animasi 2D ini mengambil dari gambar yang sudah ada. Materi-materi yang dikumpulkan dalam tahap ini seperti gambar-gambar yang dibutuhkan dalam animasi yaitu desain karakter, Rumah Adat, dan lain-lain.



Gambar 3.5 Karakter, Rumah Joglo, Kedai Kopi



Gambar 3.6 Karakter, Rumah Gadang, Kedai Kopi



Gambar 3.7 Karakter, Rumah Banjar, Jembatan Barito



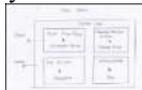
Gambar 3.8 Karakter, Rumah Seaso Jatoh Kembar, Pantai

• Desain Media Interaktif

Desain media interaktif dirancang agar mempermudah pemutaran video klip animasi 2D yang telah dibuat, seperti berikut :

➤ Storyboard Media Interaktif

Pada gambar 3.2 dapat diketahui bahwa dalam halaman utama terdapat 4 daftar lagu yang telah dibuat video klipnya.



Gambar 3.2 Gambaran Desain Halaman Utama



Gambar 3.3 Gambaran Desain Video Klip yang dipilih

➤ Algoritma

Algoritma pada pembuatan Video Klip animasi ini di buat agar dapat memudahkan pemahaman dari tatacara pembuatan proyek ini, pada pembuatan Video Klip ini menggunakan Algoritma bahasa manusia, seperti berikut :

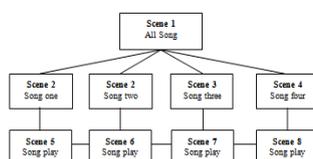
```

If user click Video1 then
Play "Ampar-Ampar Pisang.mp4"
Else
If user click video 2 then
Play "Kampung Nan Jauh di Mato.mp4"
Else
If user click video 3 then
Play "Suwe Ora Jamu.mp4"
Else Play "Lancang Kuning.mp4"

```

• Struktur Navigasi

Menyediakan Struktur navigasi untuk mengidentifikasi hubungan antara komponen. seperti pada gambar 3.5, yaitu :

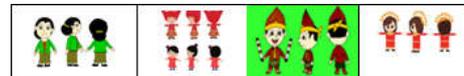


D. Assembly

Ditahapan ini, beberapa objek digunakan dalam animasi seperti karakter, *background* dan sebagainya. Pembuatan animasi menggunakan format *stage* 1280X720. Hasil dari animasi ini disimpan dalam format SWF terlebih dahulu.

1. Implementasi Karakter

Dalam pembuatan karakter, dipisah menjadi beberapa *layer* yang memisahkan antara kepala, rambut, mata, alis, hidung, mulut, aksesoris yang dikenakan di kepala jika ada, badan, baju yang dikenakan, tangan kanan, tangan kiri, kaki kanan, kaki kiri.



Gambar 4.1 Implementasi karakter Utama

• Implementasi *Background* Rumah Adat

Implementasi Rumah Adat dijadikan beckground pada video klip animasi 2D, adapun penjelasan warna Rumah Adat yang digunakan untuk Video Klip Animasi 2D lagu daerah :



Gambar 4.3 Implementasi *Background* Rumah Adat

• **Implementasi Storyboard**

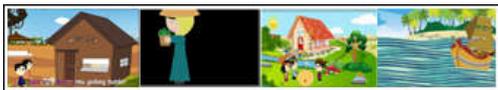
Pembuatan *storyboard* yang dilakukan setelah proses *tracing* dan pewarnaan kemudian disusun agar pembuatan Video klip sesuai dengan jalannya cerita yang dibuat, berikut adalah salah satu potongan *storyboard* video klip animasi 2D lagu daerah.

| Scene | Gambar | Action | Link Lagu | Waktu | Sound Effect |
|-------|---|---------------|-----------|-------------|--------------|
| 2 |  | Dewi menyanyi | | 00.00-00.16 | Bunyi suling |

Tabel 4.4 Storyboard

• **Animating**

Pada proses *animating* ini, software yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*. Proses ini dilakukan untuk menggerakkan scene pada video klip yang dibuat di *Adobe Flash CS6*.



Gambar 4.6 Proses *Animating*

• **Pembuatan Multimedia Interaktif**

Pada pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan *adobe flash CS6* yang telah dibuat pada tahap *design*.

➤ **Pembuatan Tombol Awal dan Pembuatan Menu Utama**

Tombol navigasi pada multimedia interaktif ini digunakan untuk menuju ke halaman menu utama. Pada gambar 4.12 yang merupakan *button* pada menu utama dan Pada gambar 4.13. dipilih ini tampilan pada video lagu daerah.



Gambar 4.7 Tombol *button Play* pada menu awal



Gambar 4.8 Tombol *button* pilihan judul pada menu Utama

1. Pemutaran Video clip pada Menu

Pada gambar 4.9 Video clip yang dipilih ini tampil dan siap diputar.



Gambar 4.9 Tampilan Video dipilih dari Menu Utama

E. Testing and Distribution

Pada tahap *testing* dan *distribution* video klip animasi 2D lagu daerah ini, akan ditampilkan dan dikemas dalam bentuk Multimedia Interaktif, kemudian dinilai tingkat ketertarikannya menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui apakah video klip animasi 2D lagu daerah tersebut layak untuk dikembangkan dan disajikan.

• **Metode Kuisisioner**

Penulis menggunakan metode kuesioner Suharsimi Arikunto[13]. Adapun hasil dari kuesioner tersebut sebagai berikut :

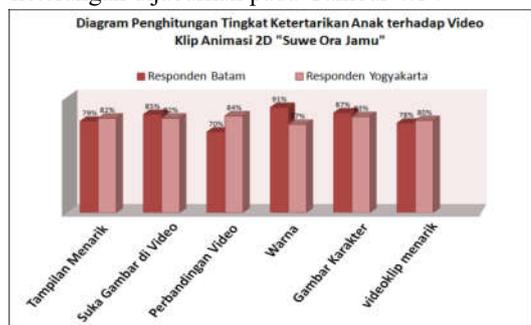
- 76% - 100% = Menarik
- 56% - 75% = Cukup
- 26% - 55% = Kurang Menarik
- 0% - 25% = Tidak Menarik

• **Pengujian di Yogyakarta, Sumatra Barat, Kalimantan Selatan, KepRI dan Batam**

Adapun bentuk kuesioner tersebut akan dijabarkan dalam pembahasan berikut :

➤ **Hasil Kuisisioner Responden lagu Suwe ora jamu**

1. Aspek Identifikasi dan Ketertarikan terhadap lagu “Suwe Ora Jamu” Pada aspek ini pengidentifikasian dilakukan agar mengetahui hasil tingkat minat anak terhadap lagu daerah “Suwe Ora Jamu” dari Yogyakarta. Adapun keterangan dijabarkan pada Gambar 4.1 :

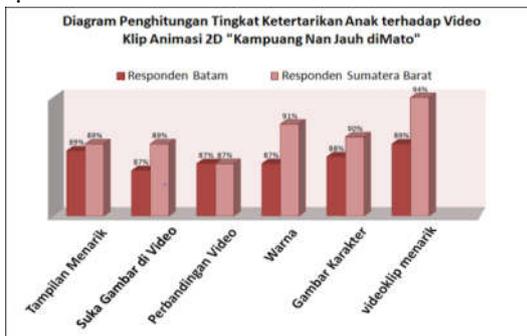


Gambar 4.1 Grafik Aspek tertarik terhadap lagu suwe ora jamu di yogyakarta dan Batam

Tingkat minat anak terhadap hasil yang video klip animasi 2D yang dibuat yaitu tingkat ketertarikan terhadap Tampilan, Menariknya

Video klip yang dibuat, dan Video dalam bentuk animasi lebih tinggi nilai ketertarikannya di Yogyakarta dibanding di Batam, dikarenakan anak-anak di Yogyakarta sudah banyak melihat hasil animasi baik film maupun video klip dalam bentuk animasi seperti yang dibuat, sehingga mereka merasa lagu daerah yang dibuat dalam bentuk video klip animasi adalah sebuah karya yang biasa mereka temukan tetapi menarik perhatian mereka, sedangkan dari Gambar, Warna dan Karakternya di Batamlah yang mendapat nilai tertinggi dibanding kedua daerah tersebut.

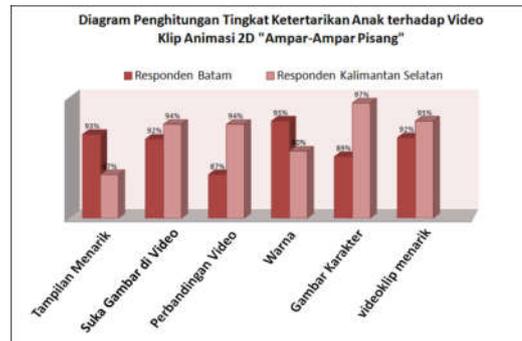
2. Aspek Identifikasi dan Ketertarikan terhadap lagu “Kampung Nan Jauh diMato” Adapun keterangan dijabarkan pada Gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Grafik Aspek Identifikasi Ketertarikan di Sumatera Barat dan Batam

Tingkat minat anak terhadap hasil yang video klip animasi 2D yang dibuat yaitu tingkat ketertarikan terhadap Tampilan, Gambar, Karakter, Menariknya Video klip animasi yang dibuat, dan Video dalam bentuk animasi lebih tinggi nilai ketertarikannya di Sumatera Barat bandingkan di Batam, dikarenakan anak-anak di Sumatera Barat belum banyak melihat video klip dalam bentuk animasi seperti yang dibuat, sehingga mereka merasa lagu daerah yang dibuat dalam bentuk video klip animasi adalah sebuah karya yang jarang mereka temukan tetapi menarik perhatian mereka, sedangkan dari Warna pada video klip di Batamlah yang mendapat nilai tertinggi dari perbandingan kedua daerah tersebut.

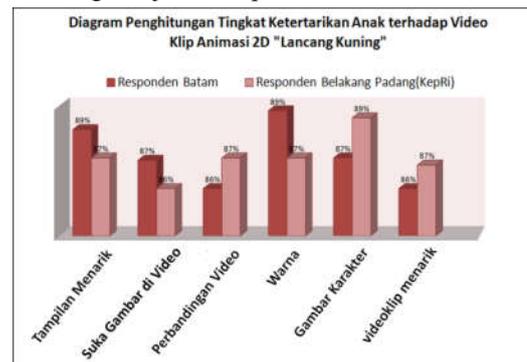
3. Aspek Identifikasi dan Ketertarikan terhadap lagu “Ampar-ampar Pisang”. Adapun keterangan dijabarkan pada Gambar 4.3 :



Gambar 4.3 Grafik Aspek Identifikasi Ketertarikan di Kalimantan Selatan dan Batam

Tingkat minat anak terhadap hasil yang video klip animasi 2D yang dibuat yaitu tingkat ketertarikan terhadap Gambar, Karakter, Perbandingan Video klip Animasi yang dibuat, dan Menariknya Video Klip lebih tinggi nilai ketertarikannya di Kalimantan Selatan bandingkan di Batam, dikarenakan anak-anak di Kalimantan Selatan belum banyak melihat video klip dalam bentuk animasi seperti yang dibuat, sehingga mereka merasa lagu daerah yang dibuat dalam bentuk video klip animasi adalah sebuah karya yang jarang mereka temukan tetapi menarik perhatian mereka, sedangkan dari Warna dan Tampilan pada video klip di Batamlah yang mendapat nilai tertinggi dari perbandingan kedua daerah tersebut.

4. Aspek Identifikasi dan Ketertarikan terhadap lagu “Lancang Kuning”. Adapun keterangan dijabarkan pada Gambar 4.4 :



Gambar 4.4 Grafik Aspek Identifikasi Ketertarikan di Kepulauan Riau (Belakang Padang) dan Batam

Tingkat minat anak terhadap hasil yang video klip animasi 2d yang dibuat yaitu tingkat ketertarikan terhadap Karakter, Perbandingan Video klip Animasi yang dibuat, dan Menariknya Video Klip lebih tinggi nilai

ketertarikannya di Belakang padang bandingkan di Batam, dikarnakan anak-anak di Belakang padang sudah banyak melihat film dan video klip dalam bentuk animasi seperti yang dibuat, sehingga mereka merasa lagu daerah yang dibuat dalam bentuk video klip animasi adalah sebuah karya yang biasa mereka temukan tetapi menarik perhatian mereka, sedangkan dari Gambar, Warna dan Tampilan pada video klip di Batamlah yang mendapat nilai tertinggi dari perbandingan kedua daerah tersebut.

Dari keempat lagu daerah yang dijadikan video klip animasi 2D ini penulis menyimpulkan bahwa, Video klip dalam bentuk animasi 2D untuk mengenalkan lagu daerah tersebut kepada anak-anak di Indonesia, sangat dibutuhkan karena hasil ketertarikannya tinggi, sehingga kedepannya anak-anak di negara Indonesia ini dapat mengingat dan mengetahui kekayaan budaya dari daerahnya masing-masing melalui media komunikasi yang tidak biasa, yaitu dalam bentuk Video Klip Animasi 2D Lagu-lagu Daerah di Indonesia. Hanya saja di Yogyakarta dan di Kepulauan Riau perlu dikembangkan lagi dari sisi karakteristik desain pada Gambar, Tampilan dan Warna yang diharapkan lebih menarik lagi agar dapat menghasilkan tampilan yang lebih disukai.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Video Klip Animasi 2D lagu Daerah ini memiliki respon yang positif dalam pelestarian lagu daerah.
2. Orang daerah lebih menyukai lagu daerahnya dibanding orang yang ada di daerah lain, dari hasil video klip animasi yang dibuat.
3. Menjadi hasil penelitian minat anak terhadap lagu daerah, hanya harus lebih difokuskan kembali dari sisi desain pada tampilan, baik gambar dan warnanya.

B. Saran

Dari hasil yang diperoleh, baiknya lagu daerah dilestarikan kembali dalam bentuk video klip animasi agar kedepannya anak-anak mengenal dan

tidak lupa akan kekayaan yang ada pada budaya didaerahnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Idrus ,Muhyiddin, 2014, *Pengertian Lagu Daerah*.http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.11.4540.pdf
- [2] Boru, Imanuella, 2015, *Kurangnya minat peserta didik kelas*. <http://eprints.uny.ac.id/16865/1/Imanuella%20Boru%20S%2010208244061.pdf> Diakses 20 Agustus 2015.
- [3] Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan. 2012. <http://www.djpk.kemenkeu.go.id/attachments/article/257/03.%20SUMATERA%20BARAT.pdf>. Diakses pada tanggal 24 Agustus 2015.
- [4] Firdaus, Septiana, 2013, *Perancangan aplikasi multimedia interaktif company profile generic*. Sekolah tinggi Garut.,www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algorithm/article/download/10/10, Diakses 23 Agustus 2015.
- [5] Harmunah, Musik Keroncong, Sejarah, Gaya dan Perkembangan. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi,1996.
- [6] Irdasyamsi, 2012. *Kebudayaan Melayu Riau*, Batam : PT. Gramedia.
- [7] *Kebudayaan Indonesia,2008, Persepsi wisatawan domestik*. http://www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf_thesis/unud-345-784955127tesis%20kania%20%20bahasa.pdf, diakses 18 Agustus 2015.
- [8] Mack, Dieter. *Sejarah Musik jilid 4*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 2007.
- [9] M. Suyanto. 2003. *Kebudayaan Melayu*. Jakarta: Gramedia.g
- [10] Prastiwi, R. 2006. *Buku Tematik Lingkungan*, Jakarta
- [11] Sembiring, Br., 2015, *Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D, Teknomatika*, 2, 7, 13-26.
- [12] Suharsimi, 2003 *Penghitungan Angket atau Kuesioner*, http://ujp.ucoz.com/Modul/Penghitungan_jumlah_anak/23-BAB_II.pdf (Diakses 12 Januari 2016)

- [13] Suyanto, M. dan Yuniawan, A., 2006, *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*, Andi:Yogyakarta.
- [14] Wibowo, Adreq, Delano, 2014, imajinasi pisang sebagai symbol dalam penciptaan seni lukis. <http://digilib.isi.ac.id/331/1/BAB%20I%20Andrew.pdf> (Diakses 22 Agustus 2015)