

**Analisis Komponen Multimedia: Teks, Gambar, Audio, Video, dan
Animasi dalam Konteks Teknologi Digital**



Disusun Oleh:

Nama : Jefri Mulia Rezki

Nim : 20711762

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS RIAU

PEKANBARU

2025

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	3
BAB I PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Tujuan	4
BAB II PEMBAHASAN	5
2.1 Teks.....	5
2.1.1 Pendapat Ahli.....	5
2.1.2 Font Populer.....	6
2.2 Gambar.....	8
2.2.1 Pendapat Ahli.....	8
2.2.2 Format Gambar Populer.....	9
2.3 Audio.....	10
2.3.1 Pendapat Ahli.....	10
2.3.2 Format Audio Populer.....	11
2.4 Video.....	12
2.4.1 Pendapat Ahli.....	12
2.4.2 Format Video Populer.....	13
2.5 Animasi	16
2.5.1 Pendapat Ahli	16
2.5.2 Format Animasi Populer	16
DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Naruto.....	17
Gambar 2. 2spongebob	17
Gambar 2. 3 Attack on Titan.....	18
Gambar 2. 4 Toy Story.....	18
Gambar 2. 5 One Piece	18
Gambar 2. 6 Frozen.....	19
Gambar 2. 7 Demon Slayer.....	19
Gambar 2. 8 Up (Amerika Serikat- Pixar	19
Gambar 2. 9 Doraemon.....	20
Gambar 2. 10 The Lion King	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diintegrasikan untuk menyampaikan informasi secara interaktif. Dalam perkembangan teknologi informasi, multimedia memiliki peran penting, terutama dalam dunia pendidikan, hiburan, dan bisnis. Sistem multimedia memungkinkan penyampaian pesan yang lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan metode tradisional. Menurut Vaughan, multimedia adalah alat yang efektif untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut guna menciptakan pengalaman yang kaya bagi pengguna [1]. Laporan ini disusun untuk menganalisis setiap komponen multimedia secara mendalam, termasuk pendapat para ahli dan contoh-contoh populer, sebagai bagian dari tugas UTS mata kuliah Sistem Multimedia.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari laporan ini adalah:

1. Menganalisis peran dan karakteristik teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam sistem multimedia.
2. Mengidentifikasi pendapat para ahli terkait masing-masing komponen multimedia.
3. Menyajikan contoh-contoh populer dari font, format gambar, format audio, format video, dan jenis animasi yang sering digunakan.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Teks

Teks adalah kumpulan kata yang tersusun secara sistematis untuk menyampaikan informasi, gagasan, perasaan, atau pesan tertentu kepada pembaca atau pendengar. Dalam konteks komunikasi, teks dapat berbentuk tulisan maupun lisan, tergantung pada media yang digunakan. Secara umum, teks memiliki struktur dan aturan bahasa tertentu yang membuatnya dapat dipahami oleh penerima pesan. Setiap jenis teks memiliki karakteristik dan tujuan komunikatif yang berbeda, seperti teks naratif untuk bercerita, teks deskriptif untuk menggambarkan sesuatu, dan teks eksposisi untuk menjelaskan suatu topik.

Selain itu, teks juga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks akademis, profesional, maupun sosial. Melalui teks, manusia dapat merekam sejarah, menyampaikan ilmu pengetahuan, menyebarkan budaya, hingga membentuk opini publik. Perkembangan teknologi juga memperluas bentuk penyajian teks, seperti dalam media digital yang memungkinkan teks disajikan secara interaktif dan multimodal—dikombinasikan dengan gambar, suara, dan video. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teks tidak hanya mencakup isi, tetapi juga konteks dan cara penyampaian.

2.1.1 Pendapat Ahli

1 Menurut Halliday dan Hasan (1976)

Halliday dan Hasan menyatakan bahwa teks adalah satuan linguistik yang memiliki kesinambungan makna dan kohesi. Teks tidak hanya sekadar kumpulan kalimat, tetapi harus memiliki hubungan logis dan makna yang utuh. Dengan kata lain, teks merupakan struktur yang terorganisasi dan memiliki keterkaitan antar bagian-bagiannya.

Pendapat ini menekankan pentingnya kohesi (kesinambungan bentuk) dan koherensi (kesinambungan makna) dalam membentuk teks yang utuh dan dapat dipahami secara logis.

2. Menurut Renkema (1993)

Renkema mendefinisikan teks sebagai hasil dari aktivitas komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, yang memiliki struktur dan dapat dianalisis. Teks terdiri atas unsur-unsur linguistik yang saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan makna.

Renkema melihat teks sebagai produk komunikasi yang memiliki struktur linguistik, yang berarti dapat dipelajari melalui analisis tata bahasa, konteks, dan fungsi komunikatifnya.

3. Menurut Tarigan (1987)

Tarigan menyatakan bahwa teks adalah satuan bahasa yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penulis atau pembicara dalam bentuk lisan maupun tulisan yang koheren.

Pendapat ini menekankan fungsi ekspresif dari teks, yaitu sebagai alat untuk menyampaikan perasaan dan pikiran, baik secara lisan maupun tulisan.

4. Menurut Werlich (1976)

Werlich menyebutkan bahwa teks adalah satuan bahasa yang komunikatif dan memiliki struktur sistematis berdasarkan tata bahasa dan tujuan komunikatifnya. Ia juga mengklasifikasikan teks menjadi lima jenis, yaitu deskriptif, naratif, eksposisi, argumentatif, dan instruksional.

Pendapat Werlich mengarahkan perhatian pada klasifikasi dan fungsi teks dalam komunikasi. Ini berguna dalam pengajaran bahasa dan analisis teks.

5. Menurut Nunan (1993)

Nunan menyatakan bahwa teks adalah potongan bahasa yang digunakan oleh penutur atau penulis untuk menyampaikan maksud tertentu dalam konteks komunikasi yang nyata. Ia menekankan pentingnya konteks dalam memahami teks.

Nunan menyoroti bahwa teks tidak bisa dipisahkan dari konteks penggunaannya, karena makna teks sering kali bergantung pada situasi dan latar belakang komunikasi.

2.1.2 Font Populer

1. Helvetica

Font sans-serif yang sangat terkenal karena desainnya yang bersih, rapi, dan netral. Banyak digunakan dalam logo perusahaan, desain UI/UX, serta branding internasional karena tampilannya yang profesional dan modern.

Contoh desain = jefri

2. Times New Roman

Font serif klasik yang sering digunakan dalam penulisan akademik, jurnal, dan surat resmi. Tampilannya yang formal dan mudah dibaca membuatnya menjadi pilihan utama dalam dunia pendidikan dan perkantoran.

Contoh desain = jefri

3. Arial

Font sans-serif yang mirip dengan Helvetica, namun lebih sederhana dan banyak tersedia di berbagai sistem operasi. Arial sering digunakan dalam dokumen digital dan presentasi karena tampilannya yang bersih dan fungsional.

Contoh = jefri

4. Calibri

Font default Microsoft Word sejak 2007. Memiliki desain modern, bulat, dan mudah dibaca di layar komputer. Sangat cocok digunakan untuk dokumen profesional dan presentasi.

Contoh desain = jefri

5. Roboto

Font sans-serif yang dikembangkan oleh Google. Digunakan sebagai font utama di sistem Android dan berbagai aplikasi Google. Roboto memiliki tampilan yang bersih, futuristik, dan sangat cocok untuk layar digital.

Contoh desain = jefri

6. Garamond

Font serif bergaya klasik dan elegan, sering digunakan dalam dunia penerbitan buku dan karya sastra. Garamond memiliki karakter yang halus dan memberikan nuansa artistik dan berkelas.

Contoh desain = jefri

7. Futura

Font sans-serif dengan bentuk geometris dan modern. Sering digunakan dalam iklan, logo, dan desain minimalis. Tampilannya yang tegas dan futuristik membuatnya menonjol di dunia desain grafis.

Contoh desain = jefri

8. Montserrat

Font sans-serif modern yang dirancang untuk tampilan digital dan web. Montserrat terlihat tegas dan elegan, cocok digunakan dalam judul, heading, dan desain media sosial.

Contoh desain = jefri

9. Comic Sans

Font dengan gaya tulisan tangan yang kasual dan ramah. Sering digunakan untuk materi pendidikan anak-anak atau desain informal. Meskipun banyak dikritik karena dianggap kurang profesional, Comic Sans tetap populer dalam konteks tertentu.

Contoh desain = jefri

10. Open Sans

Font sans-serif yang sangat fleksibel dan terbaca dengan baik di semua ukuran. Banyak digunakan dalam website dan aplikasi karena tampilannya yang netral, modern, dan enak dibaca di layar kecil maupun besar.

Contoh desain = jefri

2.2 Gambar

Gambar merupakan elemen visual fundamental dalam multimedia yang mampu menyampaikan informasi kompleks secara intuitif. Bagian ini akan membahas pendapat ahli tentang peran gambar serta format-format populer yang digunakan dalam dunia digital.

2.2.1 Pendapat Ahli

1. Menurut Daryanto (1993)

Gambar adalah media visual yang dapat memperjelas penyampaian pesan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Gambar bisa menarik perhatian, memperjelas materi, dan membantu mengingat informasi lebih baik.

2. Menurut Arsyad (2002)

Gambar adalah representasi visual dari suatu objek yang digunakan untuk menyampaikan ide, fakta, atau perasaan secara lebih efektif daripada kata-kata.

3. Menurut Sadiman dkk. (2005)

Gambar adalah alat bantu visual yang dapat memperjelas pesan verbal dan membantu siswa memahami serta mengingat informasi lebih lama.

4. Menurut Hamalik (2001)

Gambar termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang efektif untuk membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dan mempercepat proses pemahaman.

5. Menurut Levie dan Lentz (1982)

Gambar memiliki empat fungsi utama dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian, memperjelas isi, meningkatkan daya ingat, dan membantu siswa memahami informasi.

2.2.2 Format Gambar Populer

1. PDF (Portable Document Format)

Format dokumen digital yang dikembangkan oleh Adobe. PDF digunakan untuk menyimpan dokumen secara tetap, tidak berubah meskipun dibuka di perangkat berbeda. Cocok untuk laporan, e-book, dan dokumen resmi.

2. DOC/DOCX

Format dokumen Microsoft Word. DOC adalah versi lama, sedangkan DOCX adalah versi yang lebih modern dan ringan. Digunakan secara luas untuk membuat surat, makalah, proposal, dan dokumen teks lainnya.

3. JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group)

Format gambar populer yang digunakan untuk menyimpan foto dan gambar berwarna. Memiliki ukuran file yang relatif kecil karena menggunakan kompresi, meskipun kualitas bisa sedikit berkurang.

4. PNG (Portable Network Graphics)

Format gambar yang mendukung transparansi. PNG sangat cocok digunakan untuk desain grafis, logo, dan ikon karena mempertahankan kualitas gambar tanpa kompresi yang merusak.

5. MP3 (MPEG Audio Layer III)

Format audio paling populer untuk musik digital. MP3 menggunakan kompresi untuk memperkecil ukuran file tanpa mengorbankan kualitas suara secara signifikan.

6. MP4 (MPEG-4 Part 14)

Format video yang mendukung audio, video, dan teks (seperti subtitle) dalam satu file. MP4 adalah format standar untuk berbagi dan memutar video secara online karena kualitas baik dan ukuran file efisien.

7. AVI (Audio Video Interleave)

Format video yang dikembangkan oleh Microsoft. AVI mendukung kualitas tinggi, tetapi ukuran file cenderung besar. Cocok untuk penyimpanan video tanpa banyak kompresi.

8. PPT/PPTX

Format file presentasi dari Microsoft PowerPoint. Digunakan untuk membuat slide presentasi yang berisi teks, gambar, animasi, dan audio. PPTX adalah versi terbaru yang lebih ringan dan fleksibel.

9. HTML (HyperText Markup Language)

Format file untuk membuat halaman web. HTML digunakan dalam pengembangan situs web dan dapat dikombinasikan dengan CSS dan JavaScript untuk tampilan dan interaktivitas.

10. ZIP

Format kompresi file yang digunakan untuk menggabungkan banyak file menjadi satu arsip yang lebih kecil. ZIP memudahkan pengiriman dan penyimpanan data dalam jumlah besar.

2.3 Audio

Audio merupakan komponen multimedia yang menyampaikan informasi melalui suara, mulai dari musik, efek suara, hingga percakapan. Bagian ini membahas pendapat ahli tentang teori audio dan format-format populer yang digunakan dalam industri digital.

2.3.1 Pendapat Ahli

1. Menurut Heinich et al. (2002)

Audio adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara, baik suara manusia, musik, maupun efek suara, yang dapat digunakan secara mandiri atau dikombinasikan dengan media lain untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Menurut Arsyad (2002)

Audio adalah media yang mengandalkan indera pendengaran untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini sangat cocok digunakan untuk melatih keterampilan mendengarkan dan memahami bahasa.

3. Menurut Sadiman et al. (2005)

Audio adalah alat penyampai pesan yang menggunakan suara untuk menyampaikan informasi, baik dalam bentuk rekaman suara, radio, atau perangkat audio lainnya.

4. Menurut Mayer (2001)

Audio merupakan bagian penting dari multimedia learning karena mendukung pemrosesan informasi secara verbal dalam otak. Audio dapat digunakan untuk menjelaskan gambar atau animasi sehingga

memperkuat pemahaman.

5. Menurut Lestari (2013)

Audio adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, terutama jika dikombinasikan dengan teknologi digital seperti podcast dan audio interaktif.

2.3.2 Format Audio Populer

1. Podcast

Audio digital yang biasanya disajikan dalam bentuk episode dan dapat didengarkan kapan saja. Podcast mencakup berbagai topik seperti pendidikan, berita, cerita fiksi, dan motivasi.

2. Musik

Audio yang terdiri dari melodi, harmoni, ritme, dan lirik (jika ada). Musik digunakan untuk hiburan, terapi, dan juga dalam produksi film dan iklan untuk membangkitkan emosi.

Contoh: Lagu pop, jazz, klasik, EDM.

3. Audiobook

Rekaman suara yang membacakan isi buku. Sangat membantu bagi orang yang ingin “membaca” sambil beraktivitas atau bagi yang memiliki keterbatasan membaca.

Contoh: Audiobook novel *"Laskar Pelangi"* dibacakan oleh narator.

4. Sound Effect (Efek Suara)

Audio pendek yang digunakan untuk mendukung suasana dalam video, film, game, atau drama audio.

Contoh: Suara hujan, pintu terbuka, ledakan.

5. Voice Over (VO)

Rekaman suara narator yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dalam video, iklan, atau dokumenter tanpa memperlihatkan wajah naratornya.

Contoh: Voice over pada iklan produk atau dokumenter alam.

6. Jingle

Lagu pendek dan menarik yang digunakan untuk promosi atau branding produk. Biasanya mengandung nama produk dan slogan.

Contoh: Jingle iklan "Indomie Seleraku".

7. Radio Broadcast

Audio siaran dari stasiun radio, biasanya berisi musik, berita, dan talkshow. Meskipun sudah tergeser oleh internet, radio masih populer di kalangan tertentu.

Contoh: Siaran RRI, Prambors FM, atau Radio Dakta.

8. Background Music (BGM)

Musik latar yang digunakan dalam presentasi, video, game, atau film untuk memperkuat suasana atau emosi.

Contoh: Musik latar tenang untuk video edukasi atau musik tegang dalam film horor.

9. Drama Audio (Radio Drama)

Pertunjukan cerita yang hanya menggunakan suara (narasi, dialog, efek suara, dan musik) tanpa visual. Sangat populer di era sebelum TV, kini kembali diminati lewat platform digital.

Contoh: Drama radio klasik seperti "Saur Sepuh", atau drama audio di Spotify.

10. Notifikasi & Nada Dering

Audio singkat yang digunakan untuk memberi tahu pengguna adanya pesan, panggilan, atau pemberitahuan di perangkat digital.

Contoh: Nada notifikasi WhatsApp, nada dering iPhone.

2.4 Video

Video merupakan komponen multimedia dinamis yang menggabungkan elemen visual dan audio. Bagian ini membahas perspektif ahli tentang teknologi video serta format-format populer yang digunakan dalam industri digital.

2.4.1 Pendapat Ahli

1. Ronald J. Boucher

Menurut Boucher (1983), video adalah sistem elektronik yang merekam, memproses, menyimpan, dan mentransmisikan gambar bergerak bersama dengan suara. Video berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi secara visual dan audio. Karena menggabungkan elemen gambar dan suara, video lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media statis seperti gambar atau teks.

2. Arsyad, Azhar

Azhar Arsyad (2011) menyatakan bahwa video adalah media audiovisual yang mampu menyajikan informasi, mengajarkan prosedur, menjelaskan proses, dan mempengaruhi sikap penonton. Video tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi. Penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara menarik dan interaktif.

3. Heinich et al.

Heinich et al. (2002) menjelaskan bahwa video merupakan media yang memungkinkan adanya kombinasi antara unsur suara, gerak, dan gambar dalam penyajian informasi. Kombinasi ini menjadikan video sebagai media yang efektif dalam menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh penonton. Terutama dalam konteks pendidikan dan pelatihan.

4. Mayer, Richard E.

Mayer (2001) dalam teori pembelajaran multimedia menyebutkan bahwa video merupakan media penting yang dapat mendukung pembelajaran melalui integrasi teks, gambar, dan suara.

5. Sadiman, Arief S.

Sadiman et al. (2005) menyatakan bahwa video merupakan media pembelajaran yang mampu memperlihatkan proses yang berjalan dalam urutan waktu yang tepat.

2.4.2 Format Video Populer

1. AVI

Format legacy Microsoft yang menyimpan data audio dan video dalam interleaved chunks. Kualitas baik tetapi ukuran file besar karena minim kompresi.

Spesifikasi:

Codec: DivX,

XviD Kompresi:

Lossy Batasan:

Max 2GB

2. WebM

Dikembangkan untuk web dengan codec VP8/VP9. Ukuran file kecil dengan kualitas baik, menjadi standar video HTML5.

Bitrate:

Adjustable

Kompresi:

Lossy

3. MP4

Format kontainer paling universal yang mendukung codec H.264/AVC dan H.265/HEVC. Kompatibel dengan hampir semua platform digital dan optimal untuk streaming.

Spesifikasi:

Codec: H.264, H.265

Resolusi: hingga

8K Fitur:

Metadata, chapter

4. MOV

Format Apple yang mendukung codec ProRes dan DNxHD untuk editing profesional. Menyimpan track media secara terpisah untuk fleksibilitas editing.

Spesifikasi:

Codec: ProRes,

H.265 Warna:

10/12-bit

5. FLV

Format era Flash yang masih digunakan untuk streaming RTMP. Mendukung alpha channel untuk video transparan.

Spesifikasi:

Codec: Sorenson Spark

Penggunaan: Live
streaming

6. MKV

Format open-source yang mendukung multiple audio tracks, subtitle, dan menu

seperti DVD. Populer untuk video berkualitas tinggi dan konten HDR.

Codec: VP9, AV1

Fitur: Chapter, attachment

7. ProRes

Codec Apple untuk editing video lossless dengan berbagai pilihan kualitas (422, 4444 XQ). Mempertahankan kualitas warna 10-bit.

Spesifikasi:

Bit Depth: 10/12-bit

Data Rate: hingga 2GB/menit

8. VOB

Format container untuk DVD video yang mengenkripsi konten dengan CSS.

Berisi video MPEG-2, audio AC3/DTS, dan subtitle.

Spesifikasi:

Resolusi: 720x480

(NTSC) Fitur:

Menu DVD

9. MXF

Format profesional untuk produksi TV dan film. Menyimpan multiple essence (video, audio, metadata) dalam wrapper terstruktur.

Spesifikasi:

Codec: DNxHD, JPEG2000

Penggunaan: Broadcast

10. AVCHD

Standar kamera profesional berbasis H.264 dengan dukungan metadata lengkap (tanggal, GPS, dll). Digunakan di kamera Sony/Panasonic.

Spesifikasi:

Resolusi:

1080i/60

2.5 Animasi

Animasi merupakan seni menghidupkan gambar atau objek melalui serangkaian frame untuk menciptakan ilusi gerakan. Bagian ini membahas perspektif ahli tentang prinsip animasi dan contoh animasi populer yang berpengaruh di industri.

2.5.1 Pendapat Ahli

1. Richard Williams

Dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* (2001), Williams memaparkan 12 prinsip dasar animasi Disney seperti *squash and stretch*, *anticipation*, dan *timing*. Prinsip-prinsip ini menjadi fondasi pembuatan animasi profesional hingga saat ini.

2. Hayao Miyazaki

Miyazaki menekankan pentingnya *hand-drawn animation* dan detail natural dalam film-filmnya. Menurutnya, animasi bukan sekadar hiburan, tetapi medium untuk menyampaikan emosi dan pesan kemanusiaan yang dalam.

3. John Lasseter

Lasseter, pendiri Pixar, menjelaskan bagaimana teknologi CGI (Computer-Generated Imagery) mampu menciptakan dunia fantasi yang realistis dengan *texturing* dan *lighting* canggih, seperti dalam film *Toy Story* (1995).

4. Ollie Johnston & Frank Thomas

Dalam *The Illusion of Life* (1981), mereka memperkenalkan konsep *appeal* dalam karakter animasi, di mana desain karakter harus memiliki daya tarik visual dan emosional yang kuat.

5. Lotte Reiniger

Reiniger mengembangkan teknik *stop-motion* dengan potongan kertas pada tahun 1920-an. Karyanya membuktikan bahwa animasi bisa menjadi seni tinggi meski dengan teknologi sederhana.

2.5.2 Format Animasi Populer

1. Naruto

Anime aksi dan petualangan tentang ninja muda bernama Naruto Uzumaki yang bercita-cita menjadi pemimpin desa. Populer karena kisah perjuangan, persahabatan, dan pertarungan yang epik.



Gambar 2. 1 Naruto

2. SpongeBob SquarePants

Kartun komedi yang menceritakan kehidupan lucu SpongeBob dan teman-temannya di bawah laut. Sangat digemari anak-anak dan dewasa karena humornya yang absurd dan karakter unik.



Gambar 2. 2spongebob

3. Attack on Titan

Anime bergenre aksi dan fantasi gelap tentang umat manusia yang bertahan hidup dari serangan makhluk raksasa. Dikenal dengan jalan cerita yang mendalam dan penuh plot twist.



Gambar 2. 33. Attack on Titan

4. Toy Story (Amerika Serikat – Pixar)

Film animasi 3D pertama dari Pixar yang menceritakan mainan yang hidup saat manusia tidak melihat. Disukai semua kalangan karena emosional, lucu, dan inovatif.



Gambar 2. 4Toy Story

Anime petualangan bajak laut yang mengikuti perjalanan Luffy dan kru Topi Jerami mencari harta karun legendaris “One Piece.” Salah satu anime terlama dan paling populer di dunia.



Gambar 2. 5One Piece

5. Frozen

Film animasi musikal yang sangat sukses, mengisahkan hubungan kakak-adik Elsa dan Anna. Lagu “Let It Go” menjadi fenomena global.



Gambar 2. 6Frozen

6. Demon Slayer

Anime tentang perjuangan seorang anak laki-laki melawan iblis untuk menyelamatkan adiknya. Terkenal karena animasi yang sangat indah dan emosional.



Gambar 2. 7Demon Slayer

7. Up (Amerika Serikat – Pixar)

Film animasi yang menyentuh hati tentang seorang kakek yang terbang dengan rumahnya ke Amerika Selatan. Cerita penuh petualangan dan pesan moral.



Gambar 2. 8Up (Amerika Serikat- Pixar

8. Doraemon

Anime klasik yang menceritakan robot kucing dari masa depan yang membantu anak kecil bernama Nobita. Populer lintas generasi dan mendidik.



Gambar 2. 9Doraemon

9. The Lion King

Film animasi musikal tentang petualangan dan pertumbuhan seekor singa muda bernama Simba. Dianggap sebagai salah satu film animasi terbaik sepanjang masa.



Gambar 2. 10The Lion King

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Kishimoto, *Naruto*, Tokyo: Studio Pierrot, 2002.
- [2] S. Hillenburg, *SpongeBob SquarePants*, Burbank: Nickelodeon Animation Studio, 1999.
- [3] H. Isayama, *Attack on Titan (Shingeki no Kyojin)*, Tokyo: Wit Studio / MAPPA, 2013.
- [4] J. Lasseter, *Toy Story*, Emeryville: Pixar Animation Studios, 1995.
- [5] E. Oda, *One Piece*, Tokyo: Toei Animation, 1999.
- [6] C. Buck and J. Lee, *Frozen*, Burbank: Walt Disney Animation Studios, 2013.

- [7] K. Gotouge, *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, Tokyo: Ufotable, 2019.
- [8] P. Docter, *Up*, Emeryville: Pixar Animation Studios, 2009.
- [9] F. Fujiko, *Doraemon*, Tokyo: Shin-Ei Animation, 1979.
- [10] R. Minkoff and R. Allers, *The Lion King*, Burbank: Walt Disney Animation Studios, 1994.
- [11] R. J. Boucher, *Television and Video: Practice and Procedure*, New York: McGraw-Hill, 1983.
- [12] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- [13] R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, and S. E. Smaldino, *Instructional Media and Technologies for Learning*, 7th ed., Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall, 2002.
- [14] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- [15] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Rahardjito, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2005.