

## Analisis Gaya *Storytelling* dalam Konten Animasi “Vernalta”

Arjunli Bagus Amorta<sup>1\*</sup>, Dimas Loveian Dwi Nugroho<sup>2</sup>, Herdian Putra Lokananta<sup>3</sup>, Sabri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

\*Arjunli2000030115@webmail.uad.ac.id

### ABSTRACT

*This research is a qualitative research which will later seek supporting information for this journal from existing journals. Data collection techniques use document techniques where later data collection will be searched through a collection of facts contained in activity journals in searching for information. The results of this study describe the story in animation divided into 3 rounds, namely at the beginning, middle, and end of the story with a forward plot. The beginning of the story provides information about the title of this story. The middle/core part of the story contains conversations, song movements to get to know the characters in the vernalta animation. At the end of the animation, the closing of the animated content in the video is conveyed. Vernalta uses 4 methods, namely Character and Characterization, Setting of Place and Time, Theme and Story Plot, and Visual Storytelling. Vernalta animated content themes tend to have cute and unique themes. Especially the themes that are being liked by all circles today, such as horror or heroes. Vernalta's animated content adapts to the target audience of the lower middle class, with the Martin character and the tutu that many fans idolize. The nuances of humor are used as an attraction and entertainment for readers. Messages that want to be conveyed through animated content regarding the problems of people's daily lives.*

**Keywords:** Animation, Communication, Social Media, Storytelling, Vernalta

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dimana nantinya akan mencari informasi pendukung untuk jurnal ini dari jurnal yang ada. Teknik Pengumpulan data menggunakan Teknik dokumen yang dimana nantinya pengumpulan data akan dicari melalui kumpulan fakta yang terdapat dalam jurnal kegiatan dalam mencari informasinya. Hasil Penelitian ini memaparkan cerita dalam animasi dibagi menjadi 3 babak yaitu pada awal, tengah, dan akhir cerita dengan alur maju. Awal cerita menjelaskan informasi mengenai judul dari cerita ini. Bagian tengah/inti cerita berisi percakapan, gerakan lagu mengenal karakter tokoh yang ada di animasi vernalta. Di akhir animasi disampaikan penutupan dari Konten animasi yang ada di video. Vernalta menggunakan 4 metode yaitu Tokoh dan Penokohan, Latar Tempat dan Waktu, Tema dan Plot Cerita, dan Visual Storytelling. Tema konten animasi vernalta kecenderungan memiliki tema yang lucu dan unik. Khususnya tema yang sedang disenangi oleh semua kalangan saat ini, seperti horor atau pahlawan. Konten animasi vernalta menyesuaikan dengan target pembaca kelas menengah ke bawah, dengan tokoh martin, dan tutu yang sangat di idolakan banyak penggemarnya. Nuansa humor dipakai sebagai daya tarik dan hiburan bagi para pembaca. Pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui konten animasi berkenaan dengan masalah-masalah masyarakat kehidupan sehari-hari.

**Kata-kata Kunci:** Animasi, Komunikasi, Media Sosial, Storytelling, Vernalta

---

**Korespondensi:** Arjunli Bagus Amorta, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Kode Pos 55166. No. HP, WhatsApp: 082169143989 Email: Arjunli2000030115@webmail.uad.ac.id

**Submitted:** Juli 2022 | **Accepted:** September 2022 | **Published:** Desember 2022  
**P-ISSN 2620-3111 | E-ISSN 2685-3957 | Website:** <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jika/>

## PENDAHULUAN

Media sosial merupakan sebuah media online yang berguna sebagai wadah untuk memfasilitasi para *Content creator* agar dapat berpartisipasi, membagikan, dan pembuatan konten seperti hasil karya ilmiah jurnal, tulisan dan audio visual (Yusi Kamhar & Lestari, 2019). Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein media sosial dapat didefinisikan sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun teknologi eb 2.0 dan dasar ideologi serta yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Media sosial juga dapat didefinisikan sebagai media online yang dapat membantu individumaupun kelompok untuk mengirim dan menerima informasi. Di era digital saat ini, cukup banyak komunitas yang mulai berkomunikasi melalui dunia maya, seperti Gerakan Solidaritas.

Media sosial di zaman seperti saat ini merupakan salah satu kebutuhan hidup yang bisa disebut sebagai prioritas, karena Sebagian besar penduduk dunia menggunakan media online untuk mempermudah kehidupan sehari-hari. Indonesia saat ini memiliki sekitar total pengguna aktif social media mencapai 191 juta orang pada Januari 2022. Jumlah itu naik 12,35% dibandingkan pada tahun sebelumnya (sumber: dataIndonesia.id), dan itu dinyatakan sebagai pengguna aktif, pengguna aktif tersebut didominasi oleh kalangan remaja milenial. Tetapi tidak dapat dipungkiri juga media sosial memiliki dua sisi positif dan juga negatif. Di satu sisi, media sosial membawa manfaat positif bagi mobilitas kebutuhan masyarakat, namun di sisi lain juga berdampak negatif terhadap pembentukan pola pikir masyarakat, khususnya di kalangan milenial.



Gambar 1 Pengguna Aktif Media Sosial  
Sumber: dataIndonesia.id

*Content creator* adalah seorang atau kelompok pembuat konten yang memiliki tanggung jawab atas konten yang mereka sebar, konten yang disebar dapat berupa

informasi, hiburan dan sebagainya. *Content creator* bekerja untuk membuat konten baik berupa tulisan, gambar maupun video yang nantinya akan dibagikan dalam berbagai media sosial seperti Instagram, Youtube, Tiktok dan sebagainya dengan tujuan tertentu (Hermawan, 2018).

Seorang *Content creator* diharuskan untuk memiliki Pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya. Pengetahuan ini dibutuhkan untuk mengembangkan konten yang diberikan. Seorang *Content creator* juga harus memiliki skill seperti soft skill dan juga hard skill yang nantinya akan berguna untuk kemajuannya dalam membagikan hasil dari kontennya, selain itu seorang *Content creator* juga harus memiliki ciri khas dalam berbicara maupun dalam hasil tulisannya agar menarik para audiens. Agar dapat menjadi seorang *Content creator* yang sukses, tentunya diharapkan agar dapat mengatur jadwal dalam hidupnya terutama untuk kebutuhan konten, mengetahui target industry untuk tujuan kontennya agar tetap mengikuti pasar yang sedang ramai, memiliki gaya yang unik sebagai ciri khas yang up to date, memiliki pemikiran yang sama dengan para audiens, dan memiliki jaringan yang luas (Hermawan, 2018).

Menurut Firmansyah dan Kurniawan, animasi merupakan sebuah Teknik yang dapat menghidupkan dan juga menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberikan sebuah emosi, dorongan kekuatan agar hidup maupun terlihat hidup. Dalam makna lain, animasi juga dapat berarti gambar yang membuat suatu objek tampak hidup karena kumpulan gambar bergerak secara teratur dan ditampilkan secara bergantian. Objek yang ada di dalam gambar dapat bermacam – macam bentuknya seperti teks, sebuah bentuk dari benda, warna dari benda, atau efek khusus. Pertama-tama, animasi adalah hiburan dalam bentuk pertunjukan yang menarik bagi anak-anak. Namun, saat ini animasi tentunya telah memiliki perkembangan yang sangat pesat diiringi dengan berkembangnya teknologi dan juga waktu, baik dari segi hiburan maupun pemasaran. Selain itu, sebagai media hiburan film animasi dapat menjadi media edukasi agar lebih menarik dalam penyampaian informasinya. Ini karena film animasi mengandung semua kekuatan imajinasi manusia. Selain itu, penggunaan animasi sebagai alat pengajaran, meskipun jarang, masih asing bagi masyarakat dalam hal pembelajaran (Firmansyah & Kurniawan, 2013).

*Storytelling* adalah ilmu sastra tertua, tetapi juga yang terbaru. *Storytelling* merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menceritakan sebuah cerita untuk satu atau lebih pendengar Meskipun persyaratan *storytelling* bervariasi dari tahun ke tahun, tujuan *storytelling* adalah untuk memenuhi kebutuhan dasar individu dan sosial mendefinisikan

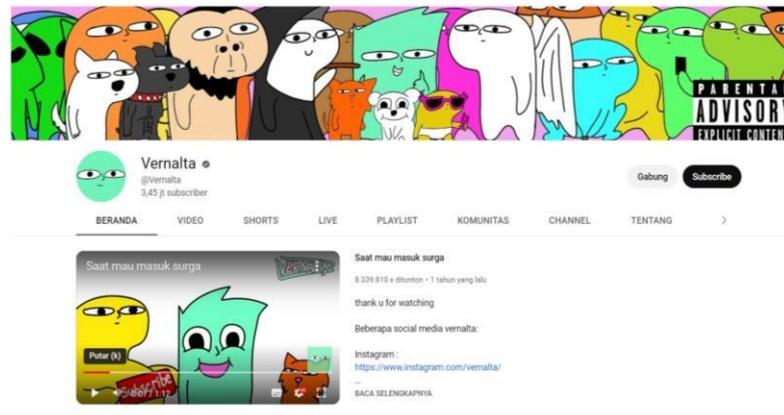
bercerita sebagai menggambarkan kehidupan melalui pengalaman pribadi, ide, keyakinan, belajar tentang kehidupan melalui cerita. Mendongeng juga merupakan seni menyampaikan cerita nyata atau fiksi yang dapat disertai dengan gambar, teks, suara bahkan video (Ariani, 2019). *Storytelling* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: Fabel, merupakan dongeng yang paling disukai siswa, karena minat siswa terhadap binatang sangat tinggi, seperti dongeng Akibat Tidak Mau Berbagi; Legenda, merupakan dongeng berisi tentang kejadian suatu tempat dan berhubungan dengan keajaiban alam, seperti cerita rakyat Malin Kundang; Mite, merupakan dongeng tentang roh dan dewa, seperti Jaka Tarub dan Nawang wulan; Sage, ini adalah dongeng dengan banyak unsur sejarah. Seperti yang diceritakan secara lisan, cerita fiksi lainnya akan ditambahkan seiring berjalannya waktu, contohnya Timun Mas; Parabel, artinya dongeng yang mengandung ibarat dan hikmah kehidupan serta memiliki banyak nilai Pendidikan, seperti cerita Bawang Merah dan Bawang Putih (Yuliana et al., 2021).

Secara umum, digital *storytelling* memuat komponen berupa langkah-langkah yang bertujuan mendidik berupa strategi peningkatan minat baca. Di era globalisasi ini, digital *storytelling* sangat diminati, terutama di kalangan generasi milenial. Kemajuan teknologi informasi memudahkan setiap orang untuk mengakses internet. Banyak platform media sosial memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri baik melalui teks, foto, audio, atau bahkan video (Fadillah et al., 2021).

Digital *storytelling* adalah mendongeng yang menggabungkan gambar, teks, dan suara menjadi video pendek (2-3 menit) menggunakan komputer. Tujuannya adalah menyajikan cerita yang sederhana agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Daya tariknya sendiri berasal dari masyarakat yang kemudian meninggalkan kesan yang jelas baik bagi pengarang maupun khalayak yang melihat hasil karya tersebut (Ratri, 2018).

Vernando Altamirano atau yang biasa dikenal dengan “Vernalta” merupakan salah satu *Content creator* animasi di Indonesia. *Content creator* asal Pekanbaru ini memulai karirnya pada tahun 2015 di kanal youtubanya yang menyajikan video speed drawing dan akhirnya pada tahun 2020 memutuskan untuk merubah konten videonya menjadi animasi. Ia merupakan animator yang banyak dikenal orang karena keunikannya dalam membuat animasi, alur cerita hingga cara berbicaranya hingga animasinya mendapat julukan sebagai “animasi ga ngotak” karena animasi yang disajikan cukup nyeleneh. Saat ini akun @vernalta banyak memiliki pengikut diberbagai platform media sosial seperti Youtube (3,45jt Subscriber), Instagram (1.2jt Followers) dan Tiktok (8jt Followers). Hingga saat ini

akun @vernalta tetap aktif membagikan videonya sebagai konten animasi yang menghibur.



Gambar 2 Chanel Youtube Vernalta  
 Sumber: <https://www.youtube.com/@Vernalta>

Analisis ini penting dilakukan guna mengetahui gaya *storytelling* apa yang digunakan oleh “vernalta” dalam konten animasinya. Analisis ini juga dilakukan untuk memberikan referensi kepada para *Content creator* maupun calon *Content creator* animasi lain untuk mengetahui cara pengemasan sebuah konten animasi yang dapat menarik audiens. Dengan analisis ini kita dapat menyadari seberapa pengaruh gaya *storytelling* seorang animator dalam menyajikan konten animasinya di media sosial.

## METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang dimana nantinya akan mencari informasi pendukung untuk jurnal ini dari jurnal yang ada. Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berguna agar dapat memahami sebuah makna yang ada para masalah sosial dan juga kemanusiaan (Olsson, 2008).

Teknik Pengumpulan data menggunakan Teknik dokumen yang dimana nantinya pengumpulan data akan dicari melalui kumpulan fakta yang terdapat dalam jurnal kegiatan dalam mencari informasinya.

Tujuan Penelitian untuk mengetahui gaya *storytelling* yang digunakan dalam animasi "vernalta". Manfaat Penelitian ini berguna untuk (1) Mendapatkan ilmu dan juga informasi yang baru (2) Memahami masalah yang dikaji dalam penelitian (3) Mendapatkan jawaban atas masalah yang ada dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat ini, Smartphone atau Android menjadi media utama. Optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan video animasi menjadi salah satu kegiatan konten di dunia teknologi (Achmad et al., 2021)

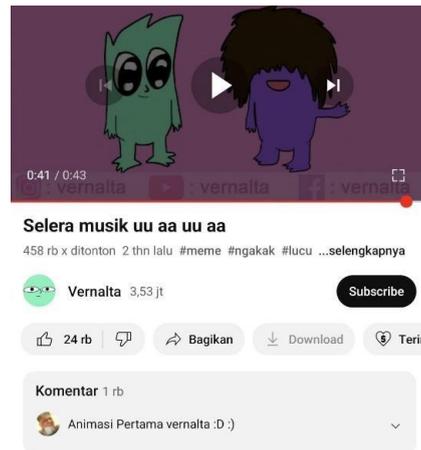
Animasi adalah suatu teknik yang banyak sekali digunakan dalam dunia film saat ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam live film. Selain dalam film, animasi juga banyak dimanfaatkan dalam dunia game. Definisi animasi sendiri berasal dari kata 'to animate' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Visualisasi merupakan teknik pembelajaran yang dapat menjadikan suatu konsep materi dapat dilihat dengan indera penglihatan secara nyata (Armansyah et al., 2019).

Terdapat beberapa animasi drawing yang ada di Indonesia salah satunya yaitu kartun animasi " Vernalta" yang diciptakan mulai tahun 2015. Vernalta menjadi salah satunya adalah animasi yang di sukai oleh semua kalangan termasuk anak- anak. Melalui platform media sosial youtube, animasi drawing itu dapat diakses dan diunduh secara gratis oleh semua kalangan masyarakat. Kemudahan inilah yang kemudian dimanfaatkan agar teknologi animasi drawing dapat diterima oleh masyarakat dan berkembang pesat. Berikut tampilan thumbnail pada Youtube "Vernalta":



Gambar 3 Thumbnail Youtube "Vernalta"  
Sumber: Screen shoot penulis di Youtube.com

"Konten Animasi Vernalta" diunggah pertama kali animasi drawing pada Tahun 2020 dengan durasi video 43 detik yang disukai oleh 24 ribu like, 3,53 juta subscriber dan 1 ribu komentar (30 Desember 2022).



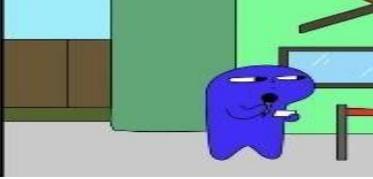
Gambar 4 Unggahan Pertama “Konten Animasi Vernalta”  
 Sumber: Screen shoot penulis di Youtube.com

Cerita dalam animasi dibagi menjadi 3 babak yaitu pada awal, tengah, dan akhir cerita dengan alur maju. Awal cerita menjelaskan informasi mengenai judul dari cerita ini. Bagiantengah/inti cerita berisi percakapan, gerakan lagu mengenal karakter tokoh yang ada di animasi vernalta. Di akhir animasi disampaikan penutupan dari Konten animasi yang ada di video.

Tokoh/karakter utama dalam “Vernalta” adalah animasi drawing yang di sukai oleh kalangan anak-anak mulai usia 6 tahun. Tokoh utama adalah untuk memperkenalkan perbedaan karakter sehingga animasi drawing tidak ditujukan hanya pada situasi tertentu. Tokoh utama menjadi refleksi atau gambaran target audiens sehingga digambarkan memiliki sifat ceria, aktif, dan bergerak, dalam animasi didukung dengan ekspresi sebagai respon yang digambarkan kepada target audiens. Tokoh dan animasi tersebut merupakan bentuk dari *agent pedagogical*. Agen Pedagogis adalah karakter virtual antropomorfik yang digunakan dalam lingkungan pembelajaran online untuk melayani tujuan pembelajaran (Fauziyah et al., 2020).

Tabel 1 Visual dan Nama Tokoh

Visual Tokoh	Nama Tokoh
	<p><b>Martiin Vernalta</b>                      Martiin vernalta adalah karakter animasi yang berperan sebagai malaikat pencabut nyawa yang masih magang, dia seorang yang polos dan sedikit ceroboh.</p>
	<p><b>Rizki Si Sapi</b>                      Rizki Si Sapi vernalta adalah karakter animasi yang berperan sebagai hewan sapi, dia seorang yang hewan yang nurut dan aktif.</p>

	<p><b>Rizal</b> Rizal vernalta adalah karakter animasi yang berperan sebagai Mc pembukaan toko lapet dia seorang yang suka berbicara.</p>
	<p><b>Tutu</b> Tutu Vernalta adalah salah satu karakter di animasi Vernalta yang berperan sebagai Beruang Kutub yang Toxic. Tutu ini selalu melontarkan kata-kata kasar dan toxic serta sukanya marah-marah. Karena kata-katanya yang selalu kasar ini, setiap kata-kata yang diucapkan Tutu seringkali di sensor sehingga banyak membuat penasaran bagi setiap orang yang melihat scene Tutu di Animasi Vernalta ini.</p>
	<p><b>Si Kucing Orange</b> Si Kucing Orange adalah karakter animasi yang berperan sebagai hewan peliharaan dia seorang yang cerdas.</p>

Sumber : Olahan Data Penelitian, Tahun 2022

Latar tempat dalam animasi yaitu ruang kelas sekolah, taman, jalan, dan rumah. latar adalah pelukisan tempat, waktu, dan situasi terjadinya peristiwa. Dalam cerita diatas sudah terdapat latar tempat, waktu, dan suasana dalam setiap peristiwa yang terjadi (Pramidana, 2020). Pada beberapa bagian, latar tempat yang dimunculkan adalah taman dengan pohon hijau, kursi putih dengan langit cerah dan awan. Taman menjadi penggambaran tempat yang sering dituju oleh para aktor untuk strorytelling dengan temannya. Kemudian establishing shot menunjukkan fasad gedung kelas dengan adanya meja dan kursi di dalam kelas. Establishing shot suasana indoor sekolah menjadi perkenalan kepada audiens mengenai latar untuk membangun cerita. Latar cerita juga dibangun pada lingkungan yang sangat dekat dengan tempat tinggal atau rumah, lokasi yang aman.



Gambar 5 Latar Tempat dan Waktu “Vernalta”  
Sumber: Screen Shot Penulis di Youtube.com

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita yang menyangkut segala persoalan. (Irawan et al., 2021) Pada dasarnya, konten animasi vernalta ini memiliki tiga jenis tema cerita utama yang selalu dikemas dengan humor-humor khas konten animasi “Vernalta”. Ketiga jenis tema cerita utama tersebut adalah: horor, romansa dan super hero.

Horor, merupakan tema yang dominan dari konten animasi vernalta. Tema ini biasanya mengisahkan tentang martiin yang menjadi sosok malaikat pencabut nyawa yang akan mencabut nyawa bersama tutu. Walau bertema horor, akan tetapi pembawaan cerita dan visual yang dibumbui humor yang menjadi sajian utama. Tema horor ini tercipta dari

kondisi sosial masyarakat Indonesia yang masih kental dan dekat dengan hal-hal mistis, sehingga tema ini menjadi tema yang dapat diterima oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 6 Tema Horor “Vernalta”  
Sumber: Youtube.com

Selain unsur humor, unsur romansa dan erotisme juga terkadang terdapat dalam beberapa cerita pada konten animasi vernalta ini, seperti kisah bertemu perempuan cantik di danau yang terlihat seperti mermaid yang digambarkan dengan perawakan sangat seksi, yang kesepian di pinggir danau dan pada akhirnya berniat didekati oleh bajak laut menggunakan perahu. Tema romansa sebagai salah satu tema cerita utama pun merupakan salah satu tema yang banyak disukai oleh penggemar. Tema ini menceritakan tentang kisah cinta mermaid dan bajak laut perahu.



The Little Mermaid Vernalta version

Gambar 7 Tema Romansa “Vernalta”  
Sumber: Youtube.com

Tema superhero yang muncul dalam konten animasi vernalta mengacu pada seseorang yang terjatuh ke laut dan sudah ditunggu untuk dimakan oleh buaya. Namun, datanglah sosok yang baik untuk menolong dan akhirnya, seorang yang akan terjatuh tersebut tidak jadi terjatuh karena ada sosok yang baik hati.

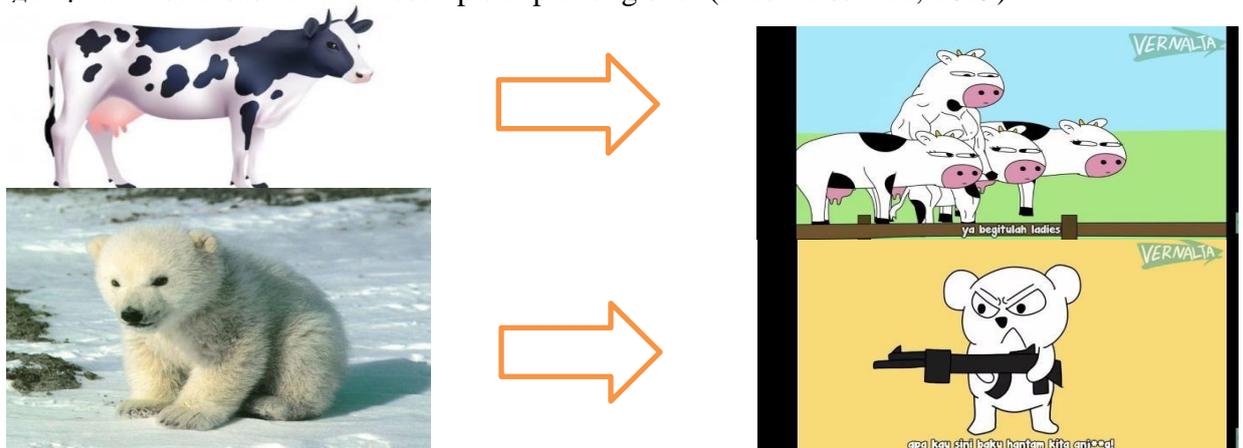


Gambar 8 Tema Superhero “Vernalta”

Sumber: Youtube.com

Pemilihan momen dan transisinya dalam konten animasi “Vernalta”, Konsen animasi vernalta intens menggunakan peralihan action to action dan subject to subject dalam konten animasinya. Khusus dalam konten animasi vernalta bertema kepahlawanan, porsi peralihan action to action, yaitu peralihan gambar antar panel dengan menekankan perubahan pada aksi atau gerak tokoh lebih banyak dibandingkan peralihan yang lain (Chindany & Mansoor, 2020). Hal ini disebabkan oleh tema cerita ini lebih menekankan pada aspek aksi fisik tokoh cerita. Adapun dalam tema romansa dan horror, porsi peralihan subject to subject atau peralihan gambar antar panel dengan menekankan perubahan subjek cerita tanpa ada perubahan tempat atau scene lebih dominan frekuensinya.

Semua konten animasi vernalta memakai tipe dua frame (panel) dengan ukuran yang sama dalam bentuk. Konten animasi vernalta dengan tipe visualisasi seperti ini umum digunakan. Adapun sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang mata normal dengan jarak visualisasi antara close up sampai long shot (Musnur & Faiz, 2019).



Gambar 9 Pemilihan Citra

Sumber: Olahan Data Penelitian, Tahun 2022

Citra visual yang dimunculkan semi-realistik dengan penggunaan elemen visual khususnya pada muka, khususnya pada tokoh tutu dan martin. Aspek berlebihan atau hiperbola ini, mengikuti idiom atau gaya visual pada tokoh vernalta. Adapun untuk citra latar tempat, menggunakan dua jenis visualisasi, yaitu latar yang menunjukkan tempat dengan elemen latar yang cukup detil dan lengkap, dan latar yang menunjukkan kedalaman ruang (depth of field) dalam konten animasi vernalta (Hadiwijoyo, 2019).

Pemilihan kata dalam konten animasi vernalta menggunakan bahasa Indonesia dengan menyisipkan logat kasar sebagai intonasi maupun pengayaan dialog antar tokoh

khususnya tokoh Punakawan. Pemilihan logat kasar sering dilakukan sensor dalam konten animasinya. Bahasa Indonesia lebih pada pertimbangan pemasaran dengan target pembaca yang mayoritas warga Negara Indonesia.

Alur yang digunakan dalam seluruh konten animasi vernalta adalah alur lurus progresif. Alur ini dipilih karena pertimbangan jumlah video konten, dan jumlah panel serta panjang cerita yang dipilih, yaitu cerita singkat yang masuk dalam kategori slice of life. Dengan frame yang sederhana (dua panel/frame per vid). Dinamika cerita dibangun dari pemilihan momen dan pemilihan kata yang membangun alur naratif dengan bantuan interpretasi dari pembacanya untuk menghubungkan bagian cerita antar panel.

## SIMPULAN

Tema konten animasi vernalta kecenderungan memiliki tema yang lucu dan unik. Khususnya tema yang sedang disenangani oleh semua kalangan saat ini, seperti horor atau pahlawan. Konten animasi vernalta menyesuaikan dengan target pembaca kelas menengah ke bawah, dengan tokoh martin, dan tutu yang sangat di idolakan banyak penggemarnya. Nuansa humor dipakai sebagai daya tarik dan hiburan bagi para pembaca. Pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui konten animasi berkenaan dengan masalah-masalah masyarakat kehidupan sehari-hari.

Konten animasi vernalta selalu mengangkat konteks lokal, baik secara trend gaya hidup dan ketertarikan masyarakat dalam menikmati konten dalam media sosial, tempat, waktu, bahkan tema cerita. Pemilihan tokoh cerita yang sedang trend dan khususnya martin dan tutu pun merupakan pendekatan dengan pertimbangan konteks lokal bersifat trend konten dalam media audio visual khususnya media social youtube.

## DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19.

JCommsci - Journal Of Media and Communication Science, 4(2), 54–67.  
<https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>

Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.  
<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>

Chindany, A. L., & Mansoor, A. Z. (2020). Struktur Visual Storytelling Animasi Edukasi Pelecehan Seksual “Ku Jaga Diriku”. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 11(1), 1–16.

<https://doi.org/10.5614/jkvw.2020.11.1.1>

Fadillah, I. N., Dini, K., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>

Fauziyah, E., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448–455. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p448>

Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil Dan Siput.” *Jurnal Ilmiah DASI*, 14(04), 10–13.

Hadiwijoyo, R. S. (2019). Analisis Metode Shadow Storytelling Pada Video Explainer Bea Cukai Edisi Kawasan Berikat. *Gestalt*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i1.17>

Hermawan, D. (2018). Content creator dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding dalam Media Sosial. *E-Jurnal Universitas Katolik Parahyangan*, 1, 1–12. [https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7824/maklhsc472\\_Daniel\\_Content\\_creator-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/7824/maklhsc472_Daniel_Content_creator-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Irawan, A., Fatmasari, R. K., & Yuliatu, A. (2021). Analisis Struktur Alur (Plot), Penokohan, dan Latar pada Novel Cinta Itu Luka Karya Revina VT.

Musnur, I., & Faiz, M. (2019). Analisis penyajian karakter dalam komik Vulcaman-Z. *Narada*, 6(2), 317–338.

Olsson, J. (2008). dalam *Penelitian Pendidikan Bahasa*. 信阳师范学院, 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>

Pramidana, I. D. G. A. I. (2020). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Dalam Cerpen “Buut” Karya I Gusti Ayu Putu Mahindu Dewi Purbarini. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 7(2), 61. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v7i2.28067>

Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.

Yuliana, D., Ayu, O., & Putri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>

Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1356>