



Perancangan Desain Karakter untuk Buku Cerita Interaktif Anak Usia 8–10 Tahun Tentang Konservasi Sirip Hiu

Jauhar Hanzel Wicaksono^{1*}, Mahimma Romadhona², Aditya Rahman Yani³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email: jauharhanzel25@gmail.com^{1*}, mahimma.dkv@upnjatim.ac.id², aditya.dkv@upnjatim.ac.id³

Korespondensi penulis: jauharhanzel25@gmail.com*

Abstract. *Shark finning remains a serious threat to shark conservation and the balance of marine ecosystems in Indonesia. The low level of public awareness, particularly among elementary school children, is a significant factor that highlights the need for educational media tailored to their characteristics. This study aims to design characters for an interactive illustrated book as a visual literacy medium to introduce shark conservation to children aged 8–10. The method used is a visual communication design approach, including literature review, observation, interviews with the Samudra Bakti community, and questionnaires distributed to children. The result is an interactive illustrated book featuring communicative characters, engaging visuals, and interactive elements that support the learning process. This media is expected to effectively convey shark conservation messages and increase children’s interest in environmental issues.*

Keywords: *Character design; Environmental education; Interactive illustrated book; Shark conservation; Visual literacy*

Abstrak. Perburuan sirip hiu masih menjadi ancaman serius bagi kelestarian hiu dan keseimbangan ekosistem laut di Indonesia. Rendahnya kesadaran masyarakat akan hal ini, khususnya pada anak usia sekolah dasar, menjadi salah satu faktor penting yang mendorong perlunya media edukasi yang sesuai dengan karakteristik mereka. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif sebagai media literasi visual untuk mengenalkan konservasi hiu kepada anak usia 8–10 tahun. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, wawancara dengan komunitas Samudra Bakti, serta kuesioner kepada anak-anak. Hasilnya berupa buku ilustrasi interaktif dengan karakter komunikatif, visual menarik, dan elemen interaktif yang mendukung pembelajaran. Media ini diharapkan dapat menyampaikan pesan konservasi secara efektif dan meningkatkan minat anak terhadap isu lingkungan.

Kata kunci: Buku ilustrasi interaktif; Desain karakter; Edukasi lingkungan; Konservasi ikan hiu; Literasi visual

1. LATAR BELAKANG

Indonesia sebagai negara maritim memiliki keanekaragaman biota laut yang tinggi, termasuk ikan hiu yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem laut. Hiu merupakan predator puncak yang berfungsi mengontrol populasi organisme di bawahnya dalam rantai makanan laut. Namun, tingginya permintaan sirip hiu di pasar internasional mendorong praktik perburuan berlebihan yang berdampak pada penurunan populasi hiu serta terganggunya struktur ekosistem laut (Mopay, 2019, n.d.). Penurunan populasi hiu secara signifikan dapat menyebabkan ketidakseimbangan rantai makanan yang berujung pada degradasi ekosistem laut secara keseluruhan. Permasalahan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek ekologis, tetapi juga dipengaruhi oleh rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konservasi hiu sejak usia dini (Naufal, 2019). Rendahnya pemahaman tersebut

menyebabkan kurangnya kepedulian terhadap keberlanjutan ekosistem laut, sehingga diperlukan upaya edukasi yang lebih efektif, sistematis, dan berkelanjutan.

Upaya konservasi hiu di Indonesia tidak hanya dilakukan melalui regulasi pemerintah, tetapi juga melalui peran komunitas lokal. Salah satu komunitas yang aktif dalam konservasi hiu adalah Samudra Bakti (Shark Klinik Bangsring Underwater) di Banyuwangi, Jawa Timur. Komunitas ini secara konsisten melakukan penyelamatan, perawatan, serta edukasi kepada masyarakat mengenai bahaya perdagangan sirip hiu dan pentingnya menjaga ekosistem laut (Ayu et al., 2021). Edukasi yang dilakukan juga menyasar anak-anak sekolah dasar sebagai generasi penerus yang diharapkan memiliki kesadaran lingkungan sejak dini. Namun, metode penyampaian yang masih didominasi secara lisan dinilai kurang efektif bagi anak usia 8–10 tahun, yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami informasi melalui visual, cerita, dan pengalaman langsung (Muthiah & Al-Bahij, n.d.). Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara metode edukasi yang digunakan dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif.

Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, media edukasi memiliki peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan yang menggabungkan unsur informasi, visual, dan pengalaman belajar secara terpadu. Media visual interaktif terbukti mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman anak terhadap materi edukatif, khususnya pada isu lingkungan dan konservasi (Islami et al., 2024). Hal ini karena visual memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara cepat, menarik, dan mudah diingat dibandingkan dengan teks atau penjelasan verbal semata. (Rahmanyani, 2021) menegaskan bahwa perancangan media visual edukatif yang sesuai dengan karakteristik target audiens anak harus mempertimbangkan aspek visual, naratif, dan psikologis agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Selain itu, prinsip-prinsip desain seperti warna, bentuk, komposisi, dan tipografi juga berperan penting dalam menarik perhatian serta membangun pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif memiliki peran penting sebagai representasi visual yang mampu membangun kedekatan emosional antara anak dan pesan yang disampaikan. Karakter yang dirancang sesuai dengan dunia anak dapat membantu menyederhanakan isu kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, sekaligus meningkatkan empati serta keterlibatan emosional anak terhadap cerita (6297-6308, n.d.). Karakter yang kuat juga dapat berfungsi sebagai role model yang mempengaruhi sikap dan perilaku anak terhadap lingkungan sekitarnya. Pendekatan visual berbasis karakter ini dinilai efektif sebagai media edukasi karena mampu menjembatani pesan moral dan nilai konservasi

dengan pengalaman belajar anak (Aditya & Al-Fatih, 2017). Selain itu, penggunaan elemen interaktif seperti pop-up, lift-the-flap, maupun aktivitas visual lainnya dapat meningkatkan partisipasi aktif anak serta memperkuat retensi informasi yang diperoleh.

Meskipun telah terdapat berbagai penelitian terkait media edukasi lingkungan, masih ditemukan keterbatasan dalam pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan desain karakter dengan pendekatan interaktif dalam konteks konservasi hiu. Sebagian besar media edukasi masih bersifat informatif dan kurang mempertimbangkan aspek keterlibatan emosional serta pengalaman belajar anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, terdapat peluang untuk mengembangkan media edukasi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, imersif, dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa perancangan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif sebagai media literasi visual guna mengenalkan konsep konservasi hiu kepada anak usia 8–10 tahun. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukasi. Diharapkan melalui media ini, pesan konservasi dapat tersampaikan secara lebih efektif, meningkatkan kesadaran lingkungan sejak dini, serta mendukung upaya edukasi yang dilakukan oleh komunitas konservasi.

Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam bentuk media edukasi yang aplikatif, tetapi juga memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang desain karakter dan media interaktif untuk edukasi anak. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kesadaran konservasi lingkungan melalui pendekatan visual yang kreatif dan inovatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Hiu merupakan predator puncak yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem laut melalui kontrol terhadap populasi organisme dalam rantai makanan. Namun, praktik perburuan sirip hiu yang masif menyebabkan penurunan populasi secara signifikan dan berdampak pada ketidakseimbangan ekosistem laut (Mopay, 2019). Selain faktor ekonomi, rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konservasi

hiu turut memperparah kondisi tersebut (Naufal, 2019). Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi yang efektif sejak usia dini untuk menanamkan kesadaran lingkungan.

Dalam konteks pembelajaran anak, literasi visual memiliki peran penting karena anak cenderung lebih mudah memahami informasi melalui media visual dibandingkan teks (Avgerinou & Pettersson, 2011). Media visual interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta retensi informasi pada anak (Islami et al., 2024). Salah satu media yang relevan adalah buku ilustrasi interaktif yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan interaktif seperti pop-up maupun augmented reality, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif (Rahmanyani, 2021).

Desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif berfungsi sebagai representasi visual yang dapat membangun keterlibatan emosional anak terhadap cerita. Karakter yang dirancang secara komunikatif dan sesuai dengan dunia anak mampu menyederhanakan isu kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Tillman, 2011). Selain itu, karakter juga dapat berperan sebagai role model yang mempengaruhi sikap dan perilaku anak terhadap lingkungan (Aditya & Al-Fatih, 2017).

Anak usia 8–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami informasi yang bersifat visual, kontekstual, dan berbasis pengalaman (Muthiah & Al-Bahij, n.d.). Oleh karena itu, media edukasi yang digunakan perlu mengintegrasikan elemen visual dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Dalam perancangan media edukasi, metode Design Thinking digunakan sebagai pendekatan yang berpusat pada pengguna. Metode ini meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test yang memungkinkan pengembangan solusi kreatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna (Fariyanto et al., 2021). Dengan demikian, penerapan desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif diharapkan mampu menjadi media edukasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak terhadap konservasi hiu.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Walidin et al. (2020), penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang fenomena manusia melalui kata-kata dan perspektif informan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali data mendalam mengenai karakteristik hiu dan kebutuhan edukasi,

sementara pendekatan kuantitatif melalui kuesioner digunakan untuk memvalidasi preferensi visual karakter pada target audiens.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Observasi dilakukan secara primer di Komunitas Samudra Bakti (Shark Klinik Bangsring) untuk mengamati ciri fisik berbagai jenis hiu, serta observasi sekunder terhadap buku cerita anak untuk analisis benchmarking desain karakter. Studi pustaka dilakukan melalui literatur anatomi hiu dan teori perkembangan anak. Wawancara mendalam dilakukan bersama praktisi konservasi, Bapak Muhibi dan Bapak Sukirno, serta ilustrator profesional, Dinda Rizki Rachmawadhani, S.Ds., untuk mendalami gaya visual yang efektif bagi anak.

Kerangka kerja perancangan ini menerapkan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan sistematis. Tahap Empathize dilakukan untuk memahami urgensi perburuan sirip hiu, yang kemudian dirumuskan pada tahap Define untuk mengatasi masalah efektivitas penyampaian pesan pada anak usia 8-10 tahun. Pada tahap Ideate, disusun konsep verbal dan eksplorasi visual pahlawan cilik serta karakter hiu, lalu dikembangkan menjadi Prototype berupa desain karakter final dalam berbagai pose dan ekspresi. Terakhir, tahap Test dilakukan dengan menguji daya tarik visual karakter kepada target audiens untuk penyempurnaan desain.

Proses perancangan teknis dibagi menjadi tiga tahap utama: pra-produksi (riset ciri fisik dan pembuatan sketsa), produksi (digital painting dan pewarnaan), serta pasca-produksi (finalisasi desain karakter dan pengujian visual). Data dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan desain karakter yang akurat dan komunikatif bagi Generasi Alpha.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesimpulan Data

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner, diperoleh bahwa permasalahan utama dalam konservasi hiu di Indonesia tidak hanya disebabkan oleh aktivitas perburuan, tetapi juga rendahnya tingkat kesadaran masyarakat, khususnya pada anak usia sekolah dasar. Anak usia 8–10 tahun memiliki karakteristik belajar yang cenderung visual dan imajinatif, sehingga membutuhkan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami.

Hasil wawancara dengan komunitas Samudra Bakti menunjukkan bahwa kegiatan edukasi konservasi hiu telah dilakukan secara rutin, namun metode penyampaian yang digunakan masih didominasi secara verbal. Hal ini menyebabkan pesan yang disampaikan kurang optimal diterima oleh anak-anak, karena tidak sesuai dengan karakteristik belajar mereka yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif.

Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada media pembelajaran yang memiliki ilustrasi berwarna, karakter yang menarik, serta elemen interaktif. Media berbasis visual dinilai lebih efektif dalam membantu anak memahami informasi dibandingkan dengan penyampaian teks atau penjelasan lisan semata.

Berdasarkan kajian literatur, penggunaan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta keterlibatan emosional anak terhadap materi yang disampaikan. Desain karakter yang sesuai dengan dunia anak mampu membangun kedekatan emosional, sehingga pesan edukasi, termasuk nilai-nilai konservasi hiu, dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media edukasi berbasis visual yang interaktif dan komunikatif, seperti buku ilustrasi interaktif dengan desain karakter yang menarik, sebagai solusi dalam menyampaikan pesan konservasi hiu kepada anak usia sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kelestarian ekosistem laut.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan desain karakter ini adalah Design Thinking. Menurut Fariyanto et al. (2021), metode ini berfokus pada solusi kreatif berbasis kebutuhan pengguna. Tahapan perancangan dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

1. Empathize : Melakukan observasi di Komunitas Samudra Bakti dan riset data Mongabay (2021) untuk memahami masalah perburuan hiu serta persepsi anak-anak terhadap hiu yang cenderung negatif/menakutkan.
2. Define : Merumuskan masalah bahwa diperlukan desain karakter pahlawan cilik yang representatif bagi anak usia 8-10 tahun untuk membangun keterikatan emosional dan empati terhadap konservasi hiu.
3. Ideate : Mengembangkan konsep visual "Ekspedisi Empatik" dengan menciptakan tiga karakter utama (Ravin, Dipo, dan Leina) serta karakter hiu pendamping (Hiu Putih, Hiu Monyet, dan Hiu Belimbing) bergaya kartun.
4. Prototype : Mewujudkan konsep ke dalam character sheet digital. Karakter dirancang dengan proporsi kepala lebih besar (chibi) dan atribut fisik hiu untuk menciptakan identitas visual yang ikonik.
5. Test : Menguji daya tarik visual karakter kepada anak-anak sekolah dasar. Hasil kuesioner menunjukkan preferensi sebesar 37,9% terhadap gaya visual interaktif, yang kemudian digunakan untuk finalisasi ekspresi karakter.

Proses Perancangan Desain

Konsep Desain Karakter

Desain karakter disesuaikan dengan target segmentasi buku ilustrasi interaktif, yaitu anak usia 8–10 tahun. Eksplorasi karakter difokuskan pada tokoh-tokoh utama yang memiliki peran penting dalam alur cerita, yaitu Ravin, Dipo, dan Leina. Ketiga karakter dirancang sebagai pahlawan cilik dalam cerita fantasi bawah laut dengan pendekatan visual yang sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak-anak.

Untuk memperkuat genre fantasi, setiap karakter dirancang dengan elemen pakaian dan aksesoris unik yang merepresentasikan kemampuan magis masing-masing. Atribut visual ini berfungsi membangun identitas karakter secara kuat sekaligus memicu imajinasi pembaca dalam mengikuti petualangan yang disajikan dalam buku ilustrasi interaktif.

Implementasi Desain Karakter

Proses perancangan karakter Ravin dan Hiu Putih Besar, Dipo dan Hiu Monyet, serta Leina dan Hiu Belimbing dilakukan melalui tahapan kreatif digital untuk menghasilkan visual yang komunikatif bagi anak usia 8–10 tahun. Tahapan ini meliputi:

Sketsa Karakter (Sketching)

Tahap sketsa merupakan fondasi awal untuk menentukan anatomi dan kepribadian tokoh.

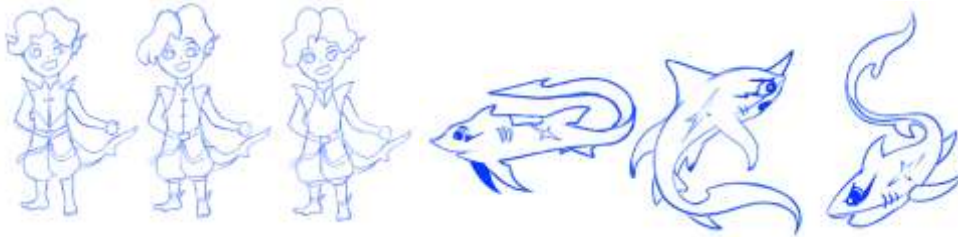
Sketsa Ravin dan Hiu Putih Besar



Sketsa Leina dan Hiu Belimbing



Sketsa Dipo dan Hiu Monyet



Coloring

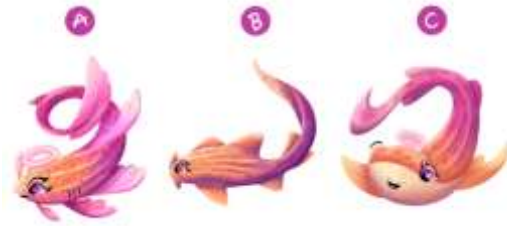
Setelah sketsa disetujui, dilakukan proses inking atau penegasan garis menggunakan teknik bitmap. Garis dibuat bersih (clean art) namun tetap memiliki tekstur lembut agar tidak kaku.

Coloring Ravin dan Hiu Putih Besar



Coloring Leina dan Hiu Belimbing





Coloring Dipo dan Hiu Monyet



5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan proses yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa desain karakter dalam buku ilustrasi interaktif tentang konservasi ikan hiu di Indonesia mampu berperan sebagai media literasi visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8–10 tahun. Pendekatan desain karakter yang sederhana, ekspresif, dan ramah anak terbukti membantu menyederhanakan isu konservasi hiu yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami serta menarik bagi anak-anak.

Perancangan buku ilustrasi interaktif dengan dukungan elemen pop-up dan teknologi Augmented Reality (AR) memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan partisipatif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun kedekatan emosional anak terhadap karakter dan isu konservasi. Dengan

demikian, desain karakter dan ilustrasi interaktif dapat menjadi solusi visual yang relevan dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kelestarian ikan hiu dan ekosistem laut.

Selain itu, perancangan ini menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam proses desain komunikasi visual efektif dalam menghasilkan media edukasi yang berpusat pada kebutuhan pengguna, dalam hal ini anak-anak dan komunitas konservasi. Media yang dihasilkan berpotensi mendukung kegiatan edukasi yang dilakukan oleh Komunitas Samudra Bakti serta menjadi alternatif media pembelajaran visual yang inovatif dalam konteks pendidikan lingkungan.

Saran

Pengembangan media buku ilustrasi interaktif ini disarankan untuk dilanjutkan dengan pengayaan konten cerita, variasi aktivitas interaktif, serta penyesuaian tingkat kesulitan materi agar dapat menjangkau rentang usia anak yang lebih luas. Selain itu, optimalisasi fitur Augmented Reality dapat dilakukan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan beragam.

Bagi komunitas konservasi dan institusi pendidikan, media ini dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari program edukasi lingkungan yang terintegrasi, baik di sekolah maupun dalam kegiatan sosialisasi di luar sekolah. Ke depan, perancangan serupa dapat dikembangkan dengan tema konservasi laut lainnya, sehingga pendekatan desain karakter dan ilustrasi interaktif dapat terus berkontribusi sebagai media edukasi visual yang efektif dalam menanamkan kesadaran lingkungan sejak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Aditya, R., & Al-Fatih, M. (2017). Perancangan media edukasi berbasis ilustrasi untuk anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 45–53.
- Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2011). Toward a cohesive theory of visual literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1–19. <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674687>
- Ayu, D. P., Prasetyo, B., & Hidayat, R. (2021). Peran komunitas dalam konservasi hiu di wilayah pesisir Jawa Timur. *Jurnal Kelautan dan Lingkungan*, 8(1), 22–30.
- Farhan, M., & Arifin, M. (2024). Penerapan design thinking dalam perancangan media edukasi interaktif. *Jurnal Desain dan Inovasi*, 12(1), 15–25.
- Fariyanto, M., Prasetyo, A., & Lestari, D. (2021). Metode design thinking dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–96.

- Gunawan, A., & Putra, R. (2020). Prototype sebagai tahapan dalam proses perancangan desain. *Jurnal Desain Produk*, 6(1), 40–48.
- Haryuda, F., Pratama, Y., & Sari, M. (2021). Pengembangan ide kreatif dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Seni dan Desain*, 10(2), 60–70.
- Islami, R., Nugroho, A., & Wulandari, T. (2024). Media visual interaktif sebagai sarana edukasi lingkungan untuk anak. *Jurnal Pendidikan Visual*, 7(1), 33–42.
- Mopay, A. (2019). Dampak perburuan sirip hiu terhadap ekosistem laut. *Jurnal Ilmu Kelautan*, 14(2), 101–110.
- Muaziz, A., & Isnaini, N. (2024). Implementasi design thinking dalam perancangan media edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi*, 11(1), 55–65.
- Muthiah, A., & Al-Bahij, A. (n.d.). Media pembelajaran visual interaktif untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 12–20.
- Naufal, M. (2019). Kesadaran masyarakat terhadap konservasi hiu di Indonesia. *Jurnal Lingkungan Hidup*, 5(2), 77–85.
- Rahmanyani, R. (2021). Perancangan media visual edukatif untuk anak usia dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 25–34.
- Sari, D., Prasetyo, E., & Hadi, S. (2020). Tahap define dalam metode design thinking. *Jurnal Riset Desain*, 4(2), 90–98.
- Syabana, R., Kurniawan, D., & Putri, A. (2020). Evaluasi prototype dalam perancangan media interaktif. *Jurnal Multimedia*, 6(2), 50–59.
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Focal Press.