

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MENGANTISIPASI ORANG DENGAN DEMENSIA ALZHEIMER

Ivanya Winoto, Rabendra Yudistira Alamin
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri,
 Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
 Institut Teknologi Sepuluh Nopember
 Jl. Arif Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: ivyagabrielle99@gmail.com

Abstrak—Kebanyakan orang yang berusia lanjut mulai kehilangan kemampuan mengingatnya, yang dikenal dengan istilah Demensia. Demensia sendiri memiliki lingkup yang luas dan terbagi lagi menjadi beberapa penyakit, salah satunya adalah *Alzheimer's Disease* atau penyakit Alzheimer. Kebanyakan ODD (Orang Dengan Demensia) kemudian dirawat di rumah dengan keluarganya yang bertindak sebagai *caregiver*. Saat ini, sumber-sumber informasi yang ada masih tidak terlalu banyak sehingga para *caregiver* tidak dapat mempelajari cara menghadapi ODD dengan optimal.

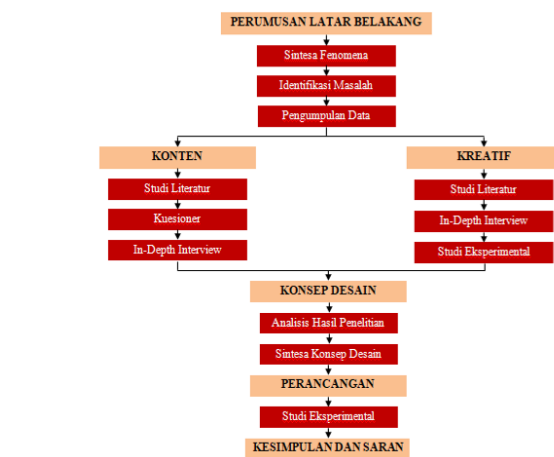
Komik interaktif sebagai media edukasi dalam mengantisipasi ODD Alzheimer agar dapat membantu para *caregiver* mempelajari cara yang tepat dalam mengantisipasi ODD dengan cara yang mudah dimengerti. Komik interaktif menjadi media yang dipilih karena cerita disertai gambar-gambar dapat menjelaskan kejadian-kejadian dan informasi yang ada secara komprehensif serta penceritaan yang lebih efektif. Untuk tujuan tersebut, dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode riset seperti kuesioner, *in-depth interview* dengan psikiater dan *caregiver*, studi literatur, dan studi eksperimental untuk segi visual. Hasil analisis data dari beberapa metode tersebut digunakan pada proses pembuatan konsep desain.

Hasil perancangan yang dihasilkan berupa aplikasi *smartphone android* yang berisi 4 *chapter* yang memberikan informasi edukasi Alzheimer tahap awal, sedang, dan akhir, serta informasi perawatan diri untuk *caregiver*. Informasi tersebut bertujuan untuk membantu pembaca menjadi *aware* akan gejala-gejala Penyakit Alzheimer dan dapat mengantisipasi penurunan kondisi seorang ODD Alzheimer dengan optimal.

Kata Kunci—*edukasi, komik interaktif, Alzheimer, caregiver.*

I. PENDAHULUAN

PADA masa sekarang, lansia memiliki jumlah yang tidak sedikit dalam rasio penduduk dunia dan Indonesia. Berdasarkan data proyeksi penduduk, diperkirakan tahun 2017 terdapat 23,66 juta penduduk lansia di Indonesia (9,03%). Diprediksi jumlah penduduk lansia tahun 2035 mencapai 48,19 juta [1]. Semakin bertambahnya umur manusia, maka semakin banyak dan besar pula resiko

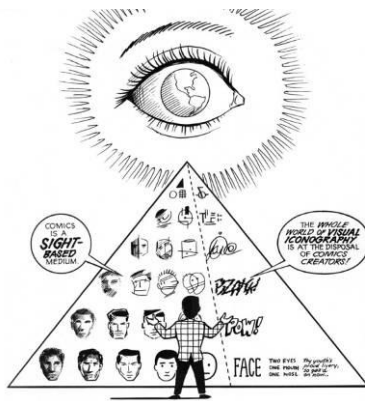


Gambar 1. Diagram alur penelitian dimulai dari perumusan latar belakang sampai tahap konsep desain.

penyakit yang akan diderita. Salah satu efek yang muncul saat seseorang masuk dalam kategori lansia adalah pikun atau berkurangnya kemampuan mengingat yang dimiliki oleh orang tersebut. Berkurangnya kemampuan mengingat merupakan salah satu gejala penyakit yang dikenal sebagai Demensia.

Penyakit Alzheimer merupakan salah satu jenis Demensia yang paling umum ditemui di lansia. Kasus Alzheimer ditemukan pada 2 dari 3 ODD (Orang Dengan Demensia). Alzheimer merupakan penyakit yang memburuk seiring berjalannya waktu dengan cara merusak sel-sel otak [2]. Ada sekitar 46 juta jiwa yang menderita penyakit Alzheimer di dunia, dan sebanyak 22 juta jiwa di antaranya berada di Asia. Di Indonesia saat ini ditemukan lebih dari 1 juta orang usia lanjut ODD (Orang Dengan Demensia) Alzheimer. Angka ini diperkirakan akan meningkat hampir 4 kali pada tahun 2050 [1].

Masalah ketidaktahuan masyarakat disebabkan kurangnya sumber yang mudah dimengerti yang dapat mengedukasi para *caregiver* tentang Alzheimer, gejalanya, dan cara-cara menghadapinya. Perlakuan yang tepat dapat membantu memperlambat penurunan kondisi ODD (Orang Dengan Demensia) Alzheimer [1]. Maka dari itu, dibutuhkan media komunikasi yang mudah dimengerti supaya para *caregiver* dapat menyiapkan diri dan mempelajari cara yang tepat



Gambar 2: Piramida elemen visual komik.

dalam menghadapi ODD (Orang Dengan Demensia) Alzheimer baik secara fisik maupun mental.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Diagram Alur Riset

Gambar alur riset bisa dilihat pada gambar 1. yang dijelaskan bahwa mulai dari perumusan latar belakang sampai tahap konsep desain.

B. Protokol Riset

1. In-Depth Interview

In-Depth Interview akan dilakukan pada 4 narasumber. Data tentang *what to say* akan didapatkan dari wawancara dengan psikiater, zcaregiver, dan ketua yayasan Alzheimer Indonesia. Lalu, data tentang *how to say* akan didapatkan dari komikus dan *game developer*.

2. Studi Eksperimental

Riset ini berpusat pada eksperimen dalam perancangan unsur-unsur dalam komik interaktif seperti desain karakter, *storyline*, *flashboard* yang didapat dari informasi dan data-data sekunder.

3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan acuan buku-buku yang membahas tentang cerita caregiver merawat ODD dan buku yang membahas tentang penyakit pada lansia.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu metode riset dalam perancangan yang dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif. Kuesioner yang diberikan bersifat open dan closed question. Kuesioner ini merupakan kuesioner peminatan yang digunakan sebagai afirmasi hipotesa terhadap media komik digital interaktif sekaligus menyaring informasi dan pola hidup pengguna aplikasi komik digital interaktif yang mampu menjadi bahan pertimbangan dalam proses perancangan. Kuesioner bertujuan untuk mengetahui genre dan preferensi visual pembaca serta kebutuhan dalam aplikasi komik digital interaktif.

5. User Testing

User testing dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dan komunikatif komik interaktif ini. *User testing* juga penting untuk mengetahui saran dan kritik

dari pembaca, serta apakah pesan moral dan edukatif dari komik interaktif ini sudah tersampaikan. *User testing* dilakukan kepada 5 *user* yang diamati untuk mengetahui reaksi user terhadap komik interaktif yang telah dapat dimainkan secara penuh.

III. TINJAUAN PUSTAKA DAN ANALISA

A. Penyakit Alzheimer

Alzheimer's Disease atau Penyakit Alzheimer merupakan salah satu jenis Demensia yang paling umum ditemui di lansia. Alzheimer ditemukan pada 2 dari 3 ODD (Orang Dengan Demensia). Alzheimer merupakan penyakit yang memburuk seiring berjalannya waktu dengan cara merusak sel-sel otak. Material abnormal terbentuk di dalam otak dalam rupa serat-serat yang terilit di tengah-tengah sel-sel otak, serta "plak" atau bongkahan-bongkahan kecil yang terbentuk dari material protein di luar sel-sel otak. Material abnormal tersebut mengganggu pengolahan pesan di otak dan merusak koneksi antar sel-sel otak. Sel-sel otak tersebut akhirnya mati sehingga informasi tidak dapat diingat atau dimengerti [2].

B. Caregiver

Caregiver adalah seorang individu yang secara umum merawat dan mendukung individu lain. *Caregiver* mempunyai tugas sebagai *emotional support*, merawat pasien (memandikan, memakaikan baju, menyiapkan makan, mempersiapkan obat), mengatur keuangan, membuat keputusan tentang perawatan dan berkomunikasi dengan pelayanan kesehatan formal.

C. Teori Komik

Komik adalah suatu media komunikasi yang menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita pada pembacanya. Dalam penggunaan Bahasa Indonesia secara umum, Kamus Besar Bahasa Indonesia menerjemahkan komik sebagai buku cerita bergambar. Unsur-unsur visual utama pembentuk komik adalah ilustrasi ikonik, bahasa tekstual, dan realita yang diwakili oleh ilustrasi ikonik itu sendiri.

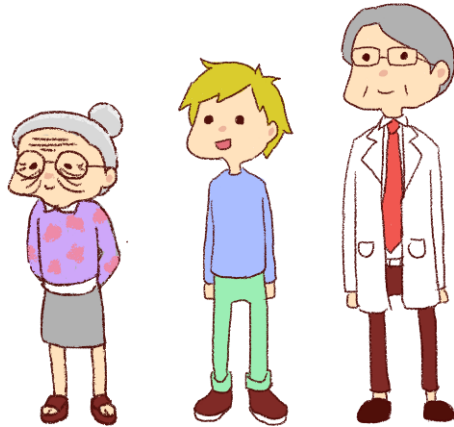
Untuk menggabungkan tiga unsur utama tersebut, komik mengenal unsur transisi, yang pada umumnya merupakan spasi antar gambar dalam komik. Transisi berfungsi agar pembaca mampu menggunakan imajinasinya dalam menangkap apa yang terjadi dalam jeda antar panel tersebut. Unsur lainnya adalah *panelframe* atau garis batas panel. Garis batas panel adalah garis yang membatasi satu ilustrasi dengan ilustrasi lainnya. Jika penggabungan ini dilakukan, komikus dapat menciptakan suatu ilusi pergerakan, percakapan, maupun perubahan fisik dalam satu halaman komik [3].

D. Animasi

Animasi merupakan suatu proses penciptaan gerakan yang kontinu, dan melibatkan ilusi perubahan bentuk [4]. Dalam membuat animasi, seseorang harus mengetahui dan



Gambar 3: Visual final karakter utama.



Gambar 4: Visual karakter pendukung.

memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sehingga didapatkan hasil yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan. Dua animator profesional yaitu Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Walt Disney. Ke-12 prinsip animasi tersebut antara lain adalah *Solid Drawing*, *Timing and Spacing*, *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Staging*, *Appeal*, dan *Exaggeration* [5]. Dari 12 prinsip animasi di atas, yang dominan digunakan adalah *Secondary Action* dan *Exaggeration*.

E. Gaya Gambar

Gaya gambar merupakan salah satu hal utama dalam membuat sebuah karya visual. Ada beberapa jenis gaya gambar, antara lain realisme, semirealisme, dekoratif, karikatur, dan kartun. Gaya gambar yang digunakan pada perancangan ini adalah realisme dan kartun.

IV. HASIL DESAIN

A. Visual Karakter Utama

Karakter utama dalam komik interaktif ini berwujud seorang perempuan yang berambut cokelat dan berciri khas baju kuning. Karakter ini bertumbuh seiring berjalannya *chapter*, di *chapter 1* karakter ini berwujud seorang anak SD dan berambut pendek. Dalam *chapter 2*, karakter ini berwujud seorang anak remaja dan berambut sedang. Dalam

chapter 3 dan *4*, karakter ini berwujud seorang perempuan berusia dewasa awal dan berambut panjang. Pakaian yang digunakan antara lain kaos berwarna kuning dan celana biru atau seragam sekolah berwarna putih dan kuning.

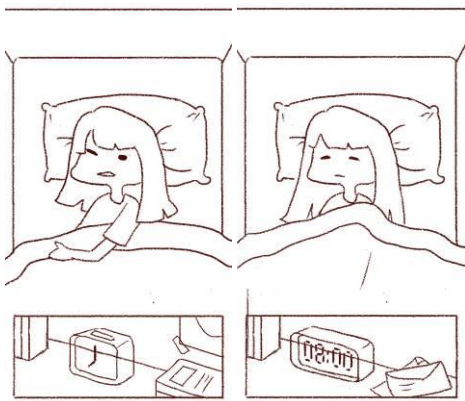
Berdasarkan *brainstorming* karakter dan studi eksisting, didapatkan karakteristik yang sesuai untuk karakter utama, yang menyesuaikan di tiap *chapter* seiring dengan tahap-tahap Alzheimer sang nenek. *Chapter 1* karakteristik tokoh utama adalah polos dan periang serta dekat dengan sang nenek. Hal ini melihat pertimbangan dari Alzheimer tahap awal yang baru mulai mempengaruhi aspek-aspek kehidupan ODD (Orang Dengan Demensia) dan orang sekitarnya. Di *chapter 2*, karakteristik tokoh utama adalah pemurung dan emosional. Hal ini dikarenakan terpengaruhnya hubungan tokoh utama dengan tokoh nenek karena tahap sedang Alzheimer yaitu tidak dapat mengontrol emosi dan melupakan hal-hal yang penting. Di *chapter 3*, karakteristik tokoh utama menjadi lebih dewasa dan sabar dalam merawat sang nenek.

B. Karakter Pendukung

Selain karakter utama, di dalam komik ini juga terdapat karakter pendukung yaitu nenek, sahabat karakter utama, dan psikiater. Karakter pendukung utama yang sering muncul dan berhubungan langsung dengan karakter utama adalah nenek sebagai ODD Alzheimer. Terdapat juga karakter dokter yang membantu memberi informasi dan penanganan Alzheimer, serta teman sekolah tokoh utama. Karakter nenek merupakan karakter pendukung yang paling penting, karena karakter nenek berperan sebagai Orang Dengan Demensia (ODD) Alzheimer yang menunjukkan berbagai gejala dan kejadian-kejadian yang dialami seorang ODD.

Selain karakter nenek, terdapat juga karakter pendukung lain seperti sahabat dari karakter utama yang pertama kali memberi informasi kepada karakter utama tentang Penyakit Alzheimer. Karakter sahabat ini merupakan seorang anak dari WNA Amerika yang pindah ke Indonesia dan merupakan tetangga dari karakter utama. Karakter ini mengetahui tentang kakeknya yang merupakan ODD dan juga tentang Penyakit Alzheimer karena di negara-negara barat, penyakit mental pada orang tua lebih dianggap serius dan akan langsung didiagnosa dan mendapatkan perawatan, dan lebih sedikit jumlah orang yang memiliki stigma bahwa orang tua yang pikun merupakan hal wajar.

Karakter pendukung lainnya adalah karakter psikiater. Psikiater ini merupakan seorang laki-laki paruh baya yang mendiagnosa karakter nenek. Karakter ini merupakan seorang psikiater karena seorang psikiater memiliki latar belakang kedokteran, dapat memberikan obat, serta memiliki kompetensi untuk mendiagnosis gangguan mental dan pengobatannya. Karakter psikiater memiliki pengetahuan yang banyak tentang Demensia dan Penyakit Alzheimer.



Gambar 5: Contoh scene interaksi objek yang aktif.

Gambar 6: Contoh scene interaksi menghabiskan *item*.

C. Storyline

Komik interaktif ini memiliki total 4 *chapter* dengan durasi kira-kira 10 menit per *chapter* untuk dimainkan. Pada *chapter* 1, materi-materi informasi edukasi yang ada mencakup tahap awal Alzheimer, yaitu pada *scene* di mana karakter nenek lupa membawakan bekal untuk karakter utama sehingga kotak bekalnya kosong. Hal tersebut merupakan hal kecil namun penting, dan ini adalah gejala yang sangat umum pada ODD Alzheimer. Di *chapter* ini juga pembaca diberi edukasi tentang pengertian Penyakit Alzheimer.

Pada *chapter* 2, materi edukasi yang disampaikan adalah gejala tahap sedang, yaitu emosional. *Scene* penting ada pada *scene* karakter utama yang beradu argumen dengan karakter nenek setelah karakter nenek menuduh karakter utama mengambil barangnya. Terdapat juga informasi tentang penggunaan jurnal untuk mencatat kegiatan dan perkembangan ODD, serta obat-obatan yang diberikan untuk mempermudah psikiater saat menangani ODD.

Chapter 3 memberikan materi edukasi tentang ODD di tahap akhir, setelah mencapai tahap akhir. *Scene* penting pada *chapter* ini mencakup saat ketika karakter nenek jatuh dan dirawat di rumah sakit, dan disertai dengan beberapa *scene* tentang cara mengantisipasi ODD untuk menghindari penurunan kondisi pada tahap akhir.

Materi edukasi pada *chapter* 4 berfokus pada perawatan diri *caregiver*, termasuk tips-tips untuk *caregiver* agar dapat merawat diri dan ODD secara lebih optimal.

D. Interaktivitas

Dalam komik ini, interaktivitas merupakan salah satu aspek paling penting yang mendukung jalannya cerita dan mempengaruhi kesan pengguna saat membaca komik ini. Interaktif berarti pengguna dapat melakukan suatu tindakan atau mempengaruhi jalannya komik tersebut. Dalam komik ini, ada beberapa jenis *scene* interaktif, antara lain:

1. Interaksi Objek yang Aktif

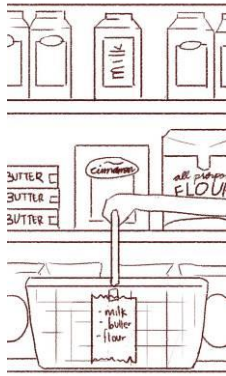
Scene interaktif ini biasanya muncul pada saat awal *chapter*. Adegan bangun ini menandai mulainya hari sang karakter utama dan juga suatu pembuka yang konsisten untuk setiap tahap pertumbuhan karakter utama. Interaktivitas pada adegan ini dilakukan dengan mengetuk jam weker yang sedang berdering untuk mematikan alarm. Setelah pengguna mengetuk jam weker, adegan ini kemudian otomatis *fade out* dengan warna putih dan lanjut ke adegan selanjutnya. *Scene* ini juga disertai dengan animasi jarum jam yang bergerak menuju jam 8 serta jam weker yang bergetar, serta *sound effect* dering jam.

2. Interaksi menghabiskan *item*

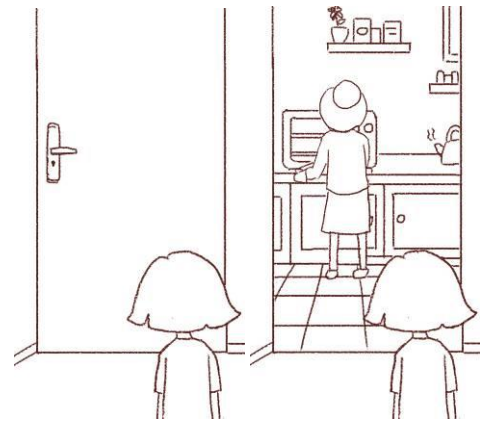
Scene ini ada di beberapa bagian di setiap *chapter*. Adegan makan bisa berupa sarapan di rumah karakter utama atau makan siang dengan bekal yang dibawakan nenek pada saat istirahat di sekolah. Interaktivitas pada adegan makan adalah pengguna harus mengetuk beberapa *item* yang ada pada layar hingga semua *item* tersebut habis. Setelah habis, maka *scene* akan otomatis *fade out* menjadi putih dan berlanjut ke adegan selanjutnya. *Scene* interaktif ini juga disertai dengan animasi dan *sound effect* mulut karakter yang mengunyah.

3. Interaktif *drag and drop*

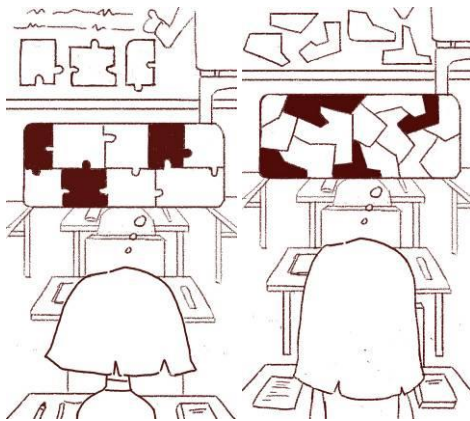
Adegan ini biasanya terdapat pada bagian tengah *chapter*. Adegan ini menceritakan karakter utama yang sedang berbelanja. *Item* yang dibelanjakan berganti setiap *chapter*. Hal ini disesuaikan dengan jalan cerita yang dibahas pada tiap *chapter*-nya. Pada *chapter* 1, yang dibelanjakan adalah bahan-bahan membuat kue, yaitu tepung, mentega, dan susu. Pada *chapter* 2, yang dibelanjakan adalah kebutuhan makan sehari-hari, yaitu kentang, kacang polong, dan sayuran. Pada *chapter* 3, yang dibelanjakan adalah kebutuhan merawat karakter nenek, yaitu tisu dan diaper. Pengguna harus melakukan *drag and drop* setiap *item* ke dalam keranjang belanja. Setelah *item* yang ada di catatan belanja dimasukkan ke dalam keranjang, tulisan *item* tersebut akan tercoret secara otomatis. *Scene* ini disertai dengan animasi keranjang belanja yang bergerak ke bawah sedikit ketika ada barang yang dimasukkan serta *sound effect tap* ketika barang masuk ke dalam keranjang.



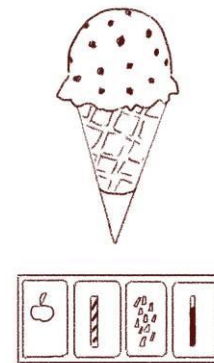
Gambar 9: Contoh *scene* interaktif *drag and drop*.



Gambar 7: Contoh *scene* interaktif membuka pintu.



Gambar 10: Contoh *scene* interaktif *puzzle*.



Gambar 8: Contoh *scene* interaktif mendekorasi.

4. *Puzzle*

Scene puzzle berada di tengah-tengah *chapter*. *Puzzle* menceritakan tentang karakter utama yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Potongan-potongan *puzzle* yang berada di papan tulis melambangkan pelajaran atau informasi yang kemudian masuk ke pikiran atau otak karakter utama. *Puzzle* ini memiliki warna biru agar terlihat berbeda dari latar belakang dan menandakan bahwa *item* tersebut dapat diinteraksikan. Pengguna harus melakukan *drag and drop* setiap potongan *puzzle* ke tempat yang seharusnya. Setelah semua potongan lengkap, *puzzle* akan menjadi satu bagian yang lengkap dan otomatis *fade out* warna putih dan lanjut ke *scene* selanjutnya. Adegan ini disertai dengan animasi *puzzle* yang menjadi satu bagian saat lengkap serta *sound effect tap* saat potongan diletakkan di tempatnya.

5. Membuka pintu

Scene interaktif pintu dapur terdapat pada awal *chapter*. Adegan ini menceritakan karakter utama yang setelah bangun tidur kemudian mencari nenek yang berada di dapur. Pada *chapter 1*, nenek digambarkan sedang membuat kue. Pada *chapter 2*, nenek sedang mencari-cari barang, sehingga seisi dapur menjadi berantakan. Pada *chapter 3*, nenek tidak ada di dapur sehingga dapur tersebut digambarkan kosong. Interaktivitas pada *scene* ini

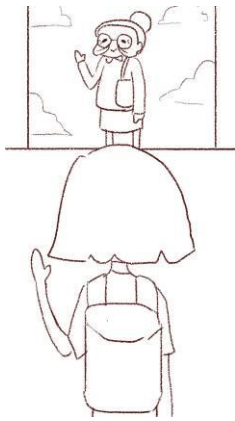
yaitu pengguna harus mengetuk pintu dapur yang tertutup untuk membukanya. *Scene* ini disertai dengan *sound effect* pintu yang dibuka.

6. Mendekorasi

Scene interaktif ini hanya ada di bagian tengah *chapter 1*. *Scene* interaktif es krim menceritakan tentang karakter utama yang dibelikan es krim oleh karakter nenek. Pengguna harus mengetuk semua *item* hiasan es krim satu per satu. Ketika *item* di kotak bagian bawah diketuk, *item* tersebut akan muncul pada es krim di atas. Adegan ini disertai dengan *sound effect tap*. Setelah semua *item* habis, kotak di bagian bawah akan menghilang dan pengguna harus mengetuk es krim tersebut untuk memakannya. Adegan ini disertai dengan *sound effect* mengunyah. Kemudian otomatis *fade out* warna putih dan dilanjutkan ke *scene* selanjutnya.

7. Interaksi bagian tubuh karakter

Scene interaktif ini hanya ada di bagian tengah *chapter 1*. Adegan ini menceritakan tentang karakter utama yang diantar nenek ke sekolah lalu melambai ketika hendak masuk ke dalam gedung sekolah. Pengguna harus mengetuk karakter utama untuk membuatnya melambai. Setelah beberapa detik, *scene* akan otomatis *fade out* warna putih dan berlanjut ke *scene* selanjutnya.



Gambar 12: Contoh scene interaksi bagian tubuh karakter.



E. Wireframe Komik Interaktif

Komik digital interaktif berupa aplikasi *smartphone* Android dengan layout *portrait* dan resolusi 720x1280 pixel.

KESIMPULAN/RINGKASAN

F. Kesimpulan

1. Perancangan ini memiliki *output* berupa komik digital interaktif karena *output* tersebut merupakan salah satu yang paling optimal dalam memberikan informasi dan edukasi kepada target audiens.
2. Informasi yang disajikan komik digital interaktif ini adalah informasi tentang hubungan, kejadian, dan tindakan antara seorang ODD dengan seorang *caregiver*.



Gambar 11b: Tampilan final komik interaktif.

3. Hasil desain dari perancangan ini mendukung informasi edukasi yang membahas tentang tahap awal, sedang, dan akhir yang dialami ODD Alzheimer.
4. Hasil *test play* menunjukkan bahwa perancangan ini dapat memberikan informasi tentang ODD dan Alzheimer yang bermanfaat untuk target audiens, termasuk dapat membuat pembaca lebih *aware* terhadap orang-orang yang berpotensi menjadi ODD di lingkungannya baik di dalam maupun di luar lingkup keluarga.

G. Saran

1. Perlunya antisipasi untuk masalah penurunan ambang usia Orang Dengan Demensia Alzheimer (ODD), yaitu usia ODD yang semakin muda seiring berjalannya waktu.
2. Perlunya media promosi untuk menyebarluaskan hasil perancangan ini agar dapat mencapai dan membantu lebih banyak orang.
3. Perlunya petunjuk atau gestur intuitif untuk mempermudah pembaca mengenali transisi antara *scene* komik *scroll* dan *scene* yang *di-tap*.
4. Sebaiknya ditambahkan link atau kontak organisasi yang mengurus tentang Alzheimer dan *caregiver* jika pembaca ingin mengetahui lebih banyak tentang Alzheimer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dan dosen-dosen yang lain serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Departemen Kesehatan, "Perkembangan Penduduk Lansia di Dunia." [Online]. Available: <https://www.depkes.go.id/article/print/16031000003/menkes-lansia-yang-sehat-lansia-yang-jauh-dari-demensia.html>. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [2] "Is it dementia?," 2013.
- [3] S. McCloud, "Making comics," 2011.
- [4] "Memahami Definisi Animasi - IDS | International Design School." [Online]. Available: <https://idseducation.com/articles/memahami-definisi-animasi/>. [Accessed: 21-Jan-2020].
- [5] "Gagal Coding: 12 Prinsip Animasi." [Online]. Available: <http://wpancoro.mhs.uksw.edu/2014/05/12-prinsip-animasi.html>. [Accessed: 21-Jan-2020].

