

**MEDIA *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI DISTRAKSI
KECEMASAN ANAK USIA 6-13 TAHUN PADA PROSES
SUNAT KONVENSIONAL MELALUI PERANCANGAN
ANIMASI 2D “MISI SPESIAL ALI”**

TUGAS AKHIR KARYA



Oleh:

**PUTRA AKBAR WAHYU HIDAYAT
NIM. 191511054**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2024

ABSTRAK

Putra Akbar Wahyu Hidayat, 191511054, 2024. *Media Virtual Reality* Sebagai Distraksi Kecemasan Anak Usia 6-13 Tahun Pada Proses Sunat Konvensional Melalui Perancangan Animasi 2D “Misi Spesial Ali”. Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Sirkumsisi atau sunat merupakan tindakan bedah yang umum dilakukan di seluruh dunia khususnya bagi masyarakat beragama muslim. Di Indonesia sendiri, sunat banyak dilakukan pada saat anak menginjak usia sekolah antara 6-13 tahun. Manfaat dari sunat atau sirkumsisi sendiri tidak lain adalah mencegah masalah kesehatan dan kebersihan alat reproduksi. Namun sering kali pada proses tindakan sirkumsisi, anak-anak merasa cemas dan takut. Faktor terbesar anak-anak merasa gelisah dan cemas adalah ketakutan akan rasa sakit dan nyeri ketika proses sirkumsisi berlangsung. Kecemasan ini dapat berpengaruh pada proses sunat berlangsung dan dapat beresiko terjadi hal-hal berbahaya saat tindakan dilakukan. Distraksi dari luar merupakan salah satu upaya dalam menurunkan kecemasan pada anak ketika sunat, seperti teknik distraksi dengan memanfaatkan audio visual seperti animasi 2D. Distraksi ini mampu memaksimalkan pengalihan fokus anak ke hal-hal lainnya seperti gambar dan suara. Animasi 2D yang digunakan sendiri merupakan kumpulan gambar yang dibuat dan disusun sesuai dengan cerita yang ada menjadi suatu bentuk gerakan dalam sebuah adegan atau *scene*. Animasi 2D sangat lekat dengan anak-anak karena sifatnya yang menghibur dan lucu, dari segi cerita maupun karakter di dalamnya. Perancangan animasi ini menggunakan metode *Design Thinking* (*Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*) untuk menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi Perancangan animasi 2D ini didukung dengan penggunaan media *virtual reality* (VR) untuk memaksimalkan distraksi ketika proses sunat atau sirkumsisi ini berlangsung. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, dirancanglah sebuah media *virtual reality* (VR) melalui perancangan animasi “Misi Spesial Ali” untuk membantu mendistraksi kecemasan dan ketakutan anak-anak ketika proses sunat. Cerita dalam animasi 2D yang dibuat disusun sedemikian rupa untuk membantu anak dalam mengalahkannya sehingga dapat memaksimalkan distraksi kecemasan pada saat tindakan sunat berlangsung.

Kata Kunci: *Sunat, Animasi 2D, Distraksi, Virtual Reality*

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK.....	iv
MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide/Gagasan Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	8
F. Landasan Penciptaan.....	22
G. Metode Penciptaan.....	39
H. Sistematika Penulisan	55
BAB II IDENTIFIKASI DATA	58
A. Gambaran Umum Sirkumsisi Anak	58
B. Konsep Kecemasan Anak Sunat	64
C. Konsep Rasa Sakit atau Nyeri.....	71
D. Konsep Distraksi Kecemasan Anak.....	72
E. Distraksi Audio Visual.....	74

F. Media Distraksi Virtual Reality	78
G. Instrumen Pendukung	79
BAB III METODE PERANCANGAN	86
A. <i>Emphatize</i>	86
B. <i>Define</i>	86
C. <i>Ideate</i> Pra Produksi	87
D. <i>Prototype</i> Produksi.....	141
E. <i>Prototype</i> Pasca Produksi.....	156
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	158
A. Hasil Perancangan.....	158
B. Hasil <i>Testing</i>	168
C. Hasil Uji Indikator <i>Child Anxiety Scales</i>	171
D. Media Promosi Animasi	176
E. Pembahasan.....	182
F. Pengembangan	186
BAB V PENUTUP	187
A. Kesimpulan	187
B. Saran	192
DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN	200

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugrohadhi. (2015). Pengorganisasian Dokumen Dalam Kegiatan Kepustakawanan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan*. <https://doi.org/10.24252/kah.v3i1a1>
- Alamsyah, M., Putra, T., Dengen, N., & Syakir, A. (2017). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Banjir Berbasis Multimedia Animasi Motion Graphic. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*.
- Ali, A., Maulina, Z., Al Fath, R., & Zainsa Asfar, M. (2019). Perbandingan Visual Analogue Scale antara Pemberian Analgetik Asam Mefenamat, Paracetamol dan Ibuprofen Peroral Sebelum Sirkumsisi.
- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Annisa, F., & Suhermanto, D. (2019). International Conference of Kerta Cendekia Nursing Academy Original Research E-ISSN: Relation Support and Anxiety in Preoperative Patients in Indonesia. *Kerta Cendekia Nursing Academy*. Copyright ©, 1, 174–178. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3374184>
- Arduyan, M. Z., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Media Promosi Iklan Taman Nasional Komodo melalui Animasi 2D. *Jurnal Desain*, 10(2), 205. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i2.13144>
- Asrori, A. dan H. N. U. (2015). Terapi Kognitif Perilaku Untuk Mengatasi Gangguan Kecemasan Sosial. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i1.2128>
- Bungin, M. B. (2017). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskurs Teknologi Komunikasi di Masyarakat (9th ed.)*. Kencana.
- CNA.Asia. (2020, 17 Mei). Study shows effectiveness of virtual reality to reduce children's anxiety during vaccination. (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1U-nwhiDAJU>
- Colin, V., Keraman, B., Dwianamaydinar, D., & Prasensi, M. (2020). Pengaruh Teknik Distraksi Menonton Kartun Animasi terhadap Penurunan Skala Nyeri Saat Injeksi pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 8(1), 43–50. <https://doi.org/10.36085/jkmu.v8i1.678>
- Deni Junaedi & Jacqueline Jesse Blues Tanos. (2019). Kompetisi Warna Split Komplementer Untuk Penciptaan Lukisan Lanskap Cat Air.
- Distraksi. 2023. Pada KBBI Daring. Diambil 3 Maret 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/distraksi>.
- Dyarani, M., & Son Muarie, M. (2023). Perancangan Design Interface Mobile Apps Unggul Dompot Dhuafa Sumatera Selatan Menggunakan Metode Design Thinking. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, 1(1), 20–29. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i2.2943>
- Elfrida Silalahi, N. N. I. N. R. (2023). Menonton Kartun Efektif Menurunkan Nyeri Pemasangan Infus dan Venipuncture Pada Anak. *Journal of Telenursing*. <https://doi.org/10.31539/joting.v5i1.5752>

- Erikson, D. H., & Hidayat, A. M. (2024). *Consumer Profile Analysis Using Empathy Map at Prove Fragrance Start Up*. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i3.9412>
- Ekspresi. 2023. Pada KBBI Daring. Diambil 3 Maret 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ekspresi>.
- Evangelista, T., Widodo, D., & Widiani, E. (2016). Pengaruh Hipnosis 5 Jari Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Sirkumsisi di Tempat Praktik Mandiri Mulyorejo Sukun Malang. In *Nursing News*. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*. <https://doi.org/10.33366/nn.v1i2.424>
- Fahrul Rozi, A. J. N. (2022). Upaya Perbaikan Kualitas Produk Batik di Batik Allusian Menggunakan Metode *Six Sigma* dan *New Seven Tools*. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i11.2882>
- Firmansyah, A., Setiawan, H., Fitriani, A., & Roslianti, E. (2018). *Promosi Kesehatan Pencegahan Hipertensi Sejak Dini*. <http://digilib.unisayogya.ac.id/id/eprint/1698>
- Fitri, D., & Ifdil, A. &. (2016). *Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia)*. 5(2). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- Hadi Pranata, A. (2023). Perbandingan Distraksi Animasi Dengan Teknik Relaksasi Napas Dalam Terhadap Intensitas Nyeri Pada Pasien Sunat. In *Health Information : Jurnal Penelitian*.
- Halawa, A., Astuti, E., Putu Widari, N., Primihastuti, D., Studi, P. S., Tinggi Ilmu Kesehatan William Booth Surabaya, S., & Studi, P. D. (2023). Pemberian Informasi Dalam Upaya Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Sebelum Sirkumsisi Masal. *Communnity Development Journal*. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.20338>
- Hamid, E. S., & Susilo, Y. S. (2011). Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. In *Jurnal Ekonomi Pembangunan* (Vol. 12, Issue 1). www.bps.go.id
- Hardilawati, W. L., Binangkit, I. D., & Perdana, R. (2019). Endorsement: Media Pemasaran Masa Kini. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 88. <https://doi.org/10.33884/jimupb.v7i1.920>
- Hashimoto, Y. (2020). *Video Glasses Reduce Preoperative Anxiety Compared With Portable Multimedia Player in Children: A Randomized Controlled Trial*. *Journal of PeriAnesthesia Nursing*.
- Hegarty, M., & Sims, V. K. (1994). *Individual differences in mental animation during mechanical reasoning*. In *Memory & Cognition*.
- Heriwati, S. H., Prilosadoso, B. H., Pujiono, B., Suwondo, & Panindias, A. N. (2019). *3D puppets animation for encouraging character education and culture preservation in Surakarta*. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(1), 1551–1555. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A1341.109119>
- Heryani, N., & Kemenkes Jambi, P. (2020). Tradisi dan Persepsi Tentang Sunat Perempuan di Desa Sukamaju Kabupaten Muaro Jambi. *Journal of Health Sciences and Research*. <https://doi.org/10.35971/jjhsr.v2i1.3811>
- Hilda Hastuti. (2019). Citra Tetunel Tunel dan Tegodek Godek Dalam Cerita Rakyat Dari Lombok Nusa Tenggara Barat Karya G.Parman dan Slamet Riyadi Ali.
- Ihdaniyati, A. I., & Arifah, S. (2009). Hubungan Tingkat Kecemasan Dengan Mekanisme Koping Pada Pasien Gagal Jantung Kongestif di RSUD Pandan Arang Boyolali. <http://hdl.handle.net/11617/2030>

- Jasper, R., & Widiastomo, Y. M. (2020). Rancangan Alur Pergerakan Dalam Video Animasi 3D Untuk Media Virtual Reality Prosedur Vaksinasi: Vol. XIII (Issue 2). [https://www.youtube.com/c/ignvr?-](https://www.youtube.com/c/ignvr?)
- Karita, D., Fadhol Romdhoni, M., Kedokteran, F., Muhammadiyah Purwokerto, U., di Rumah Sunatan Purwokerto, D., Kunci, K., & penis, L. (2018). Hubungan Usia dan Berat Badan Dengan Ukuran Lingkar Penis Anak Menggunakan *O-Meter: Sirkumsisi Metode Klem Relationship Between Age and Weight With Penile Circumference Using O-Meter: Circumcision Clamp Technique*. *Herb-Medicine Journal*. <http://dx.doi.org/10.30595/hmj.v1i1.2479>
- Khasanah, N. (2014). *The Effect of Administration Information on The Level of Anxiety in Childern Before Circumcision in Pondok Khitan R. Isnanta Wonosidi Lor Wates*.
- Lailatul, R. M. B. R. (2019). Tahapan Alur dalam Kumpulan Cerpen Kaki Langit dan Rancangan Pembelajarannya di SMP. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*.
- Laura, M. ;, & Luzar, C. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan (Vol. 2, Issue 2). *Humaniora*. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Lutfu, U., & Maliya, A. (2008). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan Pasien Dalam Tindakan Kemoterapi di Rumah Sakit Dr. Moewardi Surakarata. <http://hdl.handle.net/11617/509>
- Masrika, N. U. E., & Nugroho, A. W. (2023). Khitanan Medis: Upaya Peningkatan Kebersihan Diri Sejak Dini pada Masyarakat Pesisir Kelurahan Fitu Kota Ternate. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(4), 1131–1136. <https://doi.org/10.54082/jamsi.810>
- McMurtry, C. M., Noel, M., Chambers, C. T., & Mcgrath, P. J. (2010). *New face on the block: A pilot study of the Faces Anxiety Scale for measuring anxiety/fear in children undergoing painful medical procedures*.
- Millizia, A., Rizki, L., Awaludin, P., & Nashirah, A. (2022). Laporan Kasus Regional Anestesi pada Pasien Chordektomy A/I Hipospadia Anak (Vol. 1, Issue 4).
- Mr. Moch. Isra Hajiri. (2016). *Tradisi Basunat Bagi Keidupan Sosial Masyarakat Banjar Oleh Barsihanor*. <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/6266>
- Mulyono, A. (2020). Literatur Review: Pengaruh Terapi Distraksi Audiovisual Pada Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Usia Prasekolah Saat Hospitalisasi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*. <https://doi.org/10.33086/jhs.v12i02.996>
- Mustaqim, M. (2013). Konstruksi dan Reproduksi Budaya Khitan Perempuan: Pergulatan Antara Tradisi, Keberagaman dan Kekerasan Seksual di Jawa. *Jurnal Studi Gender*. <http://dx.doi.org/10.21043/palastren.v6i1.979>
- Mustofa Ibnu Habib, V. M. S. R. M. (2021). Studi Komparatif Skala Nyeri Saat Pemasangan Infus Pada Anak yang Diberikan teknik Distraksi Audio Visual Menonton Animasi Kartun dan Teknik Relaksasi Tarik Nafas Dalam di RSI Siti Aisyah Kota Madiun. *Health Sciences Jurnal*. <https://doi.org/10.24269/hsj.v5i1.664>
- Natalia, V., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (2014). Konstruksi Genre dalam Film “*The Lego Movie*”. *Jurnal E-komunikasi*.
- Nofrialdi, I. (2018). Tingkat Kecemasan Matematika Siswa SMA Negeri 2 Kerinci Kelas X MIA Sebelum Menghadapi Tes Matematika Berdasarkan Gender dan Hubungannya dengan Hasil Belajar. ©*Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*.

- Oscario, A. (2011). Penerapan Teori Struktur Cerita Pada Pembuatan Film. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3185>
- P Ambarwati, R., Nindya Hapsari, F., & Keperawatan Giri Satria Husada Wonogiri, A. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan GSH*.
- Prasetyo. (2020). Asupan Seng dan Penyembuhan Luka Sirkumsisi. *Journal of Nutrition and Health*. <https://dx.doi.org/10.20473/jd.v3i3.18636>
- Pratiwi, I. G., Riska, H., & Kristinawati, K. (2019). Manajemen Mengurangi Kecemasan dan Nyeri dalam Persalinan dengan Menggunakan Virtual Reality : A review. *Jurnal Kebidanan*, 9(1). <https://doi.org/10.31983/jkb.v9i1.3911>
- Protagonis. 2023. Pada KBBI Daring. Diambil 3 Maret 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/protagonis>.
- Puriani, D. (2020). *Viva Medika Pemanfaatan teknologi Dalam Menurunkan Kecemasan Pasien Anak Jelang Tindakan Operasi; Tinjauan Literatur* (Vol. 14). <http://ejournal.uhb.ac.id/index.php/VM/issue/archive>
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.
- Rachmawati, I. N. (2008). Analisis Teori Nyeri: Keseimbangan Antara Analgesik dan Efek Samping.
- Rahmawati Dewi Handayani, L. O. A. R. (2021). Teknologi Virtual Reality Untuk Penanganan Nyeri Pada Anak Post Operasi.
- Rhomantri, M., Atika Sari, S. H., & DIII Keperawatan Akper Dharma Wacana Metro, P. (2022). Penerapan Teknik Distraksi Menonton Kartun Edukasi Untuk Menurunkan Skala Nyeri Pada Anak Usia 1-7 Tahun Saat Tindakan Invasif (Injeksi) di RSUD Jend. Ahmad Yani Metro. *Jurnal Cendikia Muda*, 2(3).
- Safari, G., & Azhar, H. (2019). Pengaruh Teknik Distraksi Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia 4-6 Tahun Pre Sirumksisi di Klinik. *Healty Journal*.
- Sakinah, F., Annisa, R., Desfitria, R., Febrianti, W. N., Prastowo, A., & Kunci, K. (2021). Materi Khitan Sebagai Sarana Pendidikan Seks Pada Mata Pelajaran Fikih MI An-Nur: Jurnal Studi Islam. *Jurnal Studi Islam*, 13(2). <https://hikmah.kawansejati.org/alquran-digital/s016a123.htm>
- Sakti Aji Aryatama, A., Risa Dewi, N., & DIII Keperawatan Akper Dharma Wacana Metro, P. (2022). *Application of Distraction Watching Animation Cartoons to Reduce The Level of Anxiety During Injection Toddler*. *Jurnal Cendikia Muda*.
- Sengkeh, M. Y., & Chayati, N. (2021). Audiovisual virtual reality distraction in reduction of pain and anxiety intention in post-operative patients: A review study. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(F), 76–80. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.5728>
- Silvia, V., Salsabila, A., Tasya, N., & Sari, D. I. (2024). Pengabdian KKN Bina Desa: Konsep Design Thinking Terhadap UMKM di Gampong Lamsidaya. <https://doi.org/10.3342/jsstek.v2i1.25>
- Soeparmin, S. (2010). Distraksi Sebagai Salah Satu Pendekatan yang Dilakukan Dalam Mencapai Keberhasilan Perawatan Gigi Anak (*Distraction Technique as Approach*

- to Achieve a Success in Dental Child Treatment). *Dentika Dental Journal*. <https://doi.org/10.32734/dentika.v15i1.1695>
- Sofwina, Y. T., Dwiyantri, L., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Video Animasi. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)
- Suciliyana, Y., & Ode Abdul Rahman, L. (2020). *Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Kesehatan Untuk Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Surya Muda*. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.51>
- Sukatin, K. M. P. A. W. Y. P. (2023). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.
- Sumadi, P. D. (2010). Hubungan Fase Usia Anak Dengan Tingkat Kecemasan Pada Anak Pre Operasi Sirkumsisi di Pondok Khitan Al-Karomah Wonosobo Jawa tengah Tahun 2010 Naskah Publikasi.
- Suparda, D. D. F., Kurniawati, N. D., & Wahyudi, A. S. (2023). Virtual reality games as a pain and anxiety reduction in circumcision children: A literature review. *Pediatric Nursing Journal*, 9(2), 85–94. <https://doi.org/10.20473/pmnj.v9i2.43086>
- Susanto, A. D., Nasution, M. S., & Kusumastuti, N. A. (2023). Pengaruh Hipnoterapi Terhadap Tingkat Kecemasan Pra Sirkumsisi pada Anak Laki-Laki Usia 8-12 Tahun di Rumah Sunat Modern Tangerang. *Malahayati Nursing Journal*, 5(10), 3577–3587. <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i10.9457>
- Susilo Susilo Sekti Kirono, I., Studi Ilmu Keperawatan, P., & Widya Cipta Husada Malang, Stik. (2019). Pengaruh Distraksi Audiovisual Terhadap Nyeri Saat Pemasangan Infus Pada Pasien Anak di IGD RSUD Bangil.
- Syofian, M., & Gazali, N. (2021). Kajian literatur: Dampak covid-19 terhadap pendidikan jasmani. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.93-102>
- Tri, W., Sekolah, W., Rupa, T. S., Desain, D., & Indonesia, V. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” In *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>
- Uin, N., Utara, S., Willem Iskandar Pasar, J., & Estate, M. (n.d.). Khitan Dalam Literatur Hadis Hukum. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/6187>
- Velintino, T., & Marwan, R. H. (2021). Perancangan video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang di Indonesia. *Jurnal Inosains*.
- Viantri, S. K., Delina, S., Firmansyah, M., Medika, A., Viantri Kurdaningsih, S., Ramadhani Firmansyah, M., Studi DIII Keperawatan, P., Palembang, A., Studi Ilmu Keperawatan, P., & Siti Khadijah Palembang, S. (2022). *Literatur Review: Pengaruh Terapi Non Farmakologi Terhadap Tingkat Nyeri Pemasangan Infus Pada Anak Prasekolah* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.36729>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (n.d.). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking.
- Wicaksono, F. A., Yunus, S., & Yulianto, E. (2022). *Protagonis dan Antagonis Dalam novel Kroco Karya Putu Wijaya dan Impikasinya Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*.
- Yasa, N. P. D., & Anggara, I. G. A. S. (2022). Teknik Animasi Frame by Frame pada Karakter Ikan Badut dalam “Game Edukasi: Petualangan Ikan Badut.” *Jurnal Desain*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.11482>

- Youanda, P. K., & Kesuma Dewi, T. (2021). Pemasangan Infus Pada Anak Prasekolah (3-5 Tahun) Application of Distraction Techniques Watching Animated Cartoons to Treat Pain When Infused in Pre School Childern (3-5 Years Old). *Jurnal Cendikia Muda*.
- Yulianti, E., & Mulyono, S. (2021). Efektivitas *Virtual Reality* dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan *Pre Operatif* pada Pasien yang Menjalani Prosedur Anestesi: *Literatur Review Effectiveness of Virtual Reality in Reducing Preoperative Anxiety Levels in Patients Undergoing Anesthesia Procedures: Literature Review*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. <https://doi.org/10.56338/pjkm.v11i2.2060>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Dharma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*. <http://dx.doi.org/10.30865/pengabdian.v1i1.2288>

