

# Perancangan Animasi Bilingual “Monj Hen Wani” sebagai Media Pelestarian Bahasa Ibu di Kampung Enggros, Kota Jayapura

Nur Halisah Asaf<sup>1\*</sup>, Syafiuddin<sup>2</sup>, Hence Sahusilawane<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua, Jayapura, Indonesia

\*Korespondensi, email: [nurhalisah.as@gmail.com](mailto:nurhalisah.as@gmail.com)

doi:

## Kata kunci

Animasi. Bilingual,  
Bahasa ibu,  
Identitas, budaya,  
Kampung Enggros,  
Pelestarian, Bahasa,

## Abstrak

Bahasa ibu merupakan bagian penting dari identitas budaya masyarakat, namun keberadaannya semakin terancam ketika tidak lagi digunakan secara aktif oleh generasi muda. Di Kampung Enggros, Kota Jayapura, bahasa Tobati-Enggros mulai jarang dituturkan dalam kehidupan sehari-hari karena pengaruh modernisasi, pendidikan formal, penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama, serta perubahan pola komunikasi generasi muda. Penelitian ini bertujuan merancang animasi bilingual “Monj Hen Wani” sebagai media edukatif untuk memperkenalkan kembali bahasa ibu kepada anak-anak dan remaja di Kampung Enggros. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi literatur, dan analisis SW1H. Proses perancangan dilakukan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang meliputi pengembangan ide cerita, penyusunan naskah, desain karakter, storyboard, pembuatan latar visual, perekaman suara, animasi, penyuntingan, dan penyusunan media pendukung. Hasil penelitian menghasilkan animasi bilingual yang memadukan bahasa Tobati-Enggros dan bahasa Indonesia melalui cerita sekelompok siswa yang mengeksplorasi lingkungan hutan mangrove di Kampung Enggros. Animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media pelestarian bahasa ibu, tetapi juga sebagai sarana edukasi visual mengenai kepedulian lingkungan dan identitas budaya lokal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa animasi bilingual dapat menjadi strategi kreatif dalam desain komunikasi visual untuk mendekatkan bahasa daerah kepada generasi muda melalui media yang menarik, kontekstual, dan mudah diakses. Karya ini diharapkan dapat memperkuat kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga bahasa ibu sebagai warisan budaya yang perlu digunakan, dipelajari, dan diwariskan secara berkelanjutan.

## 1. Pendahuluan

Bahasa ibu merupakan salah satu penanda utama identitas budaya karena di dalamnya tersimpan cara berpikir, ingatan kolektif, nilai sosial, pengetahuan lokal, serta hubungan manusia dengan lingkungan tempat hidupnya. Ketika sebuah bahasa daerah mulai jarang digunakan, yang terancam bukan hanya sistem bunyi dan kosakatanya, melainkan juga cara masyarakat menamai dunia, mewariskan cerita, memahami ruang hidup, dan membangun relasi antargenerasi. Persoalan ini menjadi perhatian global melalui International Decade of Indigenous Languages 2022–2032 yang menekankan pentingnya pelestarian, revitalisasi, dan promosi bahasa-bahasa masyarakat adat sebagai bagian dari keberagaman budaya dan pembangunan berkelanjutan (UNESCO, 2022). Dalam konteks Indonesia, ancaman terhadap bahasa daerah juga menjadi persoalan serius. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa mencatat bahwa Indonesia memiliki kekayaan bahasa daerah yang besar, tetapi sebagian di antaranya berada dalam kondisi rentan, terancam punah, bahkan tidak lagi memiliki penutur aktif. Papua disebut sebagai salah satu wilayah yang menghadapi persoalan kepunahan bahasa daerah secara cukup menonjol, terutama karena perubahan sosial, migrasi, dominasi bahasa nasional, pendidikan formal, modernisasi, dan melemahnya transmisi bahasa di lingkungan keluarga (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2024).

Kampung Enggros di Kota Jayapura merupakan salah satu ruang adat yang memiliki kekayaan budaya, bahasa, dan ekologi pesisir. Bahasa Tobati-Enggros sebagai bahasa ibu masyarakat setempat menjadi bagian penting dari identitas kultural masyarakat Enggros. Namun, penggunaannya kini semakin terbatas, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari. Pergeseran ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh globalisasi, urbanisasi, pendidikan formal, penggunaan teknologi, serta semakin berkurangnya praktik berbahasa daerah dalam ranah keluarga dan masyarakat. Suherman (2020) menegaskan bahwa eksistensi bahasa daerah sangat dipengaruhi oleh frekuensi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada ruang keluarga, komunitas, dan aktivitas sosial

masyarakat. Dalam konteks Tobati-Enggros, kajian terbaru juga menunjukkan bahwa bahasa Tobati termasuk bahasa Austronesia yang terancam karena jumlah penutur aktifnya semakin terbatas di Kampung Tobati dan Enggros (Kafryawan & Zulihi, 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa pelestarian bahasa ibu tidak cukup dilakukan melalui pendokumentasian, tetapi perlu dihidupkan kembali melalui media yang dekat dengan generasi muda.

Pelestarian bahasa ibu membutuhkan pendekatan yang tidak hanya bersifat administratif atau dokumentatif, tetapi juga komunikatif, edukatif, dan kreatif. Dalam konteks pendidikan, bahasa ibu memiliki peran penting dalam membantu anak memahami pengalaman awal, membangun rasa percaya diri, serta memperkuat kedekatan mereka dengan budaya asalnya. Dwi dan Aprianti (2021) menjelaskan bahwa bahasa ibu berperan penting dalam pembelajaran anak, terutama pada tahap awal karena anak lebih mudah memahami konsep melalui bahasa yang dekat dengan lingkungan keluarganya. Sementara itu, Aisyah et al. (2023) menunjukkan bahwa bilingualisme dapat memberi ruang bagi anak untuk memahami dua sistem bahasa secara bersamaan, asalkan penggunaannya diarahkan secara tepat dan tidak memutus hubungan anak dengan bahasa asalnya. Dalam konteks ini, animasi bilingual dapat menjadi jembatan antara bahasa daerah dan bahasa Indonesia, sehingga anak-anak dan remaja tetap dapat memahami isi cerita sekaligus mengenal kembali kosakata bahasa ibu mereka.

Perkembangan media digital membuka peluang baru bagi pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan desain komunikasi visual. Generasi muda saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan gawai, video pendek, animasi, dan media audio-visual. Oleh karena itu, penyampaian pesan pelestarian bahasa ibu perlu disesuaikan dengan pola komunikasi visual yang mereka gunakan. Animasi memiliki keunggulan karena mampu menggabungkan gambar bergerak, karakter, warna, teks, suara, musik, dan alur cerita menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik. Yuliandari dan Aryanto (2020) menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena visual bergerak membantu menyederhanakan materi dan meningkatkan perhatian audiens. Dalam konteks pelestarian bahasa, animasi bilingual memungkinkan bahasa Tobati-Enggros tidak hanya hadir sebagai teks terjemahan, tetapi juga sebagai suara, dialog, ekspresi karakter, dan bagian dari cerita yang hidup.

Perancangan animasi bilingual "Monj Hen Wani" menjadi penting karena karya ini tidak hanya memperkenalkan bahasa Tobati-Enggros, tetapi juga mengaitkannya dengan isu lingkungan hutan mangrove di Kampung Enggros. Judul "Monj Hen Wani", yang berarti "Perempuan yang Mulia", digunakan sebagai pintu masuk untuk menghadirkan cerita tentang sekelompok siswa yang mengeksplorasi lingkungan sekitar dan menemukan persoalan kerusakan mangrove akibat sampah. Dengan demikian, animasi ini menghubungkan pelestarian bahasa ibu dengan kepedulian ekologis dan identitas tempat. Bahasa Tobati-Enggros tidak diposisikan sebagai artefak masa lalu, tetapi sebagai bahasa yang dapat digunakan untuk menceritakan persoalan masa kini. Pendekatan ini penting karena bahasa daerah akan lebih mudah dikenali oleh generasi muda apabila hadir dalam cerita yang dekat dengan pengalaman mereka, seperti sekolah, persahabatan, lingkungan kampung, dan ruang alam yang mereka lihat sehari-hari.

Sejumlah kajian sebelumnya telah membahas bilingualisme, peran bahasa ibu dalam pendidikan, eksistensi bahasa daerah, dan pemanfaatan animasi sebagai media edukatif. Namun, kajian yang secara khusus mengembangkan animasi bilingual berbasis bahasa Tobati-Enggros dalam konteks Kampung Enggros masih terbatas. Sebagian upaya pelestarian bahasa daerah cenderung berfokus pada buku ajar, kamus, dokumentasi kosakata, atau pembelajaran formal, sementara pemanfaatan animasi sebagai media kreatif yang menggabungkan bahasa ibu, cerita lokal, karakter visual, dan isu lingkungan belum banyak dikembangkan. Di sinilah letak kesenjangan penelitian ini. Animasi bilingual "Monj Hen Wani" dirancang sebagai bentuk intervensi kreatif dalam desain komunikasi visual untuk memperkenalkan kembali bahasa ibu kepada generasi muda melalui media yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah diakses.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi bilingual "Monj Hen Wani" sebagai media pelestarian bahasa ibu di Kampung Enggros, Kota Jayapura. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media animasi yang memadukan bahasa Tobati-Enggros dan bahasa Indonesia melalui cerita, karakter, visual, dan narasi yang sesuai dengan konteks lokal masyarakat Enggros. Penelitian ini juga berupaya menunjukkan bahwa desain komunikasi visual dapat berperan dalam pelestarian bahasa daerah, penguatan identitas budaya, dan peningkatan kesadaran lingkungan. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi pengembangan media edukatif berbasis animasi bilingual, terutama dalam upaya mempertahankan bahasa ibu masyarakat adat di Papua.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode perancangan desain komunikasi visual. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami persoalan penggunaan bahasa ibu di Kampung Enggros secara kontekstual, terutama berkaitan dengan berkurangnya praktik berbahasa Tobati-Enggros di kalangan generasi muda. Pendekatan deskriptif digunakan untuk

menggambarkan kondisi sosial-budaya, kebutuhan audiens, proses kreatif, serta tahapan perancangan animasi bilingual “Monj Hen Wani” secara sistematis. Dalam penelitian kualitatif, data tidak hanya dipahami sebagai angka, tetapi sebagai informasi yang diperoleh dari pengalaman, pengamatan, percakapan, dokumen, dan konteks sosial yang melingkupi objek penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Oleh karena itu, metode ini dinilai sesuai karena fokus penelitian bukan menguji hipotesis statistik, melainkan merancang media animasi yang lahir dari masalah nyata di masyarakat.

Lokasi penelitian berada di Kampung Enggros, Kota Jayapura, sebagai ruang sosial dan budaya tempat bahasa Tobati-Enggros hidup, digunakan, dan mengalami pergeseran. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Kampung Enggros merupakan salah satu kampung adat di Kota Jayapura yang memiliki kekayaan budaya, bahasa, dan ekologi pesisir, terutama kawasan hutan mangrove. Dalam naskah awal, perancangan animasi ini berangkat dari pengalaman observasi lapangan saat kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Kampung Enggros, yang kemudian memunculkan keresahan terhadap semakin jaranginya penggunaan bahasa ibu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, lokasi penelitian tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengumpulan data, tetapi juga menjadi sumber ide cerita, latar visual, dan basis konteks budaya dalam perancangan animasi.

Subjek penelitian terdiri atas masyarakat Kampung Enggros, khususnya generasi muda, tokoh masyarakat, dan narasumber yang memiliki pengetahuan mengenai bahasa Tobati-Enggros. Generasi muda diposisikan sebagai target audiens utama karena kelompok ini semakin jarang menggunakan bahasa ibu dalam percakapan sehari-hari dan lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pergaulan. Informan dari masyarakat lokal digunakan untuk menggali kosakata, pelafalan, konteks penggunaan bahasa, serta nilai budaya yang melekat pada bahasa Tobati-Enggros. Selain itu, proses perancangan juga mempertimbangkan pandangan dari pihak yang memahami aspek desain komunikasi visual agar animasi yang dikembangkan tidak hanya tepat secara isi, tetapi juga menarik secara visual dan sesuai dengan kebiasaan media generasi muda.

Teknik pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi digunakan untuk melihat kondisi lingkungan Kampung Enggros, terutama ruang permukiman, aktivitas masyarakat, serta kawasan hutan mangrove yang menjadi latar penting dalam cerita animasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan bahasa Tobati-Enggros, perubahan kebiasaan berbahasa, serta pandangan masyarakat terhadap pentingnya pelestarian bahasa ibu. Dokumentasi digunakan untuk merekam data visual berupa kondisi kampung, hutan mangrove, proses wawancara, perekaman suara, serta bahan pendukung dalam penyusunan karakter dan latar animasi. Studi literatur dilakukan untuk memperkuat landasan konseptual mengenai bahasa ibu, bilingualisme, pelestarian bahasa daerah, animasi edukatif, storyboard, dan tahapan produksi animasi.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dokumentasi visual, serta perangkat perancangan animasi. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat kondisi lingkungan, bentuk interaksi sosial, serta elemen visual lokal yang dapat diterjemahkan ke dalam animasi. Pedoman wawancara disusun untuk menggali informasi tentang penggunaan bahasa Tobati-Enggros, faktor penyebab menurunnya penggunaan bahasa ibu, dan harapan masyarakat terhadap media pelestarian bahasa. Catatan lapangan digunakan untuk merekam temuan, kesan, dan refleksi selama proses pengumpulan data. Sementara itu, perangkat perancangan meliputi naskah cerita, daftar kosakata, storyboard, desain karakter, desain latar, perangkat lunak animasi, perangkat perekaman suara, dan perangkat penyuntingan video.

Analisis kebutuhan perancangan dilakukan menggunakan pendekatan 5W1H, yaitu *what, who, when, where, why, dan how*. Pendekatan ini digunakan untuk merumuskan masalah perancangan secara lebih terarah. Unsur *what* menjelaskan bahwa objek utama perancangan adalah animasi bilingual yang menggunakan bahasa Tobati-Enggros dan bahasa Indonesia. Unsur *who* menunjukkan bahwa sasaran utama animasi adalah anak-anak dan remaja Kampung Enggros sebagai generasi yang perlu dikenalkan kembali pada bahasa ibu. Unsur *when* menjelaskan bahwa penurunan penggunaan bahasa ibu terjadi seiring perubahan sosial, modernisasi, urbanisasi, pendidikan formal, dan dominasi bahasa Indonesia dalam komunikasi harian. Unsur *where* menempatkan Kampung Enggros sebagai latar budaya dan visual animasi. Unsur *why* menegaskan bahwa animasi dirancang sebagai upaya mempertahankan eksistensi bahasa ibu dan identitas budaya lokal. Sementara itu, unsur *how* menjelaskan bahwa perancangan dilakukan melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Analisis 5W1H membantu perancang menyusun konsep media secara ringkas, logis, dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual.

Proses perancangan animasi dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi pengembangan ide cerita, penentuan pesan utama, penyusunan naskah, penerjemahan dialog ke dalam bahasa Tobati-Enggros, pembuatan karakter, penentuan gaya visual, dan penyusunan storyboard. Tahap ini penting karena menjadi dasar seluruh proses produksi animasi. Storyboard berfungsi sebagai panduan visual yang menggambarkan alur cerita, komposisi adegan, gerak kamera, ekspresi karakter, dan urutan naratif sebelum animasi diproduksi secara penuh (Suparman & Haryanto, 2020). Dalam

konteks “Monj Hen Wani”, storyboard digunakan untuk memastikan bahwa pesan pelestarian bahasa ibu dan kepedulian terhadap mangrove tersampaikan secara runtut melalui cerita sekelompok siswa.

Tahap produksi meliputi pembuatan aset visual, desain karakter, desain latar, pengolahan gerak, perekaman suara, serta penyusunan adegan animasi. Karakter dalam animasi, seperti Bunga, Maria, Billy, Kakak Mince, Mama, Bapak, dan Ibu Guru, dirancang untuk mewakili dunia anak-anak, keluarga, sekolah, dan komunitas lokal. Latar visual seperti rumah, sekolah, ruang kelas, hutan mangrove, dan Sekolah Alam Monj Hen Wani digunakan untuk memperkuat kedekatan cerita dengan lingkungan Kampung Enggros. Proses produksi animasi dalam naskah awal menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint Ver. 4.0 untuk pengerjaan gerak karakter. Animasi sebagai rangkaian gambar bergerak memungkinkan informasi budaya dan bahasa disampaikan melalui pengalaman visual yang lebih menarik, terutama bagi anak-anak dan remaja (Yuliandari & Aryanto, 2020).

Tahap pasca-produksi dilakukan setelah seluruh elemen visual dan audio selesai dibuat. Tahap ini mencakup penyuntingan gambar, penyusunan suara, sinkronisasi dialog, penambahan musik latar, efek suara, koreksi warna, transisi antaradegan, dan proses rendering akhir. Dalam naskah awal, proses penyuntingan dilakukan menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2020 untuk menyatukan seluruh elemen visual dan audio menjadi karya animasi yang utuh. Tahap pasca-produksi sangat menentukan kualitas akhir animasi karena pada tahap ini alur cerita, irama visual, kejernihan suara, dan keterbacaan subtitle bilingual disesuaikan agar pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan mengenai bahasa Tobati-Enggros, target audiens, kebutuhan media, dan unsur visual lokal. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel perancangan, storyboard, karakter, dan dokumentasi visual. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan hubungan antara masalah pergeseran bahasa ibu, kebutuhan generasi muda, dan potensi animasi bilingual sebagai media pelestarian. Model analisis ini sejalan dengan pandangan Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang menekankan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara berulang melalui proses kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari masyarakat, remaja, narasumber bahasa, dokumentasi lapangan, dan literatur terkait. Triangulasi teknik dilakukan dengan menghubungkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Dengan cara ini, keputusan perancangan tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika, tetapi juga pada kebutuhan budaya, bahasa, dan komunikasi audiens. Keabsahan data penting dalam penelitian kualitatif karena temuan harus dapat dipertanggungjawabkan melalui keterkaitan antara sumber data, proses analisis, dan hasil perancangan.

Melalui metode tersebut, penelitian ini menghasilkan animasi bilingual “Monj Hen Wani” sebagai media desain komunikasi visual yang menggabungkan pelestarian bahasa ibu, cerita lokal, karakter anak-anak, dan pesan kepedulian terhadap lingkungan mangrove. Metode ini menunjukkan bahwa proses perancangan animasi bukan hanya kerja teknis membuat gambar bergerak, tetapi juga proses riset budaya, penerjemahan pesan, pengolahan visual, dan penyusunan media edukatif yang berakar pada konteks masyarakat Kampung Enggros.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Penelitian

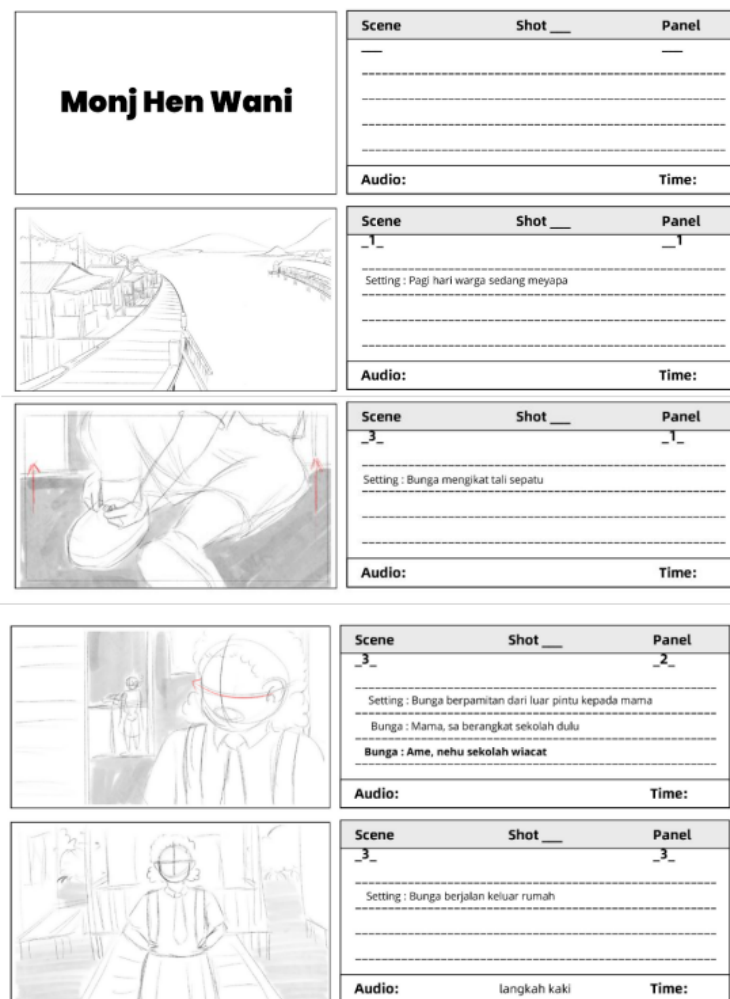
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan animasi bilingual “Monj Hen Wani” dapat dikembangkan sebagai media edukatif untuk memperkenalkan kembali bahasa Tobati-Enggros kepada generasi muda di Kampung Enggros, Kota Jayapura. Animasi ini tidak hanya diarahkan sebagai karya visual, tetapi juga sebagai media pelestarian bahasa ibu, penguatan identitas budaya, dan kesadaran ekologis terhadap kerusakan hutan mangrove. Melalui pendekatan bilingual, bahasa Tobati-Enggros diposisikan sebagai bahasa utama yang dihidupkan kembali dalam dialog, narasi, dan konteks cerita, sedangkan bahasa Indonesia digunakan sebagai jembatan pemahaman bagi penonton yang belum menguasai bahasa tersebut. Strategi ini sejalan dengan pandangan Aisyah et al. (2023) bahwa bilingualisme dapat menjadi ruang pembelajaran dua bahasa apabila digunakan secara terarah dan kontekstual.

Hasil awal dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Tobati-Enggros di kalangan anak-anak dan remaja Kampung Enggros semakin berkurang. Generasi muda lebih sering

menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun ruang pergaulan. Kondisi ini memperlihatkan bahwa bahasa ibu tidak lagi sepenuhnya hadir sebagai bahasa komunikasi aktif, melainkan mulai bergeser menjadi pengetahuan budaya yang hanya dikenal oleh sebagian orang tua atau penutur tertentu. Suherman (2020) menegaskan bahwa eksistensi bahasa daerah sangat ditentukan oleh intensitas penggunaannya dalam keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, perancangan animasi bilingual menjadi salah satu strategi kreatif untuk menghadirkan kembali bahasa ibu dalam bentuk media yang dekat dengan kebiasaan generasi muda.

Konsep utama animasi “Monj Hen Wani” dibangun dari cerita sekelompok siswa yang mengeksplorasi lingkungan hutan mangrove di Kampung Enggros. Judul “Monj Hen Wani”, yang berarti “Perempuan yang Mulia”, dipilih untuk menghadirkan tokoh dan nilai lokal dalam cerita. Narasi animasi tidak hanya memuat pengenalan bahasa Tobati-Enggros, tetapi juga memperlihatkan hubungan masyarakat Enggros dengan lingkungan pesisir, khususnya hutan mangrove yang mengalami tekanan akibat sampah dan pencemaran. Dengan cara ini, bahasa ibu tidak ditampilkan sebagai objek hafalan semata, tetapi sebagai medium untuk menceritakan ruang hidup, relasi sosial, dan persoalan ekologis masyarakat setempat.

Tahap pra-produksi menghasilkan ide cerita, naskah, desain karakter, gaya visual, dan storyboard. Storyboard menjadi bagian penting karena berfungsi sebagai peta visual sebelum animasi diproduksi secara penuh. Melalui storyboard, alur cerita, komposisi adegan, ekspresi karakter, arah gerak, dan kebutuhan dialog dapat dirancang lebih teratur. Suparman dan Haryanto (2020) menjelaskan bahwa storyboard membantu proses produksi animasi karena memberi panduan visual terhadap alur, adegan, dan emosi karakter. Dalam animasi “Monj Hen Wani”, storyboard memperlihatkan pengenalan judul, latar kampung, aktivitas tokoh, serta awal perjalanan naratif menuju lingkungan mangrove.


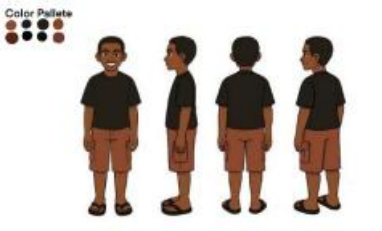
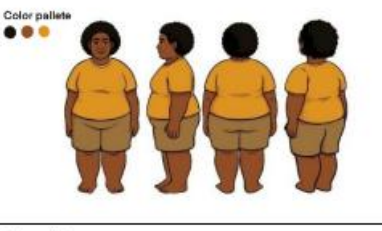
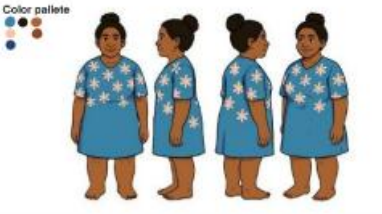


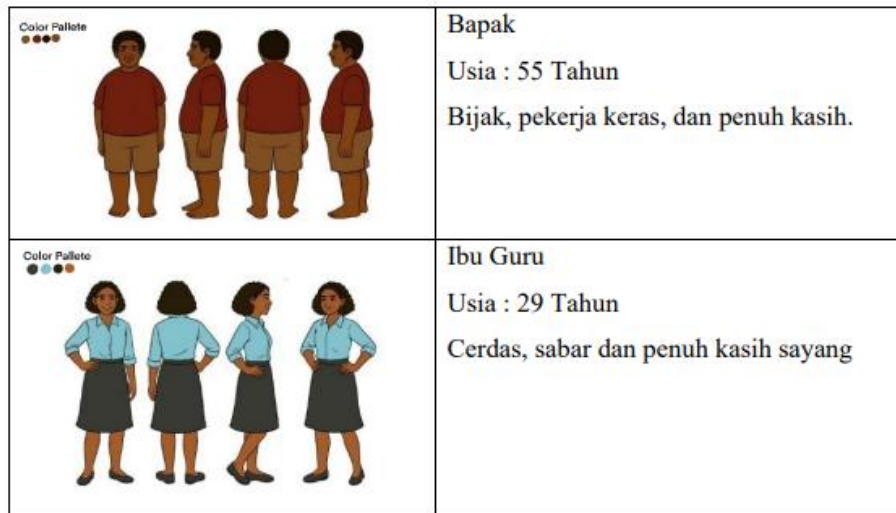
Gambar 1. Storyboard animasi Monj Hen Wani

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025.

Gambar 1 memperlihatkan bahwa proses perancangan animasi dimulai dengan penyusunan visual secara bertahap. Storyboard tidak hanya berfungsi sebagai rancangan teknis, tetapi juga sebagai perangkat untuk mengontrol hubungan antara cerita, bahasa, dan pesan budaya. Setiap adegan dirancang agar dialog bilingual dapat ditempatkan secara tepat, sehingga penonton dapat mengikuti alur cerita sekaligus mengenal kosakata bahasa Tobati-Enggros. Dalam konteks desain komunikasi visual, storyboard membantu memastikan bahwa pesan pelestarian bahasa tidak terputus dari pengalaman visual dan naratif yang sedang dibangun.

Tahap berikutnya adalah perancangan karakter. Karakter dalam animasi terdiri atas Bunga, Maria, Billy, Kakak Mince, Mama, Bapak, dan Ibu Guru. Setiap karakter memiliki fungsi naratif yang berbeda. Bunga diposisikan sebagai tokoh utama yang aktif, berani, dan memiliki mimpi menjaga hutan mangrove. Maria dan Billy berperan sebagai sahabat yang memperkuat dinamika cerita anak-anak. Kakak Mince hadir sebagai figur pendamping yang sabar, bijaksana, dan peduli terhadap lingkungan. Sementara itu, tokoh Mama, Bapak, dan Ibu Guru mewakili ruang keluarga dan pendidikan. Kehadiran karakter-karakter ini penting karena pelestarian bahasa ibu tidak hanya berlangsung di ruang formal, tetapi juga melalui keluarga, sekolah, persahabatan, dan komunitas.

Karakter	Keterangan
	<p>Nama : Bunga</p> <p>Usia : 13 Tahun</p> <p>Aktif, berani dan mempunyai mimpi menjaga hutan mangrove.</p>
	<p>Nama : Maria</p> <p>Usia : 13 Tahun</p> <p>Sahabat Bunga yang ceria, energik, dan ramah.</p>
	<p>Nama : Billy</p> <p>Usia : 13 Tahun</p> <p>Sahabat Bunga dan Maria yang jaim, muda didekati dan cerdas.</p>
	<p>Nama : Kakak Mince</p> <p>Usia : 30 Tahun</p> <p>Sabar, bijaksana dan tegas. Seorang aktivis lingkungan dan memiliki sekolah alam.</p>
	<p>Mama</p> <p>Usia : 45 Tahun</p> <p>Penyayang, sabar dan bijaksana.</p>



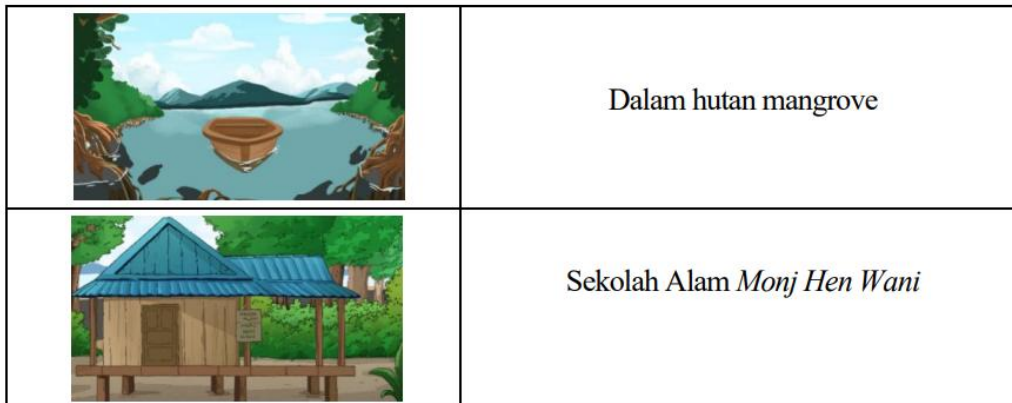
**Gambar 2. Desain karakter animasi Monj Hen Wani**

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025.

Gambar 2 menunjukkan bahwa karakter dirancang dengan tampilan sederhana, ramah, dan mudah dikenali oleh anak-anak serta remaja. Pemilihan karakter usia sekolah sesuai dengan target audiens utama animasi, yaitu generasi muda Kampung Enggros. Desain karakter semacam ini memiliki fungsi edukatif karena penonton muda dapat melihat representasi diri mereka dalam cerita. Yuliandari dan Aryanto (2020) menyatakan bahwa animasi dapat membantu pembelajaran karena visual bergerak dan karakter yang menarik mampu meningkatkan perhatian audiens. Dalam konteks “Monj Hen Wani”, karakter tidak hanya menjadi penggerak cerita, tetapi juga menjadi medium untuk memperkenalkan bahasa ibu melalui dialog dan interaksi sosial.

Selain karakter, latar visual juga menjadi elemen penting dalam perancangan animasi. Latar yang digunakan meliputi rumah Bunga, sekolah, ruang kelas, hutan mangrove, dan Sekolah Alam Monj Hen Wani. Pemilihan latar ini menunjukkan bahwa cerita dibangun dari ruang-ruang yang dekat dengan kehidupan anak-anak dan remaja. Rumah mewakili ruang keluarga, sekolah mewakili ruang pendidikan, sedangkan hutan mangrove mewakili ruang ekologis dan identitas lokal Kampung Enggros. Dengan demikian, latar tidak hanya menjadi dekorasi visual, tetapi juga membawa fungsi naratif dan simbolik.

Gambar	Keterangan
	<p>Rumah Bunga</p>
	<p>Sekolah</p>
	<p>Ruang kelas</p>



**Gambar 3. Desain latar visual animasi Monj Hen Wani**

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025.

Gambar 3 memperlihatkan beberapa latar utama yang digunakan dalam animasi. Latar rumah, sekolah, dan ruang kelas memperkuat gagasan bahwa bahasa ibu perlu dihidupkan kembali dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan. Sementara itu, latar hutan mangrove memperluas pesan animasi ke wilayah kepedulian lingkungan. Hal ini penting karena pelestarian bahasa ibu tidak dapat dipisahkan dari tempat hidup masyarakat pemilik bahasa. Bahasa Tobati-Enggros memiliki hubungan dengan ruang, aktivitas, dan memori ekologis masyarakat Enggros. Oleh karena itu, penggunaan hutan mangrove sebagai latar cerita memperlihatkan bahwa bahasa daerah juga dapat menjadi sarana untuk membicarakan isu lingkungan masa kini.

Tahap produksi dilakukan dengan membuat aset visual, menggerakkan karakter, menyusun latar, dan mengolah elemen audio-visual. Dalam draf awal, proses produksi animasi dilakukan menggunakan Clip Studio Paint Ver. 4.0 untuk pengerjaan gerak karakter. Tahap produksi ini memperlihatkan perubahan rancangan dari storyboard menjadi gambar bergerak. Animasi sebagai rangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan menciptakan ilusi gerak dan memungkinkan cerita divisualisasikan secara lebih hidup (Yuliandari & Aryanto, 2020). Dalam konteks animasi bilingual, proses produksi juga perlu memperhatikan sinkronisasi gerak karakter dengan dialog bahasa Tobati-Enggros dan terjemahan bahasa Indonesia.



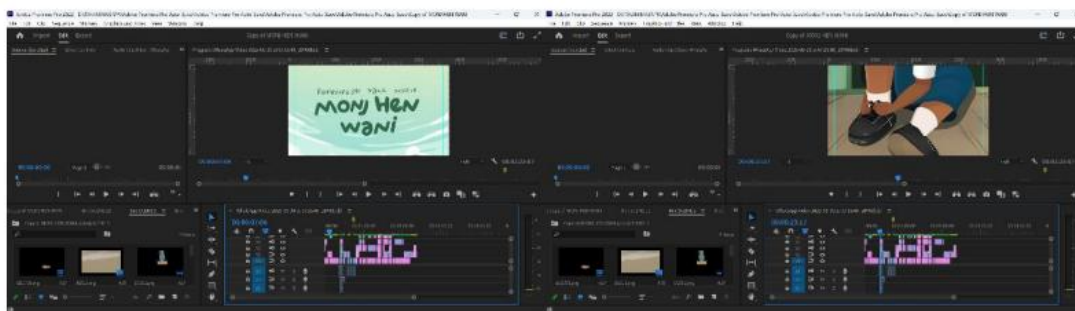
**Gambar 4. Proses produksi animasi menggunakan Clip Studio Paint Ver. 4.0**

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025.

Gambar 4 menunjukkan proses teknis pembuatan gerak karakter. Pada tahap ini, aspek visual dan bahasa mulai disatukan. Gerak wajah, gestur tubuh, dan perubahan adegan harus mendukung dialog agar penonton dapat memahami maksud cerita walaupun belum sepenuhnya menguasai bahasa Tobati-Enggros. Dengan kata lain, visual berfungsi sebagai penyangga makna. Ketika kosakata bahasa ibu belum dipahami, gambar, ekspresi, dan konteks adegan membantu penonton menangkap pesan yang disampaikan. Inilah kekuatan animasi bilingual sebagai media edukatif: bahasa daerah tidak berdiri sendiri sebagai teks, tetapi hadir bersama gerak, suara, ekspresi, dan cerita.

Tahap pasca-produksi meliputi penyuntingan, penambahan suara, musik, efek suara, koreksi warna, sinkronisasi dialog, penyesuaian subtitle, dan rendering akhir. Dalam draf awal, penyuntingan dilakukan menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2020. Selain itu, dokumentasi lapangan menunjukkan adanya proses wawancara, observasi hutan mangrove, dan perekaman suara bahasa Enggros bersama narasumber lokal. Data

visual ini penting karena memperlihatkan bahwa animasi tidak dibuat hanya berdasarkan imajinasi perancang, tetapi juga berangkat dari interaksi langsung dengan masyarakat dan lingkungan Kampung Enggros.



Gambar 5. Dokumentasi lapangan dan perekaman suara bahasa Enggros

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023 dan 2025.

Gambar 5 memperlihatkan keterlibatan narasumber lokal dalam proses perancangan. Dokumentasi wawancara dengan masyarakat, observasi hutan mangrove, dan perekaman suara menunjukkan bahwa aspek bilingual dalam animasi memiliki dasar lapangan. Perekaman suara menjadi bagian penting karena bahasa ibu tidak hanya direpresentasikan dalam bentuk tulisan, tetapi juga melalui pelafalan, intonasi, dan bunyi. Dalam pelestarian bahasa daerah, aspek bunyi sangat penting karena bahasa hidup melalui praktik tutur. Oleh sebab itu, memasukkan suara bahasa Tobati-Enggros ke dalam animasi merupakan langkah penting untuk memperkenalkan kembali bahasa ibu kepada generasi muda.

Tabel 1. Fungsi elemen perancangan dalam animasi bilingual Monj Hen Wani

Elemen Perancangan	Bentuk dalam Animasi	Fungsi Edukatif dan Budaya
Bahasa bilingual	Bahasa Tobati-Enggros dan bahasa Indonesia	Memperkenalkan kosakata bahasa ibu sekaligus membantu pemahaman penonton
Karakter anak-anak	Bunga, Maria, dan Billy	Mendekatkan cerita dengan target audiens generasi muda
Figur pendamping	Kakak Mince, Mama, Bapak, dan Ibu Guru	Menampilkan peran keluarga, komunitas, dan pendidikan dalam pelestarian bahasa
Latar lokal	Rumah, sekolah, ruang kelas, dan Kampung Enggros	Menghubungkan bahasa ibu dengan ruang hidup masyarakat
Hutan mangrove	Latar eksplorasi dan konflik lingkungan	Mengaitkan bahasa, identitas budaya, dan kepedulian ekologis
Media pendukung	Poster, flash card, stiker, gantungan kunci, dan tas ramah lingkungan	Memperluas jangkauan pesan animasi ke ruang belajar dan aktivitas sehari-hari

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap elemen perancangan memiliki fungsi komunikatif. Bahasa bilingual menjadi inti pesan, karakter menjadi penggerak narasi, latar lokal menjadi pengikat konteks, sedangkan hutan mangrove memperluas isu pelestarian bahasa ke arah kepedulian lingkungan. Media pendukung seperti poster, flash card, stiker, gantungan kunci, dan tas ramah lingkungan juga memperkuat keberlanjutan pesan di luar tayangan animasi. Flash card, misalnya, dapat digunakan untuk mengenalkan kosakata bahasa Tobati-Enggros secara lebih sederhana kepada anak-anak. Poster dan stiker berfungsi sebagai media pengingat visual, sedangkan tas ramah lingkungan mendukung pesan ekologis yang terdapat dalam cerita.

### 3.2. Pembahasan

Hasil perancangan menunjukkan bahwa animasi bilingual “Monj Hen Wani” memiliki posisi penting sebagai media pelestarian bahasa ibu berbasis desain komunikasi visual. Bahasa Tobati-Enggros yang mulai jarang digunakan oleh generasi muda tidak cukup hanya didokumentasikan dalam buku ajar atau daftar kosakata. Bahasa tersebut perlu dihadirkan kembali dalam ruang komunikasi yang hidup, menarik, dan dekat dengan kebiasaan anak-anak serta remaja. Dalam hal ini, animasi menjadi medium yang tepat karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, cerita, karakter, dan teks dalam satu pengalaman belajar.

Penggunaan pendekatan bilingual dalam animasi ini memperlihatkan strategi yang seimbang antara pelestarian bahasa daerah dan kebutuhan pemahaman audiens. Bahasa Tobati-Enggros digunakan untuk menjaga kehadiran bahasa ibu, sedangkan bahasa Indonesia digunakan agar isi cerita tetap dapat dipahami oleh penonton yang belum menguasai bahasa tersebut. Strategi ini penting karena pelestarian bahasa tidak dapat dilakukan dengan cara memisahkan generasi muda dari bahasa yang mereka gunakan sehari-hari. Sebaliknya,

bahasa ibu perlu diperkenalkan melalui jembatan yang sudah mereka pahami. Aisyah et al. (2023) menjelaskan bahwa bilingualisme dapat memberi manfaat bagi perkembangan bahasa anak apabila dikelola dengan tepat. Dalam konteks “Monj Hen Wani”, bilingualisme bukan sekadar penggunaan dua bahasa, tetapi menjadi cara untuk mempertemukan bahasa ibu dengan realitas komunikasi generasi muda saat ini.

Dari sisi desain komunikasi visual, animasi ini memperlihatkan bahwa pelestarian bahasa dapat dilakukan melalui pendekatan naratif, bukan hanya instruksional. Jika bahasa ibu hanya diperkenalkan melalui daftar kata, anak-anak mungkin mengingat kosakata secara terbatas, tetapi belum tentu memahami konteks penggunaannya. Berbeda dengan itu, animasi menghadirkan bahasa dalam dialog, situasi sosial, ekspresi karakter, dan peristiwa cerita. Bahasa Tobati-Enggros menjadi bagian dari tindakan karakter, bukan hanya teks yang ditempelkan. Hal ini membuat proses belajar bahasa terasa lebih alami karena penonton menyimak bahasa dalam konteks komunikasi.

Kekuatan lain dari animasi ini terletak pada penggabungan isu bahasa dan lingkungan. Cerita tentang kerusakan hutan mangrove membuat animasi “Monj Hen Wani” tidak hanya berbicara tentang pelestarian bahasa ibu, tetapi juga tentang pelestarian ruang hidup masyarakat Enggros. Mangrove bukan sekadar latar visual, melainkan bagian dari identitas ekologis kampung. Dengan menempatkan mangrove sebagai bagian penting dalam cerita, animasi ini memperlihatkan bahwa bahasa daerah memiliki hubungan dengan alam, tempat, dan pengalaman masyarakat. Bahasa ibu menjadi sarana untuk mengingat, menamai, dan merawat lingkungan. Pendekatan ini membuat animasi lebih kuat karena pelestarian budaya tidak dilepaskan dari keberlanjutan ekologis.

Secara pedagogis, animasi bilingual ini memiliki potensi sebagai media pembelajaran nonformal. Anak-anak dan remaja dapat mengenal bahasa Tobati-Enggros melalui suara, subtitle, karakter, dan cerita. Media ini juga dapat digunakan dalam kegiatan sekolah, komunitas, keluarga, maupun kampanye kebudayaan. Yuliandari dan Aryanto (2020) menyatakan bahwa animasi dapat menjadi media pembelajaran interaktif karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks Kampung Enggros, animasi semacam ini dapat membantu menumbuhkan kembali rasa ingin tahu generasi muda terhadap bahasa ibu mereka.

Dari sisi proses kreatif, tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi memperlihatkan bahwa perancangan animasi membutuhkan kerja riset yang kuat. Perancang tidak hanya membuat visual, tetapi juga menggali persoalan sosial, melakukan observasi lingkungan, mewawancarai masyarakat, merekam suara, menyusun cerita, merancang karakter, dan mengolah media pendukung. Proses ini menunjukkan bahwa desain komunikasi visual tidak hanya berhubungan dengan estetika, tetapi juga dengan tanggung jawab sosial. Desain bekerja untuk menghubungkan pesan budaya dengan audiens melalui bentuk visual yang komunikatif.

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah perluasan pemahaman tentang animasi sebagai media pelestarian bahasa daerah. Animasi tidak hanya dapat digunakan sebagai hiburan atau media promosi, tetapi juga sebagai media revitalisasi budaya. Dalam kajian desain komunikasi visual, temuan ini menunjukkan bahwa media visual dapat berperan dalam menjaga bahasa ibu, memperkuat identitas lokal, dan membangun kesadaran lingkungan. Dengan demikian, artikel ini memberi kontribusi pada kajian desain berbasis budaya lokal, khususnya dalam konteks Papua.

Implikasi praktisnya, animasi “Monj Hen Wani” dapat digunakan sebagai media edukasi di sekolah, komunitas pemuda, kegiatan kampung, dan ruang digital. Media ini dapat diputar dalam kegiatan belajar, diskusi budaya, kelas bahasa daerah, atau kampanye lingkungan. Media pendukung seperti flash card dan poster juga dapat dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran kosakata. Jika dikembangkan lebih lanjut, animasi ini dapat dibuat dalam beberapa episode pendek yang memperkenalkan kosakata, cerita rakyat, aktivitas sehari-hari, pengetahuan lokal, dan isu lingkungan Kampung Enggros.

Jika dikaitkan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan, penelitian ini mendukung Quality Education atau pendidikan berkualitas melalui pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal. Animasi bilingual memberi ruang bagi anak-anak untuk belajar melalui media yang menarik dan dekat dengan dunia mereka. Penelitian ini juga mendukung Reducing Inequalities karena memberi perhatian pada bahasa daerah yang rentan tersisih oleh dominasi bahasa mayoritas. Dengan menghadirkan bahasa Tobati-Enggros dalam media digital, animasi ini membantu membuka akses yang lebih setara bagi bahasa ibu untuk tampil dalam ruang edukasi modern.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, cakupan penelitian masih berfokus pada Kampung Enggros sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk semua komunitas bahasa di Papua. Kedua, jumlah informan dan partisipan masih terbatas sehingga respons audiens terhadap animasi belum dapat menggambarkan seluruh generasi muda Kampung Enggros. Ketiga, penelitian ini lebih menekankan proses perancangan media, sehingga belum mengukur secara mendalam dampak animasi terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Tobati-Enggros. Penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan

uji coba lebih luas, mengukur pemahaman kosakata sebelum dan sesudah menonton animasi, serta melibatkan lebih banyak penutur lokal dalam proses validasi bahasa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, animasi bilingual “Monj Hen Wani” dapat dipahami sebagai strategi kreatif dalam mempertahankan eksistensi bahasa ibu di Kampung Enggros. Karya ini memperlihatkan bahwa bahasa daerah dapat dihidupkan kembali melalui media yang dekat dengan generasi muda, tanpa melepaskan konteks budaya dan lingkungan tempat bahasa itu tumbuh. Melalui perpaduan bahasa Tobati-Enggros, bahasa Indonesia, karakter anak-anak, cerita mangrove, dan media pendukung, animasi ini memberi kontribusi bagi pengembangan desain komunikasi visual yang berpihak pada pelestarian budaya lokal dan pendidikan berbasis komunitas.

#### **4. Simpulan**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan animasi bilingual “Monj Hen Wani” dapat menjadi strategi kreatif dalam mempertahankan eksistensi bahasa Tobati-Enggros sebagai bahasa ibu masyarakat Kampung Enggros, Kota Jayapura. Melalui pendekatan desain komunikasi visual, animasi ini berhasil menghadirkan bahasa ibu dalam bentuk yang lebih dekat dengan dunia anak-anak dan remaja, yaitu melalui cerita, karakter, gambar bergerak, dialog, suara, teks terjemahan, dan latar visual yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat setempat. Penggunaan bahasa Tobati-Enggros dan bahasa Indonesia secara berdampingan membuat animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang membantu generasi muda mengenal kembali kosakata, bunyi, dan konteks penggunaan bahasa ibu mereka. Selain itu, pengangkatan isu hutan mangrove dalam cerita memperluas fungsi animasi sebagai media pelestarian budaya sekaligus media penyadaran ekologis.

Secara keilmuan, penelitian ini menunjukkan bahwa animasi bilingual dapat berkontribusi pada pengembangan desain komunikasi visual yang berpihak pada pelestarian bahasa daerah, identitas budaya, dan pendidikan berbasis komunitas. Proses perancangan yang meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi memperlihatkan bahwa karya animasi tidak hanya lahir dari keterampilan teknis, tetapi juga dari riset budaya, observasi lingkungan, wawancara masyarakat, perekaman suara lokal, dan pemahaman terhadap kebutuhan audiens. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada cakupan wilayah, jumlah informan, serta belum adanya pengukuran mendalam terhadap dampak animasi terhadap peningkatan kemampuan berbahasa Tobati-Enggros. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan uji coba lebih luas kepada anak-anak dan remaja Kampung Enggros, melibatkan lebih banyak penutur lokal dalam validasi bahasa, serta mengembangkan animasi ini menjadi seri pembelajaran bahasa ibu yang dapat digunakan di sekolah, komunitas, keluarga, dan ruang digital.

#### **Kontribusi Penulis**

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama dalam penyusunan artikel ini, mulai dari perumusan gagasan, pengumpulan data, perancangan animasi bilingual, analisis hasil, penyusunan naskah, hingga peninjauan akhir artikel. Semua penulis telah membaca, menelaah, dan menyetujui versi akhir artikel untuk dipublikasikan.

#### **Pendanaan**

Penelitian dan penyusunan artikel ini tidak menerima dukungan pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi non-profit.

#### **Pernyataan Konflik Kepentingan**

Penulis menyatakan tidak memiliki potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, proses perancangan karya, kepenulisan, analisis, maupun publikasi artikel ini.

#### **Ketersediaan Data**

Data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar. Data tersebut meliputi catatan observasi, hasil wawancara, dokumentasi lapangan, naskah cerita, storyboard, desain karakter, desain latar, dokumentasi perekaman suara, dan dokumentasi proses produksi animasi.

#### **Pernyataan Penggunaan AI**

Penulis menyatakan bahwa alat berbantuan AI digunakan secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa, peningkatan keterbacaan, parafrase, dan penyesuaian struktur naskah dengan template jurnal di bawah pengawasan manusia. Seluruh gagasan utama, data penelitian, proses perancangan, analisis, interpretasi, dan kesimpulan merupakan tanggung jawab penulis. Tidak ada temuan penelitian, keputusan akademik, atau kesimpulan ilmiah yang dihasilkan secara mandiri oleh AI.

## Daftar Rujukan

- Adnyana, I. B. A., Sitawati, A. A. R., Ghafar, Z. N., & Hazaymeh, O. M.-A. A. (2025). Mother tongue matters: A critical study of indigenous language integration in formal education systems. *Journal of Language, Literature, Social and Cultural Studies*, 3(2), 1–12. Retrieved from <https://ympn.co.id/index.php/LLSCS/article/view/346>
- Aisyah, N., Panjaitan, S., Rambe, M. H., Ahadi, R., & Nasution, F. (2023). Studi pustaka: Konsep bilingualisme dan pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak. *Journal on Education*, 5(2), 3788–3795.
- Arsi, N. A., & Juhana, A. (2025). The role of animation in developing interactive learning for early childhood. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/alathfal/article/view/14243>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Pelindungan bahasa dan sastra daerah*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Retrieved from <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dwi, A., & Aprianti, I. (2021). Peran bahasa ibu dalam pembelajaran sekolah dasar kelas awal. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/357189743>
- Kafryawan, W., & Zulihi. (2025). A revitalization of Tobati through illustrated lexicon for indigenous Papuan children. *Modality Journal: International Journal of Linguistics and Literature*, 5(1). Retrieved from <https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/index.php/modality/article/view/9406>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Sihite, M. R., & Sibarani, B. (2024). Technology and language revitalization in Indonesia: A literature review of digital tools for preserving endangered languages. *International Journal of Educational Research Excellence*, 3(2). doi:10.55299/ijere.v3i2.988
- Suherman, D. (2020). Eksistensi bahasa daerah di era globalisasi. *Jurnal Gramatika*, 6(2), 198–206.
- Sun, H., & Yin, B. (2020). Multimedia input and bilingual children's language learning. *Frontiers in Psychology*, 11, 2023. doi:10.3389/fpsyg.2020.02023
- Suparman, A., & Haryanto, D. (2020). Pengembangan storyboard sebagai alat bantu produksi animasi edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara*, 6(1), 15–21.
- Suyanto, M. (2005). *Animasi digital*. Yogyakarta, Indonesia: Andi.
- UNESCO. (2022). *International Decade of Indigenous Languages 2022–2032*. Paris, France: UNESCO. Retrieved from <https://www.unesco.org/en/decades/indigenous-languages>
- Yuliandari, I. G. A. A., & Aryanto, K. Y. (2020). Pembuatan animasi 2D sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 9(2), 45–52.