

# EKSPLORASI PENCARIAN KATA KUNCI VISUAL BERDASARKAN ANALISIS KONTEN DAN KONTEKS DALAM PERANCANGAN PROYEK ANIMASI “MEHA”

Ronaldo Kilimandu Dinguamah<sup>1</sup>, Albert Lorents<sup>2</sup>, Alfiansyah Zulkarnain<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: rdinguamah@gmail.com<sup>1</sup>, albertlorents8000@gmail.com<sup>2</sup>,  
alfiansyah.zulkarnain@uph.edu<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Makalah ini adalah serangkaian proses pencarian *keywords* konten cerita dan visual dari sebuah adaptasi cerita anak yang membahas mengenai isu diskriminasi agama di Sumba. Pencarian *keywords* ini bertujuan untuk membantu proses visualisasi ke dalam medium apapun. Untuk strategi perancangan digunakan metode desain Landa untuk menganalisis isu besar, konten, konteks, dan kaitannya dengan komunikasi visual. Tahapan studi dimulai dengan menganalisis struktur cerita menggunakan Jami Golds Beat Sheet. Dilanjutkan dengan metode Mind Mapping Tony Buzan untuk *keywords* konten cerita dan metode Words Association Network untuk *keywords* visual.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Analisis Konten dan Konteks, Kata Kunci Visual, Mind Mapping, Words Association Network

## PENDAHULUAN

Purwanto (2013) menyatakan bahwa, negara multikultural seperti Indonesia, isu diskriminasi merupakan hal yang sangat sering diperbincangkan. Secara lebih kontekstual, isu yang dialami oleh masyarakat sumba adalah isu diskriminasi dalam bidang pendidikan. Soeriredja (2013) mengatakan bahwa sistem pendidikan yang disponsori oleh gereja membuat siswa tidak memiliki pilihan, selain mengganti agama mereka menjadi agama Kristen. Sehingga anak di Sumba sejak kecil terpapar oleh isu diskriminasi. Hal ini membuat pembelajaran konsep toleransi untuk anak-anak penting adanya seiring pertumbuhan mereka (Williams 2013). Dalam proses pembelajaran ini, dibutuhkannya sebuah medium yang dapat mengajarkan hal tersebut. Yüceliyigit (2016) mengatakan bahwa pengalaman visual seperti animasi adalah sebuah medium yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan dan pembelajaran anak.

Pada tahun 2017, Maria Monica Wihardja dan timnya membuat buku *Kisah dari Sumba*, sebuah cerita anak yang mengandung nilai-nilai toleransi dalam beragama. Novelis juga mengatakan (Monica, 2020) bahwa cerita “Marapu dan Kampung Tarung”, salah satu kisah dalam bukunya, bukan sekedar memberikan informasi mengenai agama *Marapu*, tetapi bertujuan untuk mengangkat isu *bullying* dan diskriminasi agama yang terjadi di Sumba. Namun teks ini harus diubah ke dalam format film melalui adaptasi atau alih wahana, yang mengubah satu bentuk seni ke bentuk seni lainnya. Oleh karena itu, dibuatnya adaptasi cerita “Marapu dan

Kampung Tarung" dari buku yang berjudul *Kisah dari Sumba* menjadi animasi pendek 3D berjudul *Meha*. *Animasi Meha* adalah animasi pendek yang berbentuk 3D, yang menceritakan kisah seorang anak bernama Meha, yang mengalami diskriminasi karena agama yang dianutnya. Untuk menciptakan sebuah visual, dalam hal ini animasi dibutuhkan *keywords*. Dalam jurnal ini, metode pengolahan yang dipakai adalah *Mind Mapping* milik Tony Buzan dan *Words Association Network* milik John R. Taylor. *Keywords* bertujuan sebagai panduan, benang merah, dan intisari berdasarkan konten, konteks seputar budaya dan isu sosial Sumba. Selain itu, *keywords* juga membantu penulis secara kontributif untuk mengolah visual.

## KAJIAN TEORI

### ***Jami Gold's Basic Beat Sheet***

Menurut Gold (n.d.) mengisi *beat sheet* dapat menjadi pekerjaan yang sulit bagi penulis yang baru mengenal metode analisis struktur cerita. *Beats* yang memiliki nama-nama yang asing dapat menghambat proses pengisian. Di sinilah *Basic Beat Sheet* dapat membantu memudahkan penggunaan metode ini. Di dalamnya, terdapat 4 *beats* utama dan empat *beats* minor opsional yang terbagi dalam tiga babak, yaitu *Act One*, *Act Two*, dan *Act Three*. Dalam *Act One*, tokoh protagonis diperkenalkan untuk memberi ikatan kepada penonton. *Act One* juga digunakan untuk membangun konflik yang terjadi dalam cerita. Gold (n.d.) membagi *Act One* ke dalam dua bagian, yang pertama *Inciting Incident*, peristiwa apa yang mendorong karakter menuju permasalahannya. Lalu yang kedua adalah *End of the Beginning*, yaitu kejadian apa yang mendorong karakter tersebut untuk membuat keputusan. Setelah itu, cerita akan berlanjut ke dalam *Act Two*. Gold (n,d) menjelaskan bahwa, bagian ini menunjukkan protagonis bereaksi terhadap kejadian atau rintangan baru yang dihadapinya. Namun tindakan tersebut membuatnya menjauh dari tujuan utamanya. Gold (n.d.) membagi *Act Two* menjadi empat bagian. Pertama, *Pinch Point 1*, yaitu kejadian yang membuat permasalahan yang dialaminya semakin besar. Kedua, *Midpoint* adalah kejadian yang dapat memperkuat tujuan dan *stakes* dalam cerita. Kemudian terdapat *Pinch Point 2*, serupa dengan *Pinch Point 1*, menambah kejadian yang membuat permasalahan yang dialami semakin besar. Diakhiri oleh *Crisis*, kejadian yang mematahkan harapan protagonis. *Act Three*, bagian terakhir ketika keberanian tokoh utama terbentuk untuk menaklukan dilema dalam dirinya dan kekuatan antagonis dalam cerita. *Act Three* dibagi ke dalam dua bagian, yaitu *Climax* yang menceritakan kejadian ketika tokoh utama mengalami perubahan dalam dirinya, dan *Resolution*, kejadian yang menunjukkan bahwa karakter utama telah mengatasi permasalahan yang dihadapinya.

### ***Tony Buzan's Mind Mapping***

Buzan (2016) mengatakan bahwa *mind map* adalah diagram yang mencerminkan struktur sel otak dengan cabang-cabang yang menjulur keluar dari pusatnya yang berkembang melalui pola asosiasi. Buzan (2016) juga mengatakan bahwa *mind maps* adalah alat dalam berfikir yang akan membantu memproses informasi, menemukan ide baru, melatih daya ingat, dan meningkatkan cara bekerja.

### ***John R. Taylor's Words Association Network***

Taylor (2014) mengatakan bahwa *Words Association Network* adalah bagian dari

banyak model dalam memproses kata. Syalay dan Deese dalam Taylor (2014) mengatakan bahwa metode *word association* memiliki pendekatan yang unggul dan unik dibandingkan metode yang lain, karena konsepnya yang menekankan *expression of thought*. Sehingga kata-kata yang dipikirkan seseorang akan lebih ‘lepas’ dalam menjabarkan sebuah konsep (Taylor 2014).

## METODOLOGI

Dalam pembuatan film animasi 3D *Meha*, strategi perencanaan menggunakan tahapan proses desain Landa (1996) yang disesuaikan dengan tahapan *3D Production Pipeline Beanne* (Beanne 2012). Tahapan tersebut menampilkan proses berpikir dalam pembuatan desain yang dibagi kedalam lima tahapan yakni *Orientation, Analysis, Conception, Design, dan Implementation*. Dalam pencarian *keyword*, tahapan ini berhenti pada tahapan ketiga. Tahapan *Orientation* melakukan pembentukan tim, pengumpulan data secara pustaka untuk data mengenai *Marapu*, keadaan alam, tradisi, dan kebudayaan, dan wawancara untuk mendapatkan data mengenai *Kisah dari Sumba* dan praktisi budaya Sumba. Tahapan *Analysis* dilakukan untuk menentukan isu besar yakni isu diskriminasi agama, dan penentuan target audiens yaitu anak berusia delapan hingga 10 tahun. *Conception* merupakan proses mencari referensi, mengadaptasi cerita ke dalam skrip, penokohan karakter, dan memetakan konsep untuk menentukan *keywords*.



Gambar 1 Penerapan metode proses desain dalam produksi film pendek *Meha* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

## PEMBAHASAN

### Pembahasan Konten

Berdasarkan data dari novelis, kisah *Marapu dan Kampung Tarung* secara konklusif berisikan cerita seorang anak sekolah dasar yang bersekolah di Sumba, tetapi dicemooh dan diperlakukan berbeda karena agama tradisional *Marapu* yang dianutnya. Metode *beat sheet* milik Gold (n.d.) digunakan sebagai alih wahana kisah ‘Marapu dan Kampung Tarung’ menjadi film pendek animasi *Meha*. Pada tahapan *Act One* *Meha* seorang anak SD dan juga protagonis, berjalan dari sekolah menuju rumahnya. Ia mengenakan seragam yang dipenuhi dengan kotoran serta memar di sekujur tubuhnya. Dalam *Inciting Incident*, *Meha* merasa bahwa dirinya sama seperti teman-temannya. Namun ia selalu diperlakukan berbeda. Setelah itu, dalam *End of the Beginning*, *Meha* yang merasa dijauhkan oleh teman-temannya yang membuatnya menyendiri di sekolah. Selanjutnya, dalam *Act Two*, *Meha* melihat Tanto dan anak sekelasnya bermain bola. Tiba-tiba bola tersebut menggelinding ke arah *Meha*. *Pitch Point 1*, menunjukkan *Meha* yang mengambil dan mengembalikan bola kepada Tanto. Hal tersebut membuat Tanto dalam *Midpoint* menolak bola tersebut dan melempar *Meha* dengan batu. Setelah itu *Pinch Point 2* menunjukkan suasana sore hari, ketika *Meha* mendengar

Tanto yang terjatuh dan ia mencoba untuk membantunya. Namun, Meha yang mendapatkan penolakan dari Tanto, melempar mamuli (kalung tradisional Sumba) yang dipakainya pada Tanto. Setelah konfrontasi itu, Meha terjatuh ke jurang akibat kepanikan dirinya. Pada *Act Three*, Meha melewati sebuah portal dalam jurang tersebut. Pada bagian *climax* Meha melewati delapan lapisan surga dan mengalami pengalaman spiritual sesuai ajaran *Marapu*. Meha yang terjatuh bebas, bertemu dengan elang yang mirip dengan mamuli miliknya. Pada bagian terakhir yaitu *resolution*, Elang mengembalikan Mamuli Meha kepadanya, sebagai simbol penguatan dan ia tiba di rumah dengan ibunya yang menyambutnya. Pada akhirnya, ia menyadari bahwa walaupun ia berbeda, ia harus teguh pada kepercayaannya karena ada orang yang masih mengasihinya.

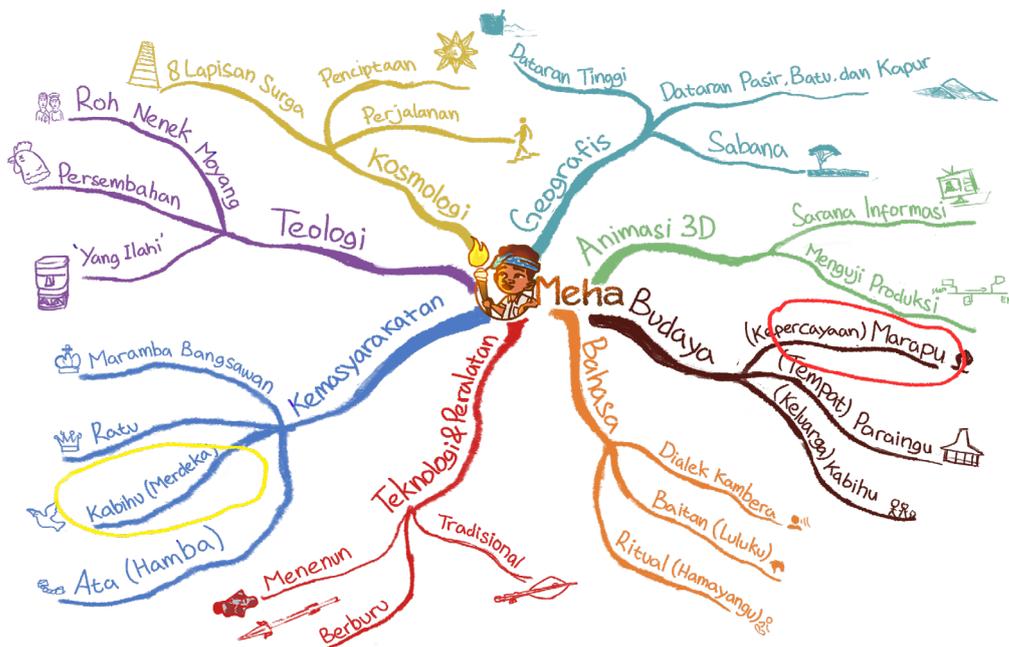
### **Pembahasan Konteks**

Untuk pembahasan konteks, digunakan buku *Marapu di Pulau Sumba* karya Siti Maria dan Juilianus Limbeng dan buku *Antropologi Indonesia* karya Soerjadiredja. Soerjadiredja (2013) mengatakan bahwa, budaya Sumba didasari oleh kepercayaan (*Marapu*), tempat tinggal (*Paraingu*), dan kekeluargaan (*Kabihu*). Sedangkan bahasa di Sumba terbagi menjadi bahasa sehari-hari dan ritual (Maria, 2007). Maria (2007) mengatakan bahwa dialek yang dominan dipakai di Sumba adalah, dialek *Kambera*. Sedangkan bahasa ritual, terbagi menjadi baitan (*Iuluku*) dan ritual (*hamayangu*). Lalu teknologi dan peralatan hidup di Sumba masih menggunakan peralatan tradisional yang mayoritas terbuat dari kayu (Maria, 2007). Sedangkan sistem kemasyarakatan di Sumba terbagi menjadi *Maramba* (bangsawan), *Ratu* (tangan kanan raja), *Kabihu* (merdeka), dan *Ata* (hamba) (Maria, 2007). Lalu perihal teologi Maria (2007) mengatakan bahwa *Marapu*, berfokus kepada roh nenek moyang sebagai medium yang berkomunikasi kepada 'yang ilahi'. Dilanjutkan oleh kosmologi atau penciptaan agama *Marapu* berfokus kepada delapan lapisan. Lalu hal yang terakhir seputar Sumba adalah geografis dan keadaan alam di Sumba, didominasi oleh dataran pasir, batu, dan kapur yang termasuk bioma sabana (Maria, 2007).

### **Pencarian Keywords Konten Cerita**

Melalui pembahasan konten yang menggunakan metode *beat sheet* milik Gold (n.d.) dapat disimpulkan bahwa animasi 3D *Meha* menceritakan mengenai perjalanan seorang anak SD yang ditindas oleh teman-temannya karena perbedaan kepercayaan. Sedangkan untuk pembahasan konteks melalui studi pustaka, dapat disimpulkan mengenai latar budaya, kemasyarakatan, dan tradisi yang dianut oleh masyarakat Sumba, yang berfokus pada agama (*Marapu*), tempat tinggal (*Paraingu*), dan kekeluargaan (*Kabihu*). Dengan kedua kesimpulan tersebut, metode *Mind Map* Tony Buzan digunakan untuk mencari intisari, esensi, dan pesan dari proyek animasi *Meha*. Proses pemetaan *Mind Map* ini terbagi menjadi delapan cabang berdasarkan pembahasan konten dan konteks. Cabang ini berisikan animasi 3D, budaya, bahasa, teknologi dan peralatan, kemasyarakatan, teologi, kosmologi, dan geografis. Berdasarkan metode *Mind Map Tony Buzan*, terpilih dua kata sebagai representasi *keywords* konten cerita animasi Meha, yakni 'Merdeka' dan 'Kepercayaan'. Kata 'Merdeka' atau *Kabihu* dalam bahasa Sumba adalah bagian dari stratifikasi sosial disana. Sedangkan kepercayaan merupakan salah satu hal yang melandasi budaya di Sumba. Kedua *keywords* ini terpilih karena paling mendekati esensi dari proyek film animasi *Meha*. Dalam film *Meha*, karakter

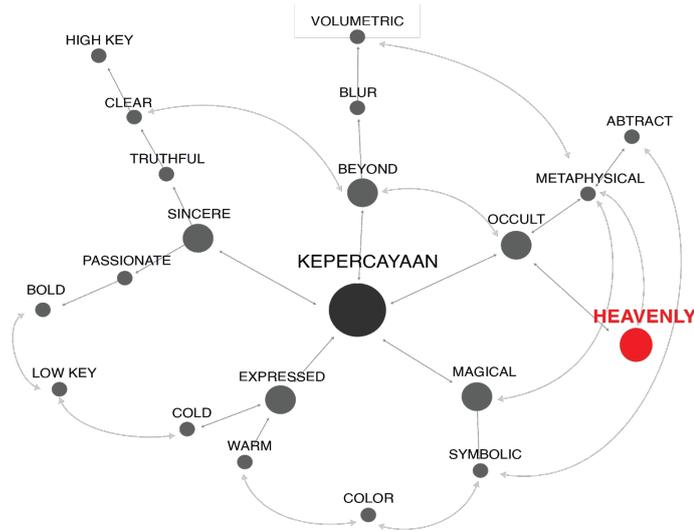
protagonis, yakni Meha, merupakan kaum *Ata* yang kesehariannya mendapatkan diskriminasi karena agamanya, *Marapu*. Sehingga ia memiliki keinginan untuk ‘merdeka’ dan menjadi kaum *Kabihu*. Hal ini diceritakan dengan Meha, yang menemukan “kemerdekaan” dalam dirinya untuk tetap bertahan dalam hidupnya. American Psychological Association (American Psychological Association, 2019) mengatakan bahwa, salah satu tahapan dalam mengatasi diskriminasi adalah dengan cara berfokus pada nilai inti, keyakinan, dan kekuatan yang seseorang rasakan agar dapat memotivasi seseorang untuk menjadi sukses. Atau dengan kata lain, Meha harus tetap percaya dengan core belief, yakni agama *Marapu* yang dianutnya, agar dapat menghadapi atau ‘merdeka’ dari tindak diskriminasi yang ia alami.



Gambar 2 Metode *Mind Map* untuk *keyword* konten cerita (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

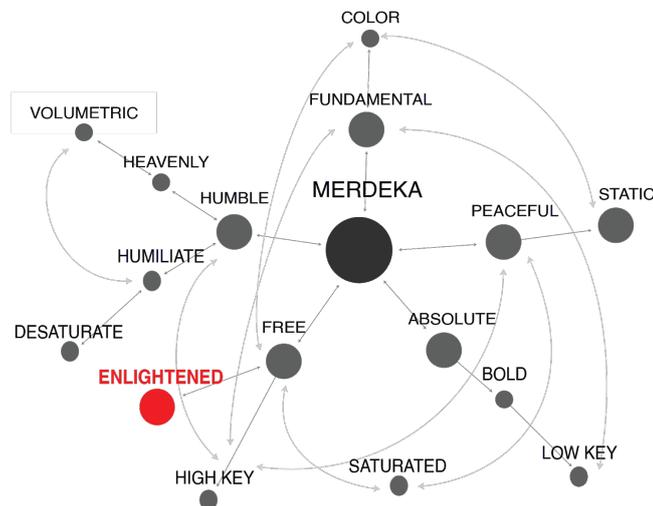
### Pencarian *Keywords Visual*

Metode *Word Association Network* dilakukan kepada kedua *keywords* konten cerita ‘Kepercayaan’ dan ‘Merdeka’. Dalam pencarian *keywords visual* ‘Kepercayaan’, lima kata terdekat yakni, *sincere*, *beyond*, *occult*, *magical*, dan *expressed* sebagai eksplorasi dari kata dasar. Lalu dilakukan tahap asosiasi yang kedua, yang mendapatkan kata-kata sifat yang lebih merujuk ke visual seperti, *blur*, *symbolic*, *cold*, dan *warm*. Sedangkan pada kata-kata seperti *sincere* dan *occult*, mendapatkan kata sifat kedua yakni *truthful*, *passionate* dan *metaphysical*, *heavenly* dengan istilah *visual*, *clear*, *bold*, dan *abstract*. Diakhiri oleh tahapan terakhir dengan mengasosiasikan kata sifat visual dengan terminologi dalam pencahayaan. Seperti *high key* yang berasal dari *clear*, *volumetric* yang berasal dari *blur*, *color* yang berasal dari *symbolic*, *cold*, *warm*, dan *abstract*, dan *low key* yang berasal dari *cold* dan *bold*.



Gambar 3 Metode *Words Association Network* untuk *keyword visual* dari *keyword konten cerita* “Kepercayaan” (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Sedangkan pencarian *keywords visual* ‘Merdeka’, lima kata yang terpakai adalah, *humble*, *fundamental*, *peaceful*, *absolute*, dan *free*. Pada tahapan kedua pencarian kata visual, kata *humble* terasosiasi dengan kata *heavenly* dan *humiliate*, kata *absolute* terasosiasi dengan kata *bold*, kata *free* berasosiasi dengan *enlightened*, dan kata *peaceful* terasosiasi dengan *static*. Sedangkan kata *fundamental* terasosiasikan dengan terminologi pencahayaan yakni, *color*, dan *free* diasosiasikan dengan *high key*. Lalu terminologi yang lain, *volumetric* mewakili *heavenly* dan *humiliate*, *desaturate* mewakili *humiliate*, *high key* mewakili, *free*, *humble*, *fundamental* dan *peaceful*, *saturated* mewakili *free* dan *peaceful*, *low key* mewakili *fundamental* dan *bold*, dan *color* mewakili *fundamental*, *static*, dan *free*.



Gambar 4 Metode *Words Association Network* untuk *keyword visual* dari *keyword konten cerita* “Merdeka” (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Berdasarkan *Merriam-Webster* (n.d.) *heavenly* memiliki makna, memiliki relasi atau berasal dari surga atau suatu keadaan yang diberkati. Berdasarkan etimologinya,

kata *heavenly* berasal dari kata bahasa Inggris kuno, *‘heofonlic’* yang memiliki arti, cantik atau indah secara ilahi (Etymoonline, n.d.). Dapat disimpulkan bahwa *‘Heavenly’* memiliki makna, sebuah hal yang berasal atau memiliki relasi dengan surga yang memiliki keindahan ilahi. Hal ini dapat diasosiasikan dengan perjalanan spiritual yang dialami Meha. Bertemu sosok leluhurnya direpresentasikan dengan sosok elang yang mengkilap dan berasal dari surga, membuat Meha tetap percaya dan teguh pada agamanya, karena ia sadar bahwa leluhurnya selalu melindunginya. Sedangkan *enlightened* adalah sebuah kata sifat yang memiliki dua makna (Merriam-Webster, n.d.). Pertama, dibebaskan dari ketidaktahuan dan informasi yang salah, dan yang kedua, memiliki pemahaman yang menyeluruh dari masalah yang terlibat. Melalui etimologinya, berasal dari bahasa Latin *‘en’* yang memiliki arti *‘dalam, ke dalam’*, dan kata *‘lux’* yang berarti *‘terang’* (Vocabulary, n.d.). Gabungan kata ini dapat memiliki makna *‘ke dalam terang’*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kata *enlightened* memiliki makna dibebaskan dari ketidaktahuan dan informasi yang salah menuju kebenaran. Hal ini dapat diasosiasikan dengan kisah *Meha*, yang menceritakan pergumulan karakter protagonis, Meha, yang terkekang oleh dirinya yang terus mengalami tindakan diskriminasi oleh anak-anak lain, karena agama yang ia anut. Sehingga ia harus *‘merdeka’* dengan cara mengalami proses *enlightened* atau dibebaskan menuju kebenaran. Hal ini dapat dicapai dengan melakukan pernyataan *American Psychological Association* (2019) yang mengatakan bahwa, salah satu tahapan dalam mengatasi diskriminasi adalah dengan cara berfokus pada nilai inti, keyakinan, dan kekuatan yang seseorang rasakan agar dapat memotivasi seseorang untuk menjadi sukses. Dengan kata lain, Meha harus tetap percaya dengan *core belief*, yakni agama *Marapu* yang dianutnya, agar dapat menghadapi atau *‘merdeka’* dari tindak diskriminasi yang ia alami.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan, makalah ini membahas metode untuk pencarian keywords. Dengan isu diskriminasi agama di Sumba, kata *‘Kepercayaan’* dan *‘Merdeka’* adalah dua kata yang dipilih sebagai keywords konten cerita karena memiliki esensi paling dekat dengan isu besar. Sedangkan kata *‘Heavenly’* dan *‘Enlightened’* terpilih sebagai keywords visual.

Konteks penulisan ini masih dalam tahap eksplorasi *keywords* visual. Kedepannya, kedua *keywords* visual ini terpilih sebagai representasi utama dari animasi *Meha*, kata-kata ini juga akan dipakai sebagai rujukan visual dalam pembuatan animasi *Meha*. Rujukan ini akan dipakai dalam pembuatan karakter, komposisi, latar tempat, animasi dan gestur, dan pencahayaan. Namun dalam proyek animasi *Meha*, akan berfokus dalam pemakaian kata *‘Heavenly’* dan *‘Enlightened’* dalam animasi, gestur, dan pencahayaan. Perlu disadari, konteks penulisan ini masih dalam tahap eksplorasi kata kunci visual.

### **Rekomendasi**

Untuk proyek selanjutnya, pencarian *keywords* bisa dilakukan menggunakan metode ini, atau metode-metode lain, seperti *Concept Mapping*. Namun harus disadari, dalam pemakaian, masing-masing metode ini memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing. Sebagai contoh, dalam penggunaan *Words Association*

*Network*, karena begitu luasnya potensi asosiasi kata, jika tidak mengerucutkannya, asosiasi ini bisa terus meluas dan merumitkan pemakainya. Namun meskipun begitu, keunggulan *Words Association Network*, dalam melakukan *brainstorming* yang luas sangatlah baik untuk tahapan eksplorasi.

## DAFTAR PUSTAKA

American Psychological Association. (n.d.). Discrimination: What it is, and how to cope. (n.d.). Retrieved November 03, 2020, from <https://www.apa.org/topics/discrimination>

Buzan, T. (2016). *Mind Map Mastery: The Complete Guide to Learning and Using the Most Powerful Thinking Tool in the Universe*. London: Watkins, an imprint of Watkins Media Limited.

Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Canada. Retrieved November 1, 2020, from <https://www.pdfdrive.com/3d-animation-essentials-e6925664.html>

Etymonline. (n.d.). Heavenly (adj.). In *Etymonline.com dictionary*. Retrieved November 04, 2020, from <https://www.etymonline.com/word/heavenly>

Gold, J. (2020, April 28). Write Romance? Get Your Beat Sheet Here! Retrieved November 01, 2020, from <https://jamigold.com/2012/11/write-romance-get-your-beat-sheet-here/>

Maria, S., & Limbeng, J. (2007). *Marapu di Pulau Sumba* (Pengungkapan Nilai-Nilai Kepercayaan Komunitas Adat). Jakarta.

Merriam-Webster. (n.d.). Enlightened. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved November 5, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/enlightened>

Merriam-Webster. (n.d.). Heavenly. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved November 5, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/heavenly>

Soeriadiredja, P. (2013). *ANTROPOLOGI INDONESIA: Indonesian Journal of Social and Cultural Anthropology* (Vol. 34). Universitas Indonesia.

Taylor, J. R. (2014). *The Oxford Handbook of the Word*. Oxford Handbooks Online.  
Landa, R. (1996). *Graphic Design Solution* (Fifth Edition ed.). Clark Baxter.

Vocabulary. (n.d.). Enlightened. In *Vocabulary.com dictionary*. Retrieved November 03, 2020, from <https://www.vocabulary.com/dictionary/enlightened>

Williams, D., & Nguyen, V. (2013). Retrieved November 03, 2020, from Beyond the Golden Rule: A Parent's Guide to Preventing and Responding to Prejudice

Yücelyiğit, S. (2016). *The Effects of Three Dimensional (3D) Animated Movies and Interactive Applications on Development of Visual Perception of Preschoolers* (Vol. 41). Education and Science.j