

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK LEPASAN BERJUDUL PUSENTASI SEBAGAI MATTE PAINTER DAN ANIMATOR

Aurelia¹ , Daniel Kurniawan² , Jacky Cahyadi³

1. International Program in Digital media, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya
Email: Aurellyra.rei@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki banyak wisata alam yang indah dan unik. Namun beberapa kekayaan alam Indonesia tidak begitu populer dikalangan masyarakat. Padahal banyak cerita menarik yang ada di dalamnya. Toponimi adalah cerita legenda mengenai asal usul suatu tempat. Namun kurangnya publikasi, cerita rakyat Indonesia menjadi kurang dikenal masyarakat Indonesia. Terlebih media dalam penyampaian cerita yang kebanyakan hanya secara verbal membuat cerita rakyat kurang diminati terutama oleh generasi muda. Salah satu cerita legenda yang menarik adalah cerita Pusementasi yang berasal dari Sulawesi tengah. Oleh karena itu diperlukan media dalam format film animasi pendek untuk mempublikasikan legenda cerita rakyat secara lebih luas khususnya untuk anak-anak. Metodologi perancangan difokuskan pada tahapan produksi animasi pendek film Pusementasi sebagai upaya dalam memodernisasi cerita Pusementasi. Produksi animasi dan matte painting menjadi pendukung untuk mewujudkan film animasi yang menarik bagi khalayak sasaran yaitu anak-anak usia 5 sampai 12 tahun, sehingga dalam prosesnya cerita diubah untuk menyesuaikan dengan khalayak sasaran.

Kata kunci: toponimi, produksi, film animasi pendek, Pusementasi.

Abstract

***Title:** Design of a Short Animated Film Titled Pusementasi, a Legend From Central Sulawesi as a Matte Painter and Animator*

Indonesia has many beautiful and unique natural attractions. However, some of Indonesia's natural wealth is not very popular among the public. Even though there are many interesting stories in it. Toponymy is a legendary story about the origin of a place. However, due to lack of publication, Indonesian folklore has become less known to the Indonesian. Moreover, the media in conveying stories, which are mostly only verbal, makes folklore less popular, especially among the younger generation. One of the interesting legendary stories is the Pusementasi story which originates from Central Sulawesi. Therefore, media in the format of short animated films is needed to publicize folklore legends more widely, especially for children. The design methodology is focused on the production stages of the short animation film Pusementasi as a method to modernize the Pusementasi story. Animation production and matte painting support the creation of animated films that are attractive to the target audience, children aged 5 to 12 years. The story is changed to suit the target audience.

***Keywords:** toponymy, production, short animated film, Pusementasi.*

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan keindahan alam. Budaya yang beragam menghasilkan banyak cerita di dalamnya. Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra. Namun dengan semakin berkembangnya teknologi, cerita rakyat

tidak lagi menjadi populer di antara masyarakat. Hal ini terjadi karena kurangnya publikasi dalam cerita rakyat Indonesia. Terlebih minat membaca orang Indonesia sangat rendah yaitu 0,001% berdasarkan data UNESCO (Jalal, 2005). Sebab cerita rakyat biasanya hanya diceritakan secara verbal atau melalui buku cerita. Sehingga dinilai kurang menarik bagi generasi anak-anak jaman sekarang. Media yang

menayangkan cerita rakyat juga sangat sedikit, sehingga anak-anak jaman sekarang lebih mengenal cerita yang berasal dari luar negeri yang dibuat dengan visual yang menarik. Padahal cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan namun memiliki nilai-nilai positif di dalamnya. Pemerintah sudah melakukan upaya dalam mempopulerkan cerita rakyat dan/atau legenda melalui program pemodernan sastra. Pada tahun 2022 Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melaksanakan program pengembangan sastra yang menghasilkan produk pemodernan sastra berupa 32 film animasi legenda nusantara. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2022). Melalui upaya pemodernan sastra tahun 2022, merupakan langkah awal dari program rencana jangka panjang dalam pemodernan sastra. Dapat diketahui upaya modernisasi sastra diwujudkan ke dalam bentuk film animasi pendek lepasan untuk lebih dikenal masyarakat Indonesia.

Upaya untuk mempublikasikan cerita rakyat melalui pemodernan sastra memerlukan tenaga dan waktu yang tidak sedikit. Mengingat masih banyak sekali cerita rakyat yang belum dimodernisasi. Sehingga perlunya rencana jangka panjang yang berkelanjutan dan konsisten supaya cerita dan legenda rakyat Indonesia dikenal lebih luas. Sebagai upaya rencana jangka panjang yang berkelanjutan pada tahun 2023 badan bahasa di bawah kementerian pendidikan kembali menyelenggarakan program yang sudah dilakukan di tahun sebelumnya. Program pemodernan sastra menciptakan produk 33 film pendek lepasan yang membahas tentang tema alih wahana asal-usul suatu tempat (toponimi) yang materinya dan bahannya disiapkan dan ditentukan oleh Badan Bahasa. Program ini bekerja sama dengan Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) dan Asosiasi Program Studi DKV (ASPRODI). Oleh karena itu pelaksanaan program ini dikerjakan bersama antara studio animasi di Indonesia dengan satuan pendidikan. Salah satu cerita rakyat Indonesia yang akan dimodernisasi yaitu "Pusentasi" merupakan cerita rakyat "Pusentasi Pusat Laut" tidak begitu populer di kalangan masyarakat. Padahal cerita tersebut sangat dekat dengan budaya masyarakat Sulawesi Tengah. Cerita mengenai "Pusentasi Pusat Laut", tidak memiliki banyak sumber referensi terutama referensi visual. Sangat jarang ditemukan referensi visual para tokoh dan latar di dalam cerita ini. Kurangnya sumber referensi visual, menyebabkan sulitnya pengerjaan proses produksi dalam cerita "Pusentasi Pusat Laut" sehingga harus melakukan riset visual yang lebih mendalam mengenai Kebudayaan Sulawesi Tengah. Selain itu dikarenakan cerita tersebut hanya

diceritakan dari mulut ke mulut. Sehingga sumber cerita yang didapatkan secara online memiliki alur cerita yang berbeda-beda. Berdasarkan kondisi mengenai cerita rakyat tersebut diperlukan media animasi untuk mempublikasikan secara luas sehingga cerita rakyat Indonesia dapat lebih dikenal. Melalui pemodernan bahasa dan sastra cerita dari "Pusentasi Pusat Laut" diperbaharui dan dibuat lebih menarik dan memiliki nilai moral yang disesuaikan dengan khalayak sasaran. Sehingga cerita "Pusentasi Pusat Laut" memiliki potensi untuk dikenal oleh masyarakat luas khususnya anak-anak. Film animasi pendek cerita "Pusentasi Pusat Laut" dapat membantu mempromosikan destinasi wisata Pusentasi di Provinsi Sulawesi Tengah.

Metode Penelitian

Data-data yang diperlukan penulis adalah sebagai berikut:

Data Primer

Data mengenai cerita "Pusentasi" didapat melalui brief yang diberikan oleh sutradara dan creative director yang bekerja sama dengan Universitas Kristen Petra melalui proses wawancara secara *online*.

Data Sekunder

Data sekunder diperoleh menggunakan metode observasi kualitatif secara daring yaitu melalui google maps tentang lokasi Pusentasi berada dan beberapa gambar foto lokasi setempat dan sekitarnya.

Metode Analisa Data

Menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang menganalisis mengenai proses produksi animasi "Pusentasi". Analisis data menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, How*).

Pembahasan

Permasalahan

Cerita rakyat "Pusentasi" memiliki nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya, namun karena kurangnya publikasi cerita "Pusentasi" kurang dikenal oleh masyarakat secara luas. Sehingga perlu untuk dilestarikan dengan cara mempublikasikan cerita tersebut dalam format yang lebih menarik khalayak sasaran. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan instansi pemerintah yang ditugaskan untuk menangani masalah kebahasaan dan kesastraan di Indonesia. (Badan Bahasa, n.d.)

Kurangnya media yang membahas mengenai cerita "Pusentasi" menjadikan informasi mengenai cerita "Pusentasi" sangat terbatas. Terlebih lokasi terjadinya

Pusentasi yang berada di Sulawesi Tengah cukup jauh dari Surabaya Jawa Timur. Sehingga tidak memungkinkan untuk survei lapangan. Selain itu minimnya referensi yang diberikan oleh sutradara dan *Creative director* juga menjadi hambatan dalam perancangan *matte painting* dan animasi.

Fakta-Fakta Lapangan

Dalam proses produksi animasi sutradara dan creative director memberikan arahan dan batasan sebagai acuan dalam pengerjaan animasi dan *matte painting*. Serta memberikan beberapa data terkait cerita dan visual dari cerita “Pusentasi”. Seperti referensi rumah adat, referensi *style* animasi yang akan digunakan. Penulis menemukan beberapa data verbal yang berbeda-beda terkait cerita Pusentasi . Namun karena cerita yang akan dipakai untuk pembuatan film animasi merupakan cerita yang telah diubah dan disesuaikan dengan khalayak sasaran yang dituju, fokus pada cerita yang diberikan oleh sutradara dan *creative director*. Sehingga dalam proses produksi animasi acuan adegan tokoh yang digunakan ada referensi animasi yang diberikan oleh sutradara dan *creative director*. Dalam proses pembuatan *matte painting* memerlukan beberapa data visual terkait kondisi dari lokasi Pusentasi, data yang diperlukan berupa referensi gambar atau rekam gambar lokasi di sekitar Pusentasi dan juga kondisi pencahayaan atau suasana pagi, siang, sore, dan malam hari. Namun rekam gambar lokasi di sekitar Pusentasi sangat terbatas dan hanya bisa dijumpai melalui proses pencarian di Google ataupun Google Maps, demikian juga tidak adanya *time setting* (set waktu) dalam cerita legenda Pusentasi yang tidak dijelaskan menjadikan data lokasi sekitar Pusentasi kurang bisa digambarkan secara akurat. Metode pengumpulan data lain yang digunakan adalah menggunakan referensi dari gambar lokasi Lain atau dari film animasi lain dikaitkan dengan stereotype karakteristik lokasi di sekitar area pantai, sehingga menggunakan referensi dari berbagai film animasi sebagai acuan dalam mengerjakan *matte painting*.

Fakta-Fakta Lapangan

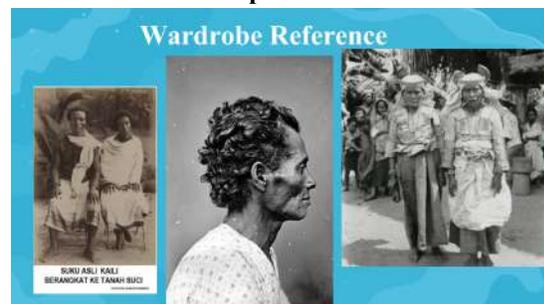
Referensi visual yang di dapat dari sutradara dan *creative director* terdiri dari referensi *artstyle* animasi, referensi pakaian adat, serta referensi rumah karakter yang diinginkan. Berikut adalah referensi visual yang didapat melalui sutradara dan *creative director*:



Sumber : data dari sutradara dan creative director
Gambar 1. Referensi artstyle



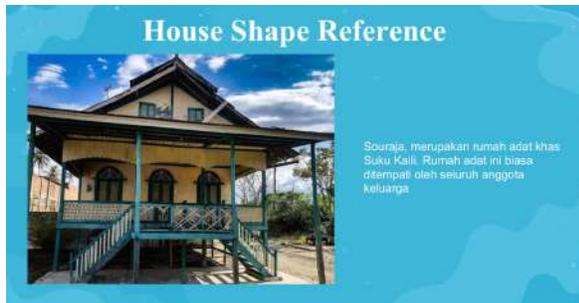
Sumber : data dari sutradara dan creative director
Gambar 2. Referensi pakaian adat



Sumber : data dari sutradara dan creative director
Gambar 3. Referensi pakaian adat



Sumber : data dari sutradara dan creative director
Gambar 4. Referensi senjata



Sumber : data dari sutradara dan creative director
Gambar 5. Referensi rumah adat

Berikut ini adalah referensi gambar dari lokasi pusentasi yang didapatkan melalui internet.



Sumber : Wikipedia
Gambar 6. Lokasi Pusentasi



Sumber : <https://pesonaindonesia.kompas.com/>
Gambar 7. Lokasi Pusentasi



Sumber : Google maps
Gambar 8. Lokasi Pusentasi

Kesimpulan

Berdasarkan fakta di lapangan yang ditemukan, cerita legenda rakyat yang menggambarkan nilai budaya daerah di Indonesia memiliki informasi yang terbatas karena kurangnya publikasi terhadap cerita-cerita tersebut. Sehingga diperlukan pelestarian terhadap cerita legenda rakyat sehingga dapat mewariskan nilai-nilai moral dan budaya serta sosial yang ada di dalam cerita tersebut ke generasi yang akan datang. Untuk melestarikan cerita legenda rakyat dibutuhkan upaya memodernisasi sastra cerita rakyat Indonesia yang dikemas sesuai dengan daya tarik khalayak sasaran generasi saat ini khususnya anak-anak Indonesia usia 5 hingga 12 tahun. Adapun jenis media dan format media yang digunakan dalam modernisasi sastra dipilih sesuai khalayak sasaran yang dituju.

Konsep Perancangan

Creative Brief

Arahan kreatif disiapkan oleh sutradara dan pengarah kreatif sebagai pedoman dalam proses merancang konsep pengembangan dan desain visual film pendek animasi lepasan cerita Pusentasi. Arahan kreatif yang diberikan berupa data verbal terkait cerita rakyat dan sinopsis cerita asli “Pusentasi” yang telah diperbaharui untuk film animasi pendek. Arahan kreatif juga mencakup gaya animasi yaitu referensi gerakan dari film animasi pendek. Serta data visual yang digunakan sebagai pedoman pengerjaan matte painting. Hingga *Timeline* yang Berlaku dalam produksi animasi pendek “Pusentasi”. *Director treatment* juga diperoleh sebagai panduan gambaran keseluruhan hasil film yang ingin dicapai sesuai visi sutradara.

Format AV

Film animasi pendek lepasan dengan judul “Pusentasi Pusat laut” akan dipublikasikan melalui YouTube dengan akun Badan Pengembangan dan Pembinaan

Bahasa milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Durasi dari film animasi 6 menit 51 detik (00:06:51). Dengan format video MOV Apple Pro Res 422.

Tujuan dan Pesan yang Ingin Disampaikan

Tujuan dari pembuatan animasi cerita rakyat "Pusentasi" adalah mempromosikan cerita rakyat Indonesia dengan cara mengangkat kembali legenda asal-usul suatu tempat/daerah/wilayah. Melalui film animasi diharapkan dapat melestarikan cerita rakyat Pusentasi, supaya lebih dikenal oleh masyarakat secara luas, khususnya juga anak-anak usia 5-12 tahun generasi alpha yang menjadi sasaran utama. Sehingga nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita rakyat dapat menginspirasi masyarakat.

Genre dan Target Penonton

Target audiens dari animasi "Pusentasi" adalah Demografis

- Anak-anak 5-12 tahun
- Jenis Kelamin: Wanita dan Pria
- Status: Pelajar

Geografis

- Masyarakat Indonesia

Desain Karakter

Dalam cerita Pusentasi terdapat tokoh protagonis, antagonis, dan tokoh figuran atau pendukung. Putri Yamamore yang merupakan putri dari Kerajaan Towale sebagai tokoh protagonis dalam cerita ini. Serta tokoh antagonis Raja Gamalisi dan protagonis pendukung diperankan oleh prajurit Gamalisi. Serta beberapa tokoh protagonis pendukung seperti Raja Itugiana dan Ratu Daeyama yang merupakan orang tua dari Yamamore dan juga penduduk towale dan perajurit towale. Untuk saat ini gambar desain karakter masih belum boleh ditampilkan oleh Badan Bahasa.

Sinopsis/Ringkasan Cerita

Sinopsis cerita dari "Pusentasi" setelah di modernisasi adalah sebagai berikut. Kerajaan Towale sedang lemah dalam persenjataan diserang oleh kerajaan Gamalisi. Yamamore Putri kerajaan Towale berada di posisi depan untuk melawan Raja Gamalisi. Yamamore menantang langsung Raja Gamalisi, walaupun tindakannya tidak didukung oleh keluarganya, yang memilih untuk tunduk pada Raja Gamalisi. Yamamore mencoba mengalahkan Raja Gamalisi dengan kecerdikan yang ia miliki namun gagal. Cara terakhir yang digunakan Yamamore adalah menarik Raja Gamalisi untuk ikut masuk kedalam Pusentasi dan tenggelam bersama.

Proses Produksi

Matte painting

Penerapan *matte painting* sangat diperlukan untuk menghidupkan suasana dalam animasi sehingga dapat menangkap suasana yang sesuai dengan cerita Pusentasi. Sehingga menjalankan pekerjaan dengan posisi sebagai *matte painter* harus memiliki kemampuan teknis dalam menyesuaikan pencahayaan dan suasana dalam animasi sesuai dengan arahan dan konsep desain pencahayaan. Selain itu dengan jumlah *shot* yang tidak sedikit kecepatan kerja sangat diperlukan dalam mencapai keberhasilan proses produksi animasi. Dalam pekerjaan sebagai *matte painter* dalam perancangan ini, diawali dengan mengerjakan *matte painting* latar untuk teaser "Pusentasi Pusat Laut".



Gambar 1. *Matte* awal

Berikut ini adalah pembuatan alternatif awal yang akan digunakan sebagai *guide* dalam pembuatan *matte painting*.



Gambar 2. Desain *matte*



Gambar 3. Desain *matte*

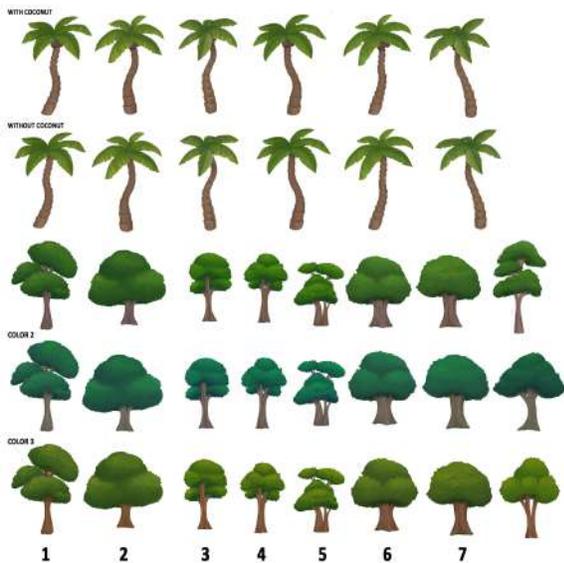


Gambar 4. Desain *matte*



Gambar 5. Desain matte

Setelah melalui proses persetujuan dari supervisor produksi, dibuat *matte* untuk masing masing scene animasi. *Matte* yang dikerjakan adalah malam hingga subuh. Dengan total 60 shot *matte* latar belakang untuk animasi Pusentasi. Dalam pembuatan *matte painting* diperlukan asset untuk mempercepat pengerjaan *matte*. Oleh sebab itu dibuatlah beberapa asset yang akan di komposisikan kedalam *shot* tiap *matte*.



Gambar 6. Asset matte



Gambar 7. Asset matte

Dalam proses *matte painting* software yang digunakan adalah *software* Photoshop. Proses *matte painting* menggantikan latar belakang 3d dengan latar belakang 2d. Sehingga *layout* yang digunakan sebagai acuan adalah *layout* animasi 3d. Dalam pengerjaan nya, gambar 2d akan dibuat lebih luas dari *layout* 3d agar pada saat tahapan *compositing*. *Compositor* dapat menggerakkan background 2d sesuai kebutuhan. proses *matte painting* juga memerlukan *asset matte painting* yang akan digunakan berulang kali pada tahapan *matte painting*. *Scene* yang dikerjakan adalah *Scene* 7 hingga 14 dengan total 60 *shot matte*. Berikut ini adalah *matte painting* yang telah di buat dari scene malam hingga subuh.

Pembuatan Animasi 3D

Pengerjaan animasi yang dikerjakan berupa shot dengan tingkat kesulitan mudah hingga sedang. Menggunakan *software* Blender 3.6 untuk animasi 3D. Karena di dalam produksi film animasi 3D secara profesional harus menggunakan versi *software* yang sama oleh karena adanya beberapa perangkat tambahan (*add-on*) yang sudah dirancang untuk efisiensi dalam alur kerja secara tim. Dalam prosesnya, animasi dikerjakan setelah tahapan *layout* 3D. Setelah gerakan telah di *layout*. Animator akan menggerakkan karakter berdasarkan *layout* yang telah diberikan. Animasi 3D akan dilakukan dengan menambahkan *keyframe* pada *controller* yang telah dibuat oleh *rigger*. Kemudian gerakan akan diperhalus dengan menggunakan kurva yang ada pada *software* blender. Shot yang dikerjakan berjumlah 10 *shot* dari total 174 *shot*. Dalam animasi karakter terdapat alur kerja yaitu dimulai dari *blocking pose*, serta dilanjutkan dengan *splining* yaitu membuat kurva pada gerakan animasi, kemudian dilakukan *polishing* untuk memperhalus gerakan. Gambar animasi masih belum boleh ditampilkan, dari pihak Badan Bahasa. Dalam prosesnya menerapkan 12 prinsip animasi sebagai fondasi dalam animasi 3D. Penulis menggerakkan karakter sesuai dengan masing-masing kepribadian karakter. Sehingga setiap karakter memiliki ciri khas yang berbeda. Setelah mengerjakan animasi, animasi akan diperiksa oleh *project supervisor* bapak Jacky Cahyadi, S.Sn. Kemudian setelah lolos dari penilaian *project supervisor*, hasil animasi akan diunggah ke *platform production tracking & monitoring* kitsu manimonki.work untuk di *preview* oleh studio Manimonki. Dalam website tersebut terdapat fitur untuk memudahkan dalam *preview* serta memberikan masukan dalam proses animasi. Sehingga masukan yang diberikan oleh Manimonki dapat langsung digunakan penulis untuk memperbaiki *shot* animasi yang masih kurang. *Sutradara* dan *creative director* juga memberikan masukan melalui manimonki.work.

Evaluasi

Di dalam proses perancangan, *Production Supervisor*, sutradara dan *creative director* memberikan masukan terkait matte painting dan animasi yang dikerjakan penulis. Animasi dan matte painting yg telah diberikan secara keseluruhan dapat diterima dengan baik oleh *sutradara* dan *creative director* namun ada beberapa yang perlu ditambahkan maupun di ubah untuk menyempurnakan hasil animasi dan desain. Pengaplikasian 12 teori animasi menjadi panduan dalam pengerjaan animasi, menggunakan teknik *pose to pose* untuk menggerakkan karakter sehingga animasi akan disempurnakan setelah melakukan *blocking* pada gerakan karakter. Selain itu evaluasi proses animasi yang menekankan pada pemahaman alur mekanisme gerak tubuh selain pengaplikasian 12 prinsip animasi dengan tujuan supaya gerakan tokoh bisa lebih alami. Misalnya ketika ada gerakan tertentu seperti membalikan badan, pastikan kepala dahulu yang bergerak kemudian dilanjutkan dengan badan. Dalam proses pembuatan matte painting sutradara menjelaskan mengenai resolusi yang sebaiknya digunakan yaitu 300 dpi namun dalam tahapan *compositing* bisa di ubah ke resolusi 72 dpi. Sehingga pada proses *matte painting* mengikuti ketentuan yang diberikan sutradara terkait teknis dalam *matte painting*.

Kesimpulan

Pengerjaan animasi yang dikerjakan meliputi shot dengan tingkat kesulitan mudah hingga sedang. Serta mengerjakan *matte painting* meliputi shot malam hingga subuh. Animasi dan matte painting dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Referensi menjadi faktor yang sangat penting dalam pembuatan matte painting agar *matte* yang dihasilkan dapat sesuai dengan penggambaran cerita asli. Di dalam pengerjaan produksi animasi melalui beberapa tahapan pengerjaan secara terstruktur agar animasi yang dihasilkan sesuai arahan yang ditetapkan sehingga dapat menghasilkan animasi yang sesuai dengan standar industri animasi. Dalam pengerjaan animasi, animator menggunakan *software* blender 3.6. Proses animasi sendiri melalui beberapa tahapan yaitu layout dan dilanjutkan dengan animasi untuk memperhalus gerakan. Dalam aktivitas *matte painting* yang dilakukan adalah membuat latar belakang yang semirip mungkin dengan rekaman asli sehingga dapat menggantikan rekaman asli hal ini akan mempercepat proses rendering karena rekaman latar belakang hanya berupa gambar 2D. Proses *matte painting* menggunakan *software* photoshop dengan cara menggambar latar belakang berdasarkan layout 3D

yang diberikan. Penerapan teori animasi dan *matte painting* dapat diaplikasikan dalam praktek pengerjaan namun adanya penyesuaian beberapa arahan dan tanggapan dari sutradara sehingga perlu melakukan improvisasi di dalam pengerjaan animasi maupun *matte painting*. Keseluruhan hasil pekerjaan produksi animasi bisa diselesaikan, namun linimasa proses produksi yang sudah ditetapkan memiliki jadwal yang singkat dan jumlah pekerjaan yang dikerjakan sangat banyak sehingga secara kualitas pengerjaan animasi dan *matte painting* belum maksimal dan masih bisa ditingkatkan lagi.

Daftar Pustaka

- Benefits Of Using Animation In Education. (n.d.). Alternative View Studios. Retrieved February 15, 2024, from <https://avstudios.com/post/benefits-of-using-animation-in-education/>
- Cleall, S. (2022, July 29). The History of Matte Painting. MattePaint. Retrieved February 15, 2024, from <https://mattepaint.com/blog/the-history-of-matte-painting/>
- Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. SAGE Publications.
- DeGuzman, K. (2021, September 19). What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters. StudioBinder. Retrieved February 15, 2024, from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
- Dewantara, A. (n.d.). Pesona Wisata Pusat Laut (Pusentasi) Kota Palu, Donggala. Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. Retrieved February 15, 2024, from <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-palu/baca-artikel/13856/Pesona-Wisata-Pusat-Laut-Pusentasi-Kota-Palu-Donggala.html>
- fasli, & Sardjunani, N. (2005). Increasing literacy in Indonesia. UNESCO.
- An Introduction to Matte Painting | Art Rocket. (n.d.). CLIP STUDIO PAINT. Retrieved February 15, 2024, from <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156700>
- kusmayadi, I. (2008). Be Smart Bahasa Indonesia. PT Grafindo Media Pratama.
- Rekrutmen Praktisi Pembuatan Produk Pemodernan Sastra | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek. (2022, April 28). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Retrieved February 15, 2024, from <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/350>

5/rekrutmen-praktisi-pembuatan-produk-pemodernan-sastra

Sejarah Badan Bahasa | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek. (n.d.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Retrieved February 15, 2024, from <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/sejarah>

Sugiono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono>

Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories. Focal Press.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life : Disney animation. Disney Editions.

Toponymy | Place Names, Origins & Meanings. (n.d.). Britannica. Retrieved February 15, 2024, from <https://www.britannica.com/science/toponymy>