

## KONSEP DESAIN KARAKTER DARI BUNGA NASIONAL NEGARA INDONESIA UNTUK ANIMASI 2D

### *CHARACTER DESIGN FROM INDONESIA FLORAL EMBLEM FOR 2D ANIMATION*

Syavira Yunita<sup>1</sup>, Yayat Sudaryat, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
[syaviray@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:syaviray@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id](mailto:yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>

---

#### Abstrak

Dewasa ini, banyak anak muda di Indonesia yang menggandrungi *pop culture*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya animasi maupun game yang populer dikalangan generasi muda hingga dewasa muda. Hal menarik dari animasi yang populer ini ialah sebagian kontennya merupakan adaptasi dari hal-hal yang berkaitan dengan asal negara animasi tersebut. Salah satunya ialah informasi tentang bunga nasional. Bunga nasional merupakan bunga yang ditetapkan oleh kepala negara sebagai bunga yang mewakili karakteristik dari suatu bangsa. Di Indonesia sendiri sudah ada beberapa upaya dalam memperkenalkan dan menyebarkan informasi mengenai bunga nasional, seperti melalui artikel maupun liputan sekilas pada televisi. Namun, dengan penyebaran informasi yang singkat dan kurang menarik, informasi tersebut terlupakan begitu saja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyebarkan informasi mengenai bunga nasional milik negara Indonesia dalam bentuk media yang lebih menarik. Yaitu dengan membentuk konsep karakter dari bunga nasional yang nantinya dapat diaplikasikan pada media animasi dengan berpusat pada *style pop culture*. Dalam penelitian ini, pembuatan desain karakter berfokus pada aspek visual yang dapat diidentifikasi dengan mudah dengan pembuatan simbolik bunga(*floral emblem*) dari ketiga jenis bunga nasional milik negara Indonesia. Hal ini dilakukan agar mempermudah audiens dalam mengidentifikasi karakter yang telah dibuat.

Kata Kunci : Desain Karakter, Bunga Nasional, Animasi 2D

---

#### Abstact

Today, many young people in Indonesia are fond of pop culture. This can be seen from the many animations and games that are popular among the younger generation to young adults. The interesting thing about this popular animation is that part of the content is an adaptation of things related to the origin of the animation country. One of them is information about national interest. National interest is interest determined by the head of state as interest representing the characteristics of a nation. In Indonesia itself there have been several attempts to introduce and disseminate information on national interest, such as through articles and brief coverage on television. However, with the dissemination of

information that is short and less interesting, that information is forgotten. Therefore, this study aims to spread information about the national interest of the Indonesian state in a more interesting form of media. Namely by forming the character concept of national interest which can later be applied to animation media with a focus on pop culture style. In this research, character design focuses on visual aspects that can be easily identified by making symbolic flowers (floral emblems) of the three types of national flowers belonging to the Indonesian state. This is done in order to facilitate the audience in identifying the characters that have been made.

Keywords : Character Design, Floral Emblem, 2D Animation

---

## 1. Pendahuluan

*Floral Emblem* atau yang lebih dikenal sebagai bunga nasional, merupakan bunga-bunga yang telah dipilih dan ditetapkan oleh kepala negara untuk dijadikan sebagai simbol negara maupun untuk mewakili negara dalam artian tertentu. Di Indonesia sendiri terdapat tiga satwa dan tiga bunga yang ditetapkan menjadi Satwa dan Bunga Nasional di Indonesia yang dicatat pada Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1993. Adapun tiga jenis bunga yang dinyatakan sebagai bunga Nasional ialah Melati (*Jasminum sambac*) sebagai puspa bangsa, Anggrek Bulan (*Palaenopsis amabilis*) sebagai puspa pesona, dan Padma Raksasa (*Rafflesia arnoldi*) sebagai puspa langka.

Pada era yang modern ini, sudah ada beberapa liputan media yang ditayangkan di televisi maupun artikel di internet mengenai bunga nasional. Namun penyajian yang kurang menarik belum berhasil untuk meninggalkan informasi tentang bunga nasional yang dapat melekat pada masyarakat Indonesia. Khususnya pada generasi muda, informasi yang tidak begitu menarik hanya akan terlupakan dalam waktu yang singkat.

Desain karakter merupakan sebuah konteks yang mencakup banyak aspek dari pembuatan karakter, baik itu dalam bentuk visual maupun deskripsi tekstual. Bentuk visualisasi dari karakter merupakan hal yang penting, namun dalam pembuatan desain karakter, personalisasi serta esensi yang menjadi dasar pembuatan karakter tersebut jugalah penting. Dalam pembuatan desain karakter dari bunga nasional ini, akan berfokus pada aspek visual dari bunga yang dapat menjadi ciri khas yang dapat diidentifikasi sebagai personifikasi karakter dari ketiga bunga nasional.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Bunga Nasional

Bunga menurut KBBI dapat berarti sebagai bagian tumbuhan, tanda-tanda baik, maupun sesuatu yang dianggap elok. Nasional menurut KBBI merupakan suatu yang bersifat kebangsaan, berkenaan atau berasal dari bangsa sendiri, meliputi suatu bangsa. Bila digabungkan, maka bunga Nasional dapat berarti suatu atau sebuah perwakilan dari karakter suatu bangsa atau simbol yang dapat mewakili suatu negara.

### 2.2 Karakter

Menurut W.B Saunders (1977), karakter merupakan sifat nyata yang berbeda pada tiap individu. Karakter dapat dilihat dari berbagai macam atribut atau fitur yang ada dalam pola tingkah laku individu.

### **2.3 Personifikasi**

Menurut Reaske (1966), personifikasi ialah proses penetapan karakteristik manusia pada objek non-manusia, abstraksi, dan ide. Personifikasi adalah kiasan dimana sesuatu, hewan, atau istilah abstrak lainnya (kebenaran, alami) dibuat oleh manusia.

### **2.4 Karakter Dalam Animasi**

Menurut George Maestri (2001) pada bukunya yang berjudul *Digital Character Animation 2 –Advanced Techniques*, cerita dan karakter saling berkaitan erat. Pada animasi, tahap pertama ialah pembuatan cerita. Dalam pembuatan cerita, kreator dapat memilih untuk membuat konsep cerita secara keseluruhan yang nantinya akan mendefinisikan karakter dari cerita yang telah dibuat atau membuat cerita yang berpusat pada karakter. Karakter yang memiliki latar belakang ataupun latar cerita yang kuat akan dapat mempengaruhi alur cerita.

### **2.5 Desain Karakter**

Menurut Tony White didalam bukunya yang berjudul *How to Make Animated Films* (2009:213-421), dalam pembuatan desain karakter dibagi menjadi 3 tahapan yaitu, tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Pada tahap pra produksi terdapat proses mencari ide maupun referensi, pembuatan konsep, pemilihan style, kepribadian, attitude, proporsi, *head height*, siluet, dan detail. Pada tahap produksi terdapat proses coloring dan pada tahap pasca produksi terdapat proses *compositing*.

#### **2.5.1 Shape**

Bentuk lingkaran biasanya lebih condong ke rasa aman, sedangkan bentuk yang memiliki sudut lebih condong pada hal yang membuat waspada. Reaksi naluri seperti ini berdasarkan dari sensasi indra sentuhan, dimana sensasi tersebut tidak dapat ditemukan pada seni visual, para penonton biasanya sering menghubungkan rasa yang didapat dari kehidupan sehari-hari dengan bentuk yang serupa mewakili perasaan tersebut. (Solarski, 2012:177-179) Semua bentuk dari kehidupan dapat digambarkan kedalam bentuk dasarnya, dan bentuk yang abstrak dapat menggambarkan perbedaan karakter.

##### **2.5.1.1 Bentuk Dasar**

Lingkaran

Banyak protagonis yang terkenal dalam desainnya mengandung bentuk dasar lingkaran. (Solarski 2012:180)

Persegi

Seringkali karakter dengan bentuk dasar persegi digambarkan sebagai karakter yang tegar serta bertanggung jawab dan biasanya digunakan pada penggambaran *superhero* maupun karakter yang bersifat berat. (Bancroft 2006:34)

Segitiga

Karakter antagonis dan jahat biasanya dominan digambarkan menggunakan konsep bentuk dasar segitiga, karena bentuk dasar segitiga yang paling dapat memberikan kesan berbahaya sekaligus agresif. (Bancroft 2006:35)

### 2.5.2 Aspek Perancangan

Menurut Tony White (2009), ada beberapa hal yang diperhatikan dalam merancang sebuah karakter dalam animasi, diantaranya adalah:

1. *Style*
2. *Personality*
3. *Attitude*
4. *Proportion*
5. *Head Heights*
6. *Silhouette*
7. *Detail*
8. *Process*

## 3. Pembahasan

### 3.1 Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara tidak terstruktur, kajian studi dokumen, dan analisa karya sejenis, dapat penulis simpulkan bahwa diperlukannya sebuah wadah maupun konten baru yang dapat dijadikan sebagai media penyebaran informasi mengenai bunga nasional Indonesia agar dapat menjangkau kawula muda secara efektif.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang penulis lakukan secara acak, dapat diketahui bahwa masyarakat Indonesia ketika ditanya apa itu bunga nasional beranggapan bahwa bunga nasional ialah bunga yang hanya ada di Indonesia. Sedangkan artian sesungguhnya dari bunga nasional lebih dari itu, yaitu bunga nasional merupakan bunga endemik yang ada di Indonesia namun tidak menutup kemungkinan juga ada di negara lain namun bunga-bunga tersebut merupakan bunga yang telah dipilih oleh kepala negara sebagai bunga yang mampu mewakili karakteristik dari suatu negara.

### 3.2 Analisis Karya Sejenis

Adapun kesimpulan dari data karya sejenis yang digunakan adalah setiap desain karakter memiliki bentuk dasar dominan yang dapat dilihat secara langsung meskipun terdapat penggabungan lebih dari satu bentuk dasar. Setiap karakter memiliki satu skema warna yang dominan dan berbeda dengan yang lain sebagai ciri khas. Latar belakang tiap karakter berbeda satu-sama lain, namun masih terdapat setidaknya satu hal yang menghubungkan tiap karakter. (universe/world building yg saling berkolerasi). Antara sifat dan penampilan dari desain karakter saling mencerminkan.

## 4. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Adapun ide dari pembuatan cerita untuk melatarbelakangi desain dari tiap karakter diambil dari cerita game *Fire Emblem Three Houses* dan juga dari film yang diadaptasi dari novel yaitu *Harry Potter*. Plot ide cerita diambil dari kedua karya tersebut dengan maksud untuk menarik minat generasi muda yang memang sudah ada di pasar industri tersebut.

### 4.2 Konsep Kreatif

Penggunaan dalam perancangan konsep karakter dengan tujuan untuk animasi 2D maupun animasi *cut-scene* pada game yaitu menggunakan penggunaan *style* anime dengan proporsi badan mendekati proporsi manusia normal. Adapun pemilihan penggunaan ini ialah untuk menyesuaikan dengan target sasaran yang sudah ada di pasar industri yaitu para penggemar *pop culture*.

### 4.3 Konsep Media

#### 4.3.1 Media Utama

Konsep desain karakter 2D ini ditujukan sebagai ide dasar untuk dapat dikembangkan lebih lanjut pada media animasi maupun game. Untuk itu media utama dari perancangan ini ialah artbook yang berisikan konsep desain dari karakter.

#### 4.3.2 Media Pendukung

Media yang digunakan untuk mendukung media utama ilustrasi *close up pin up* dari masing-masing karakter, gantungan kunci serta pin dari logo floral emblem.

### 4.4 Konsep Visual

Adapun gaya visual yang digunakan pada perancangan ialah visual kartun anime dengan proporsi tubuh mendekati manusia normal. Penggunaan kartun anime dipilih karena paling sesuai dengan target audiens yang dituju, yaitu para penggemar *pop culture*. Untuk pakaian dan aksesoris akan disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam pewarnaan akan mengikuti warna dasar dari tiap bunga dan akan di *render* dalam beberapa *style* pewarnaan untuk memperlihatkan segala kemungkinan yang paling cocok untuk digunakan dalam media yang dipilih. (*flat color, cell-shade*) Pemilihan bentuk dasar dari karakter disesuaikan dengan teori *basic shape* dari bunga aslinya. Latar belakang cerita mengambil referensi ide dari game *Fire Emblem Three Houses* serta *Harry Potter* sebagai ide dasar. Berikut konsep karakter dari ketiga bunga nasional yang selanjutnya akan divisualisasikan:

- a. Karakter Yasmin/Melati (*Jasminum sambac*)

No	Fungsi	Protagonis
1	Peranan	Berperan sebagai tokoh utama yang menjalankan cerita. Bersifat ramah, supel, dan ceria, ia yang paling banyak berinteraksi dengan karakter lainnya.
2	Backstory	Yasmin merupakan karakter yang energik, ceria, serta mudah beradaptasi. Pada sekolahnya yang baru, ia merupakan seorang

		yang mempunyai crest/emblem sihir dari bunga melati yang ia dapatkan ketika berumur 17 tahun secara tiba-tiba. Sehingga ia dimasukkan ke sekolah sihir khusus bernama Florendein. Karena sikap dan sifatnya yang ramah, ia dengan cepat beradaptasi dan dengan mudah berteman dengan anak-anak lainnya. Di sekolah ia memilih job mercenary sebagai fighter class yang menggunakan kekuatan fisik dan sihir secara bergantian.
3	Fisik	-umur 17 tahun -tinggi badan 150cm -berat badan 40kg -rambut bob/pendek dengan poni berwarna hitam, akan berwarna putih keabuan ketika ia menggunakan sihir -berkulit putih kekuningan langsung -berwajah oval
4	Psikis	-ekstrovert -optimis -humoris -aktif -periang
5	Sosial	Yasmin merupakan seorang yang ramah dan mudah beradaptasi sehingga mudah memiliki banyak teman. Ia juga gemar menolong orang lain yang memerlukan bantuannya.

b. Karakter Emily/Anggrek (*Phalaenopsis amabilis*)

No	Fungsi	Deuteragonis
1	Peranan	Berperan sebagai tokoh utama kedua yang menjalankan cerita. Merupakan seorang yang pemalu dan pendengar yang baik, ia menjadi sahabat Yasmin karena Yasmin sangat sering berinteraksi dengannya.
2	Backstory	Emily merupakan gadis dengan crest/emblem sihir dari bunga anggrek bulan. Pada keluarganya hal ini sudah terjadi secara turun temurun. Ia merupakan anak sulung dari tiga bersaudara, berasal dari keluarga yang terpandang. Di sekolah ia memilih job white mage sebagai support class yang menggunakan kekuatan sihir sepenuhnya.
3	Fisik	-umur 19 tahun -tinggi badan 160cm -berat badan 46kg -rambut panjang sepunggung dengan model rambut belah tengah dan dijalin ke belakang, berwarna putih -berkulit putih pucat -berwajah bulat lonjong
4	Psikis	-ambivert -tekun -santai -tenang

		-mandiri -rendah hati
5	Sosial	Emily merupakan seorang yang pemalu dan tenang. Ia merupakan orang yang pintar, cerdas serta cermat yang membuat orang disekitarnya mengaguminya.

c. Karakter Sia/Rafflesia (*Rafflesia arnoldii*)



No	Fungsi	Tritagonis
1	Peran	Merupakan tokoh utama ketiga yang menjalankan cerita. Merupakan karakter yang bertolak belakang dengan Yasmin. Berperan sebagai penggerak karakter Yasmin
2	Backstory	Sia merupakan seorang yang pendiam. Ia memiliki crest/emblem sihir dari bunga bangkai. Emblem sihir ini sudah turun temurun di keluarganya. Ia merupakan anak tunggal dan tidak pernah ingin memiliki kekuatan sihir ini, karenanya ia menjadi pribadi yang pendiam, egois, dan cuek terhadap lingkungannya. Di sekolah ia memilih job archer sebagai stealth class yang menggunakan kekuatan fisik dan merupakan tipe class yang berdiam diri atau bersembunyi.
3	Fisik	-umur 18 tahun -tinggi badan 168cm -berat badan 51kg -rambut panjang sebahu berwarna -berkulit putih pucat -berwajah bulat lonjong
4	Psikis	-introvert -logis -egois -tempramental
5	Sosial	Sia merupakan anak tunggal yang lebih suka menyendiri karena ia tidak suka dengan emblem sihir yang dimilikinya. Karena sifatnya yang egois, ia dijauhi anak-anak yang lain, namun karena Yasmin sangat memiliki karakter yang berbeda dengannya ia sering terganggu dengan celotehan dan kehebohan yang ditimbulkan Yasmin sehingga ia berusaha untuk menjauh dari Yasmin.




### 4.5 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil perancangan karakter yang telah dibuat:


a. Karakter Yasmin


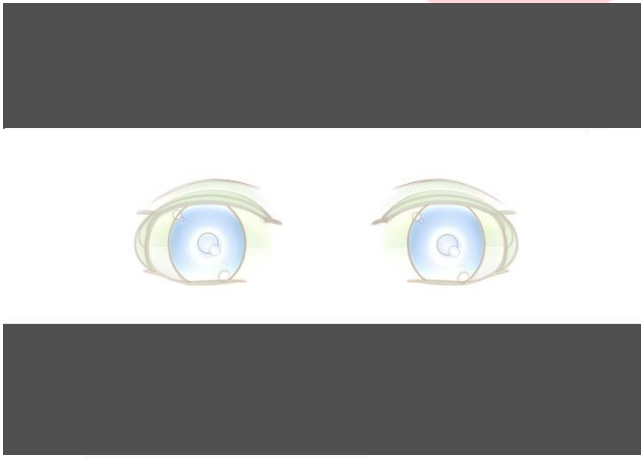
Visual	Deskripsi
	<p>Turn Around sheet dan proporsi kepala karakter Yasmin.</p> <p>Opsi rambut Yasmin yang menggunakan bandana dan kostum jobnya sebagai mercenary yang merupakan fighter class.</p>
	<p>Expression sheet dari karakter Yasmin. 6 ekspresi senang, sedih, marah, takut, jijik, dan kaget.</p>



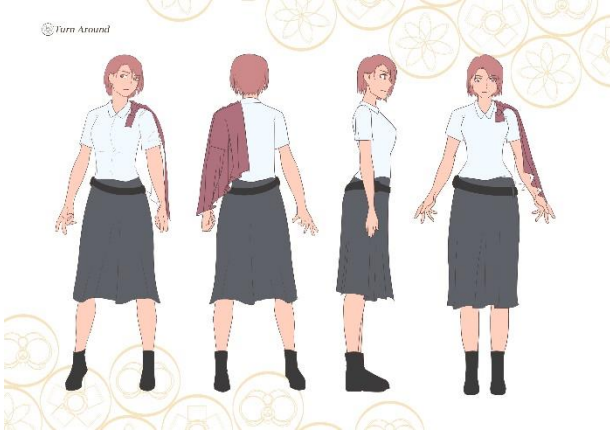
	<p>Bentuk mata Yasmin berdasarkan bentuk dasar lingkaran dan segitiga.</p>
---	--



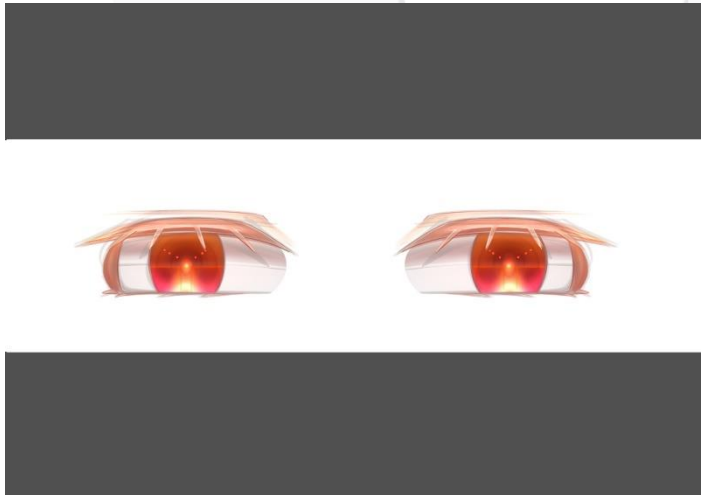
b. Karakter Emily

Visual	Deskripsi
	<p>Turn Around sheet dan proporsi kepala karakter Emily. Opsi rambut Emily yang digerai dan kostum jobnya yang merupakan healer/sihir penyembuhan yang merupakan support class.</p>

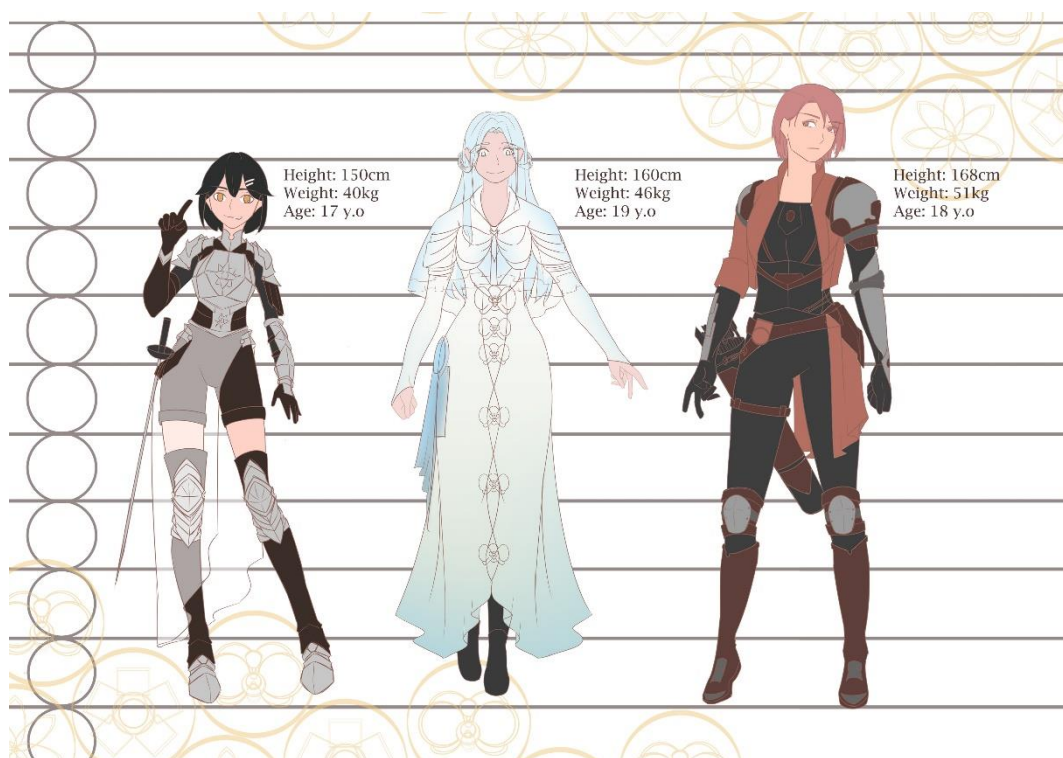
	<p>Expression sheet karakter Emily. 6 ekspresi takut, senang, kaget, marah, jijik, dan sedih.</p>
	<p>Bentuk mata Emily berdasarkan bentuk dasar lingkaran.</p>

c. Karakter Sia

Visual	Deskripsi
	<p>Turn Around sheet dan proporsi kepala karakter Sia.</p>

	<p>Opsi rambut Sia yang disisir kebelakang dan kostum jobnya sebagai archer yang merupakan stealth class.</p>
	<p>Expression sheet karakter sia. 6 ekspresi yaitu jijik, kaget, senang, sedih, marah, dan takut.</p>
	<p>Bentuk mata Sia berdasarkan bentuk dasar kotak dan lingkaran.</p>

#### d. Skala Karakter



Skala karakter antara Yasmin, Emily, dan Sia ialah berbeda 1 hingga 1,5 proporsi kepala dimana Yasmin memiliki tinggi 150cm, Emily memiliki tinggi 160cm, dan Sia memiliki tinggi 168cm. Tinggi dan besarnya karakter disesuaikan dengan data dari bunga yang telah dilakukan observasi dan pengumpulan data.

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Adapun ketiga bunga nasional tersebut adalah bunga melati putih sebagai bunga bangsa, bunga anggrek bulan sebagai bunga pesona, dan bunga bangkai sebagai bunga langka. Bunga melati putih dinobatkan sebagai bunga bangsa karena ia merupakan bunga yang mudah tumbuh dimana saja dan sudah begitu lekat dengan budaya Indonesia secara turun temurun, wangi serta warnanya yang putih selalu dikaitkan dengan hal-hal yang baik. Bunga anggrek bulan dinobatkan menjadi bunga pesona dikarenakan keindahannya yang sudah diakui sejak dahulu kala oleh para pengagum bunga maupun mereka yang awam terhadap bunga. Keindahan dari bunga anggrek ini juga dianggap istimewa dikarenakan sulitnya bunga ini dikembangkan dan perawatannya harus dengan hati-hati, karenanya bunga ini disebut sebagai bunga pesona yang diharapkan dapat menampilkan pesona dari negara Indonesia yang unik dan tidak ada ditempat lain. Bunga bangkai dinobatkan menjadi bunga langka dikarenakan sulitnya ditemukan bunga ini dan juga sulitnya untuk dikembangbiakkan. Selain bentuknya yang unik, besar, dan termasuk pada keluarga parasit, bunga ini sama sekali tidak menyebabkan inangnya mati. Bunga inipun begitu unik karena menghasilkan bau yang sangat busuk untuk melindungi dirinya dari bahaya satwa di hutan.

Perancangan visual karakter dari bunga nasional ini terdiri dari tiga karakter. Yaitu Yasmin/Melati sebagai manusia dengan emblem sihir bunga melati putih. Ia memiliki karakter yang ceria, optimistis, jujur, dan pantang menyerah, sesuai dengan namanya sebagai bunga bangsa. Emily sebagai manusia dengan emblem sihir bunga anggrek bulan. Ia memiliki paras yang anggun dan elegan, sesuai dengan namanya sebagai bunga pesona. Silvia atau singkatannya Sia, sebagai manusia dengan emblem sihir bunga bangkai. Sia memiliki paras dan fisik yang berbeda dari umumnya, yaitu badannya lebih bongsor dengan rambut merah ke-orenan dan ia senang menyendiri. Hal ini sesuai dengan namanya yaitu bunga langka.

Semua perancangan ini berdasarkan hasil studi pustaka dan observasi serta wawancara dan juga analisis karya sejenis. Selanjutnya penulis mengolah data disesuaikan dengan konsep kreatif dan konsep visual untuk merancang sebuah karakter hingga menghasilkan sebuah visual karakter yang dapat digunakan baik dalam media animasi 2D maupun game berbasis ilustrasi 2D.

### **5.2 Saran**

Perancangan konsep karakter ini diharapkan dapat dijadikan sebagai ide dasar untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi karakter animasi maupun game. Diharapkan juga konsep karakter ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang sedang melakukan pengkaryaan tugas akhir dengan topik serupa. Dalam mendesain suatu karakter selalu perbanyak referensi acuan baik itu dari referensi karya sejenis maupun referensi cerita dan juga referensi peng gayaan yang diinginkan sehingga lebih banyak wawasan yang dapat digunakan dalam proses pembuatan pengkaryaan.

## Daftar Pustaka

- [1] Bancroft, Tom 1996. *Creating Characters With Personality, first edition*. New York:Watson-Guptill Publications.
- [2] Creswell, jhon W. 2016. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- [3] Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas*. Bandung:Penerbit ITB.
- [4] David, Marian L. 1987. *Visual Design in Dress*. USA:Printed in the US.
- [5] Itten, Johannes. 1970. *The Elements of Color*. German:John Wiley & Sons.
- [6] Jonathan, Sarwono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta:GRAHA ILMU.
- [7] Koesoema, Doni A. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta:Grasindo.
- [8] Maestri, George. 1996. *Digital Character Animation*. USA:New Riders.
- [9] Minderop, Albertine. 2005. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta:Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- [10] Sable, P. and Akcay, O. 2010. *Color:Cross Cultural Marketing Perspective as to what Governs our Response to it*. USA:ASBBS.
- [11] Siti Nur Hidayati and Jeffrey L. Walck. 2016. *Buletin Kebun Raya. A Review of The Biology of Rafflesia:What Do We Know and What's Next?*, 19(2), 1-4.
- [12] Solarski, Chris 2012. *Drawing Basics and Video Game Art, first edition*. New York:Watson-Guptill Publications.
- [13] Sugiarto, Eko. 2017. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta:Diandra Kreatif.
- [14] Swasty, W., & Utama, J. (2017). *Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website*. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).
- [15] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films Tony Whites Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. USA:Focal Press.
- [16] Yeru, A. 2017. *Mendengarkan Warnamu (Sebuah Eksperimen Mengenai Hubungan Pirsawan Dengan Ruang Seni)*. *Journal Of Visual Art And Design*, 9(1), 1-13. doi:10.5614/j.vad.2017.9.1.1
- [17] Yusantiar, R., & Soewardikoen, D. W. (2018). *Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Rembang*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 4(02), 207–220. doi:10.33633/andharupa.v4i02.1626