

PERANCANGAN ADAPTASI KARAKTER ANIMASI 2D DONGENG SABUK NABI SULAIMAN KARYA MB. RAHIMSYAH AR UNTUK ANAK-ANAK

M. Dzaki Dhiya' Ulhaq, Yosa Fiandra, S.Sn., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

dzakidhiya@student.telkomuniversity.ac.id, pichaq@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai kekayaan budaya dan salah satunya adalah dongeng. Salah satu dongeng yang cukup terkenal di antara masyarakat Indonesia adalah dongeng tentang Si Kancil dan para penghuni hutan. Namun di zaman sekarang ini, dengan cepatnya perkembangan teknologi maka mulailah muncul animasi yang mengangkat dongeng atau cerita dari luar negeri atau asing. Hal ini menyebabkan masyarakat khususnya anak-anak tertarik dengan animasi tersebut. Sehingga dikhawatirkan animasi dari luar ini dapat menggeser dongeng asli Indonesia. Dengan alasan tersebut saya akan membuat desain karakter animasi 2D yang mengadaptasi cerita Si Kancil yang berjudul Sabuk Nabi Sulaiman. Karakter dianggap sebagai salah satu faktor yang membuat penonton animasi tertarik. Penelitian karakter akan dilakukan dengan metode kualitatif terhadap hewan yang ada dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman dan pengaruh dongeng terhadap anak (4-6 tahun). Hasil penelitian mengatakan bahwa dongeng memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan anak. Dongeng sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak secara emosi, perilaku, dan pemikiran. Dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman terdapat tiga karakter. Karakter tersebut terdiri dari kancil, harimau, dan piton. Ketiga hewan tersebut adalah hewan endemik pulau jawa dan memiliki ciri khas masing-masing.

Kata Kunci: Dongeng, Desain Karakter, Animasi 2D

Abstract

Indonesia has various cultural richness and one of them is fairy tale. One of the famous fairy tales among Indonesian people is the fairy tale of Si Kancil and the forest dwellers. But in the present day, with the rapid development of technology then began to appear animation that raises fairy tales or stories from abroad or foreigners. This led to the community especially the children attracted to the animation. So feared animation from this outside can shift the fairy tales of Indonesia. For this reason, I will design 2D animated characters that adapt the story of Si Kancil entitled The Solomon's Belt. Characters are considered to be one of the factors that make an animated audience interested. Character research will be done by qualitative methods of animals in The Solomon's Belt fairy tale and the influence of fairy tales on children (4-6 years). The results of the study say that fairy tales have a considerable impact on children's development. Fairy tale is very influential on the development of children's emotional, behavioral, and thoughts. In the fairy tales of The Solomon's Belt there are three characters. The characters consist of mouse deer (kancil), tiger, and python. The three animals are endemic to the island of Java and have their respective characteristics.

Keywords: *fairy tale, character design, 2D animation*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan aneka ragam kebudayaan, salah satu hasil dari kebudayaan itu adalah Dongeng. Dongeng adalah kisah zaman dahulu yang aneh-aneh dan tidak dapat dibuktikan kejadian aslinya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Salah satu jenis dongeng yang cukup disukai oleh anak-anak adalah dongeng yang bercerita tentang kehidupan dunia binatang atau biasa disebut dengan fabel. Fabel adalah Sebuah cerita dimana bintang yang berperan untuk menggambarkan watak dan budi manusia, dan di dalamnya berisi pendidikan moral (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Fabel yang paling populer dikalangan masyarakat Indonesia adalah cerita si kancil dan para penghuni hutan, salah satunya berjudul Sabuk Nabi Sulaiman.

Namun sekarang mulai masuk cerita-cerita dongeng yang berasal dari luar yang dikemas kedalam media animasi. Animasi adalah media yang dapat dinikmati oleh seluruh kalangan, khususnya anak-anak. Biasanya untuk penonton anak-anak menggunakan gaya (style) kartun. Penggunaan kartun dan warna yang jelas dalam proses pembelajaran dengan karakter dan tambahan cerita membuat lebih menarik, disamping penggunaan font di dalam pembelajaran multimedia interaktif (Andarini dkk, 2016). Dengan begitu, dongeng dari luar mulai menggeser dongeng-dongeng asli Indonesia.

Anak-anak lebih menyukai cerita kontemporer yang tidak mengandung budaya nusantara di era globalisasi ini (Barathan, 2019). Selain menggeser keberadaan dongeng asli Indonesia, hal ini tentunya akan memberikan dampak terhadap anak-anak. Anak-anak lebih akrab dengan layar kaca dari pada membaca dongeng, dimana dapat menyebabkan dampak buruk bagi perilaku anak (Barathan, 2019).

Anak-anak juga lebih mengenal tokoh cerita atau dongeng luar ketimbang tokoh-tokoh dongeng asli Indonesia. Hal ini terjadi karena mereka sering melihat atau mendengar tokoh-tokoh cerita tersebut. Penggambaran visual memiliki peran penting terhadap daya tarik target pemirsa dan persuasi visual (Suwardikun, 2009). Karakter yang dapat diidentifikasi penonton dengan baik akan membuat nilai-nilai kepribadian suatu karakter dipahami penonton. Sehingga karakter dianggap unsur animasi yang paling berkesan bagi penonton (Matessi dalam Buana, 2015). Oleh karena itu karakter sangat berpengaruh terhadap sebuah cerita maupun dongeng agar dikenal oleh masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dongeng Indonesia dapat dihidupkan kembali dengan mengangkatnya kedalam sebuah media animasi. Dongeng yang diangkat adalah dongeng kisah si kancil yang berjudul Sabuk Nabi Sulaiman. Maka,

nantinya akan dibuat perancangan karakter animasi agar menarik minat khususnya anak-anak.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Biasanya metode ini digunakan untuk mencari makna dari obyek atau fenomena yang diteliti. Sifat dari metode penelitian kualitatif ini yaitu eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruksi (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu penelitian kualitatif sangat mendalam terhadap suatu obyek penelitian.

Peneliti adalah kunci utama untuk memahami kondisi obyek yang alamiah dalam metode penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017). Jadi hasil dari penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh penelitiannya, karena peneliti adalah peran utama untuk memahami obyek yang diteliti.

Penelitian kualitatif menggunakan cara triangulasi yaitu gabungan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data kualitatif (Sugiyono, 2017). Setelah data dikumpulkan kemudian data tadi di analisa. Analisa data bersifat kualitatif/induktif dengan hasil penelitian yang bertujuan untuk memahami dan mengkonstruksi hingga menemukan hipotesis (Sugiyono, 2017).

3. DASAR PEMIKIRAN

3.1 Dongeng

Dongeng adalah kisah zaman dahulu yang aneh-aneh dan tidak dapat dibuktikan kejadian aslinya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Menurut pendapat lain, Dongeng merupakan sebuah cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi yang tujuannya untuk hiburan, Namun didalamnya terdapat kebenaran fakta, pesan moral dan budi pekerti, bahkan sindiran (Danandjaja, 1984).

Pesan moral dalam dongeng lebih mudah diserap anak-anak, khususnya ketika waktu tidur. Anak dapat menyerap moral dalam dongeng pengantar tidur hingga 75% (Anakku dalam Ardini, 2012).

Di dalam bukunya yang berjudul *The Types of the Folktales*, Anti Aarne dan Stith Thompson (dalam Danandjaja, 1984) membagi jenis-jenis dongeng yaitu, dongeng binatang (*animal tales*), dongeng biasa (*ordinary folktales*), lelucon dan anekdot (*jokes and anecdotes*), dongeng berumus (*formula tales*).

3.2 Fabel

Fables adalah Dongeng khusus dunia binatang yang didalamnya terdapat pesan moral (Danandjaja, 1984). Menurut sumber lain, Fabel adalah Sebuah cerita dimana binatang yang berperan untuk menggambarkan watak dan budi manusia, dan di dalamnya berisi pendidikan moral (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

3.3 Kancil

Kancil memiliki nama latin *Tragulus Javanicus*. Pemberian nama ilmiah *Tragulus Javanicus* pada binatang kancil di abad ke 18 adalah orang bernama Osbeck (Hoogerwerf dalam Rosyidi, 2005). Dalam bahasa Inggris kancil disebut dengan *java mouse deer* atau *chevrotain*. Diambil dari bahasa Latin, asal usul kata *tragulus* berarti kambing sedangkan untuk asal usul kata *chevrotain* berarti kambing betina (*chevre*) dari bahasa Prancis (Gotch dalam Rosyidi, 2005).

Binatang kancil (*Tragulus Javanicus*) adalah binatang asli dari pulau Jawa (Meijaard dan Groves, 2004). Pada tahun 1934 di dalam Gua Sampung, Ponorogo, Jawa Timur, Dammerman berhasil menemukan fosil rahang dan gigi kancil dan menjadi bukti keberadaan binatang kancil di pulau Jawa sejak zaman pra-sejarah (Suyanto dalam Rosyidi, 2005).

3.4 Harimau Jawa

Menurut Arinta (2018) dalam www.wwf.or.id, Andreas Wilting dan timnya yang berasal dari *Institute Leibniz for Zoo and Wildlife Research (IZW) Berlin, Jerman*, yaitu menyatakan bahwa Harimau Jawa atau *Panthera tigris sondaica* hanya dapat ditemukan di Indonesia.

Menurut Ihsannudin (2019) dalam www.mongabay.co.id, Penetapan status *Panthera tigris sondaica* atau harimau Jawa pada pertemuan CITES (*Conservation on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora*) yang dilaksanakan di Lauderdale Florida, Amerika Serikat pada Desember 1996, menyatakan Harimau Jawa telah punah di alam liar. Erlangga (2018) dalam harja.astacalafoundation.or.id menyatakan, Diketahui ketika populasi Harimau Jawa hanya tersisa 25 ekor pada tahun 1950-an, diperkirakan 13 ekor berasal dari Taman Nasional Ujung Kulon.

3.5 Piton Burma

Habitat penyebaran Piton Burma berasal dari Asia Tenggara, untuk di Indonesia penyebarannya berada di Pulau Jawa, Pulau Bali, Pulau Sumbawa, dan sebagian Pulau Sulawesi (Reed dan Rodda, 2009).

Piton ini adalah spesies yang dianggap rentan untuk punah di habitatnya. Namun, piton Burma menjadi binatang invasif di Florida Selatan, berawal dari kasus piton yang kabur dan sengaja dilepas ke alam liar (Reed dan Rodda, 2009).

3.6 Animasi

Berawal dari 15.000 tahun yang lalu dengan ditemukannya cerita bergambar pada dinding gua pra sejarah masa *paleolitikum*, animasi terus berkembang dari peradaban Mesir kuno, kebudayaan Yunani, kebudayaan Romawi dan

akhirnya berkembang hingga animasi yang kita ketahui saat ini (Purnomo dan Andreas, 2013).

Dalam pembuatan animasi memiliki beberapa prinsip dasar. Prinsip dasar animasi adalah pedoman yang membantu animator untuk memahami animasi agar hasil yang tercipta terlihat lebih menarik (Purnomo dan Andreas, 2013). Terdapat 12 prinsip dasar animasi. 12 prinsip animasi tersebut adalah *Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight-ahead action and pose-to-pose drawing, Follow-through and overlapping actions, Slow in and slow out, Arcs, Secondary action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, Appeal* (Andrew Selby, 2013).

3.7 Karakter

Karakter adalah hal yang membedakan setiap manusia yang berhubungan dengan kejiwaan, akhlak, budi pekerti (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Namun dalam animasi, karakter sama dengan tokoh cerita.

Karakter memiliki fungsi yang sangat penting dalam sebuah animasi yaitu menentukan perkembangan jalan cerita dan menambah kesan emosional suatu animasi, serta menjadi kehadiran subyek bagi penonton (Andrew Selby, 2013).

3.8 Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam pembuatan animasi. Sama seperti aktor sebuah film *live-action*, pemilihan visual karakter animasi sangat penting untuk mendukung peran yang dijelaskan dalam cerita animasi (Tony White, 2006).

Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam mendesain karakter adalah *Style (Gaya), Personality (Kepribadian), Attitude (Sikap), Proportion (Proporsi), Head Heights (Tinggi Kepala), Silhouette (Siluet), Detail* (Tony White, 2009).

3.9 Warna

Warna adalah kesan yang berasal dari benda karena pantulan cahaya yang kemudian ditangkap oleh mata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Kita dapat mengetahui warna dari proses melihat karena adanya cahaya, jika diibaratkan pembawa pesan adalah cahaya maka pesannya adalah warna (Leatrice Eiseman, 2017).

Untuk mengetahui lebih dalam tentang warna kita harus mengetahui dimensi warna. Terdapat dimensi warna yang terdiri dari *Hue, Value, dan Saturation* (Leatrice Eiseman, 2017).

Warna merupakan unsur visual yang menonjol (Swasty dan Utama, 2017). Setiap warna memiliki makna yang terkandung didalamnya. Tidak bisa dipungkiri bahwa warna dapat mempengaruhi perspektif kita, karena warna memiliki makna simbolis dan psikologis.

3.10 Adaptasi

Adaptasi adalah proses membiasakan diri dengan lingkungannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Dalam konteks lain, adaptasi juga memiliki pengertian yang berbeda. Adaptasi adalah pengulangan, dimana pengulangan tadi berbeda dengan aslinya (Linda Hutcheon, 2006).

3.11 Antropomorfisme

Antropomorfisme sendiri telah digunakan dalam pemahaman bahwa dewa dan malaikat memiliki wujud dan sifat seperti Manusia, berasal dari 2 kata "anthros" dan "morphos" yang berarti manusia dan wujud (Daston dalam Wynne, 2007). Dalam konteks yang berbeda, Antropomorfisme dianggap sebagai penganasan sebuah cara untuk memahami binatang dimana memiliki hubungan erat dengan manusia, menurut Charles Darwin (Eileen Crist, 1999). Dalam pemahaman tentang antropomorfisme ini, Darwin beranggapan bahwa antropomorfisme berhubungan erat dengan evolusi yang terjadi pada manusia. Pada dasarnya binatang memiliki sifat dan pemikiran layaknya manusia yang belum berkembang pesat seperti manusia.

4. PEMBAHASAN

4.1 Kancil

Kancil termasuk artiodactyla atau hewan berkuku genap yang terkecil (Nowak dan Paradiso, 1983). Ukuran panjang tubuh kancil berkisar antara 400 mm hingga 750 mm dengan panjang ekor sekitar 25 mm hingga 125 mm, tinggi bahu mencapai 200 mm hingga 350 mm, dan berat badan hingga 0,8 kg (Nowak dan Paradiso, 1983).

Binatang kancil memiliki sifat pemalu dan suka untuk menyendiri atau juga disebut binatang soliter (Syarif, 2018). Tidak jarang bahkan dia berpura-pura mati atau terdiam membantu untuk mengecoh lawannya. Kancil sendiri biasa ditemukan bersembunyi di batu, lubang pohon dan lingkungan hutan lebat dekat dengan air (Syarif, 2018). Kancil adalah binatang yang aktif pada malam hari dan biasa memakan buah, tunas, daun, dan rumput (Syarif, 2018).

4.2 Harimau Jawa

Harimau jawa termasuk harimau dengan ukuran tubuh yang kecil dibanding sub-spesies harimau lainnya, kurang lebih sebesar harimau sumatra (Syarif, 2018). Hal ini bisa disebabkan karena habitatnya yang memiliki mangsa tidak terlalu besar, sehingga tubuh mereka tidak berkembang lebih besar. Harimau Jawa jantan dapat tumbuh hingga 200 cm – 245 cm dengan bobot bisa mencapai 140 kg, sedangkan betinanya berukuran lebih kecil dengan bobot hanya sekitar 75 kg – 115 kg (Syarif, 2018).

4.3 Piton Burma

Berdasarkan Murphy dan Henderson (dalam Reed dan Rodda, 2009) dan David G. Barker, dkk (dalam Reed dan Rodda, 2009) di dalam website cabi.org menjelaskan bahwa, ukuran tubuh piton burma dapat mencapai lebih dari 6 meter dan berat hingga 175 kg. Oleh karena itu piton burma sendiri termasuk salah satu jenis ular yang besar dan panjang. Berdasarkan informasi dari Smith (dalam Reed dan Rodda, 2009), Groombridge dan Luxmoore (dalam Reed dan Rodda, 2009), Walls (dalam Reed dan Rodda, 2009), Reed dan Rodda (2009) dalam website cabi.org, piton burma jantan berukuran lebih kecil dibanding piton burma betina dan umumnya berwarna dasar coklat cerah dengan pola bercak berwarna coklat gelap dengan tepian hitam, walaupun terdapat juga warna variasi seperti albino (kuning), hijau, dan lainnya. Namun warna ini adalah hasil buatan oleh peternak reptil yang tujuannya adalah sebagai hobi koleksi.

4.4 Hasil Analisis

Pada analisis obyek binatang yang menjadi karakter dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman, didapat berdasarkan dokumentasi literasi dan juga observasi langsung dan tidak langsung. Binatang kancil, harimau jawa, dan piton burma semuanya memiliki persebaran di indonesia yang terpusat di pulau jawa. Kancil memiliki perbedaan dengan binatang *genus tragulus* lain, terletak di warna coklat cerah dengan punggung berwarna gelap, dan corak putih pada tenggorokan. Harimau jawa memiliki perbedaan dengan *genus panthera* yang lain, pada ukuran tubuh, dan belangnya yang berbentuk *strip* dan terfokus di bagian belakang tubuh. Sedangkan untuk piton burma memiliki perbedaan paling mencolok dengan *genus python* lain ada pada bentuk kepala tombak di kepala dan warna putih memanjang di bawah matanya.

Dalam analisis karya sejenis, karakter yang ditampilkan memiliki beberapa kesamaan. Dari segi pewarnaan mereka menggunakan pewarnaan satu warna atau *flat color* untuk beberapa anggota tubuh. Adapun bayangan hanya seperti bercak dengan warna yang lebih gelap. Dari segi bentuk dan kepribadian, semua karakter masih memiliki tubuh seperti bintang asli hanya saja dengan kepribadian, watak, perilaku layaknya manusia. Biasanya hal seperti ini memang ditampilkan dalam dongeng berjenis fabel dan disebut dengan antropomorfisme

Dalam analisis pengaruh dongeng terhadap anak 4-6 tahun, didapat dari wawancara. Dongeng memiliki pengaruh yang cukup banyak dalam pertumbuhan anak. Karena dongeng dapat mempengaruhi pertumbuhan pola pikir, emosi, dan perilaku anak atau mudahnya disebut dengan karakter anak. Hal ini disebabkan karena pada usia 4-6 tahun, anak memiliki konsep berpikir fantatis dimana anak-anak suka berpikir khayal. Mereka

percaya dengan dongeng yang dia lihat atau dengar sehingga mereka akan berusaha untuk berperan menjadi karakter dongeng, menceritakan kembali, dan berkhayal tentang dongeng itu. Hal ini nantinya akan memudahkan pesan-pesan moral yang ditanamkan dalam dongeng untuk diserap oleh anak-anak yang masih dalam masa pembentukan karakter.

5. PERANCANGAN

5.1 Konsep

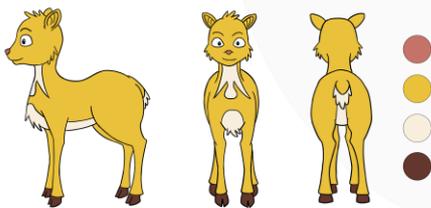
Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisa, konsep perancangan karakter akan dibuat dengan gaya kartun. Berdasarkan dongeng Sabuk Nabi Sulaiman, karakter yang muncul ada 3. Ketiga karakter itu adalah Kancil, Harimau (Jawa), Piton (Burma).

Karakter binatang dalam dongeng ini akan menggunakan tampilan binatang seperti pada aslinya, namun dengan tambahan watak dan perilaku layaknya manusia. Hal ini biasa disebut dengan antropomorfisme, dimana binatang yang seharusnya berperilaku sesuai instingnya dibuat seakan memiliki akal budi manusia. Dapat dilihat melalui ekspresi dan pose mereka.

Ketiga karakter binatang memiliki sifat dan karakteristik masing-masing yang akan didukung dari visual karakter. Ciri-ciri binatang dalam pembuatan karakter animasi dongeng Sabuk Nabi Sulaiman ini akan berdasarkan dari data karakteristik hewan yang telah dikumpulkan.

5.2 Hasil perancangan

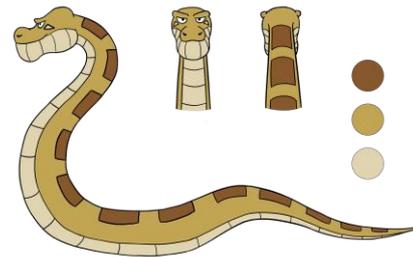
Berikut ini adalah hasil perancangan 3 adaptasi karakter (Kancil, Harimau, dan Piton) dari dongeng Sabuk Nabi Sulaiman:



Gambar 1. Karakter Kancil.



Gambar 2. Karakter harimau.



Gambar 3. Karakter Piton

6. KESIMPULAN

Perancangan tugas akhir ini mengangkat tema tentang dongeng Indonesia yaitu cerita Sabuk Nabi Sulaiman dari kisah si kancil dan para penghuni hutan. Karakter dongeng menjadi salah satu elemen utama dalam sebuah animasi. Dengan visual yang baik, maka suatu karakter dapat mengangkat cerita dari animasi tersebut. Dalam cerita dongeng Sabuk Nabi Sulaiman terdapat 3 tokoh yaitu kancil, Harimau, dan juga Piton. Ketiganya memiliki keunikan tersendiri yang berusaha untuk di munculkan dalam perancangan visual karakter.

Karakter dongeng sangatlah berpengaruh, khususnya untuk anak-anak. Karakter dongeng dapat menarik minat anak-anak terhadap dongeng. Dongeng dapat mempengaruhi pertumbuhan pola pikir, emosi, dan perilaku anak. Hal ini karena anak-anak pada usia 4-6 tahun (TK), masih menggunakan konsep fantasi dalam perkembangan kognitifnya. Anak juga telah mampu untuk memusatkan perhatian hingga 15 menit. Oleh karena itu, dongeng adalah salah-satu cara efektif dalam pembentukan karakter anak.

Perancangan visual karakter didasari dari hasil observasi, referensi, dan data-data yang telah didapatkan terhadap Kancil, Harimau Jawa, dan Piton Burma. Pembuatan karakter menggunakan gaya kartun yang cocok untuk anak-anak. Dalam pembuatan visual karakter ditekankan beberapa ciri dari binatang aslinya. Proses perancangan berawal dari proses manual yaitu menggunakan kertas, dan pensil untuk mencari dan mengeksplorasi visual yang cocok untuk kepribadian sang karakter. Setelah mendapat visual yang cocok, kemudian memasukan perancangan tadi kedalam media digital, menggunakan Adobe Photoshop dengan teknik *tracing*. Kemudian ditambah warna dan dirapikan sehingga menjadi hasil akhir perancangan visual karakter dari dongeng Sabuk Nabi Sulaiman.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- A.R., M.B., Rahimsyah. 2013. *Kumpulan Dongeng Si Kancil: Cerita Binatang Cerdik dan Lucu*. Lingkar Media
- Crist, E. 1999. *Image of Animals Anthropomorphism and Animal Mind*. Philadelphia: Temple University Press.
- Danandjaja, J. 1984. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Grafiti Pers.
- Eiseman, L. 2017. *The Complete Color Harmony Pantone Edition: Expert Color Information For Professional Results*. Baverly: Rockport Publisher.
- Hutcheon, L. 2006. *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor & Francis Group.
- Nowak, R, M., & Paradiso, J, L. 1983. *Walker's Mammals of The World 4th Edition*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Purnomo, W., & Andreas, W. 2013. *Animasi 2D – untuk smk. Mak xii volume 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Sugono, dkk. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Selby, A. 2013. *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- White, T. 2006. *Animation from pencils to pixels*. Oxford: Elsevier Inc.
- White, T. 2009. *How To Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Inc.

Sumber lain (jurnal, website, disertasi):

- Andarini, H. D., Swasty, W., & Hidayat, D. (2016). *Designing the interactive multimedia learning for elementary students grade 1 st –3 rd : A case of plants (Natural Science subject)*. In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (pp. 1–5).
- Ardini, P, P. 2012. *Jurnal Pendidikan Anak: Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. Volume.1, hal 44-58.
- Arinta, N. 2018. *Panthera Tigris Sondaica, Si Harimau Indonesia*. Diakses dari <https://www.wwf.or.id/?70782/Panthera-tigris-sondaica-Si-Harimau-Indonesia>, 10 Oktober 2019 19:12.
- Buana, R, L. 2015. *Perancangan Ekspresi Wajah Karakter Animasi 3D "Si Kancil Yang Terlalu Percaya Diri"*. Bandung: Telkom University.
- Barathan, J. 2019. *Yang Nyaris Terlupakan*. diakses dari <https://www.kompasiana.com/noes/5c54644bae15f61709592/yang-nyaris-terlupakan>, 22 Juni 2020 12:26.

- Erlangga, R. 2018. *Peran Penting Harimau Jawa dalam Keseimbangan Ekosistem Jawa*. diakses dari <https://harja.astacalafoundation.or.id/peran-penting-harimau-jawa-dalam-keseimbangan-ekosistem/>, 10 Oktober 2019 00:34.
- Ihsannudin. 2019. *Ijen dan Eksistensi Harimau Jawa yang Dinyatakan Punah*. diakses dari <https://www.mongabay.co.id/2019/06/12/ijen-dan-eksistensi-harimau-jawa-yang-dinyatakan-punah/>, 10 Oktober 2019 1:20.
- Rosyidi, D. 2005. *Beberapa Aspek Biologi dan Karakteristik Karkas Kancil (Tragulus Javanicus)*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Reed, B., & Rodda, G. 2009. *Python bivittatus (Burmese python)*. diakses dari <https://www.cabi.org/isc/datasheet/66412>, 15 Oktober 2019 12:55.
- Suwardikun, D. (2009). Persuasi Melalui Ilustrasi dalam Iklan Cetak. *Journal Of Visual Art And Design*, 3(2), 129-136. doi:10.5614/itbj.vad.2009.3.2.3
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 03. No 01 (2017).
- Syarief, dkk. 2018. *Jendela Meru Betiri - Mengintip Keindahan dan Keanekaragaman Hayati*. Jember: Balai Taman Nasional Meru Betiri.
- Wynne, C,D,L. 2007. *Comparative Cognition and Behavior Reviews: What are Animals? Why Anthropomorphism is Still Not a Scientific Approach to Behavior*. Volume.2, hal 125-135.