

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI PENDEK “SOCIAL FIGHTER”

Auliana Putri Ghafara Hazna¹, Rully Sumarlin² dan Angelia Lionardi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

aulianaputri@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Instagram adalah salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Hal tersebut dikarenakan mudahnya akses untuk memasuki Instagram dan banyak hal baru serta tren yang mudah terkenal atau viral, serta Instagram dalam menjadi sarana berbagi pesan melalui gambar atau video. Namun, dengan banyaknya hal positif yang dimiliki oleh Instagram, adapula hal negatif pada Instagram yang berdampak kepada pola pikir remaja sehingga *cyberbullying* terjadi. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang bertujuan untuk mengedukasi hal tersebut, salah satunya dengan membuat animasi pendek 2D. Di dalam animasi yang akan dibuat, tidak hanya jalan cerita yang diperlukan, namun diperlukan juga visualisasi karakter yang akan ditampilkan sehingga animasi menjadi lebih menarik dan cerita yang telah dibuat dapat berjalan. Hasil akhir dari perancangan ini adalah untuk membuat desain karakter pada animasi pendek “*Social Fighter*”. Penulis membuat animasi pendek tersebut memakai metode kualitatif yaitu berupa observasi yang dilakukan dengan mengamati laman instagram, studi pustaka dan wawancara. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis sehingga menjadi sebuah data yang valid.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Instagram, Karakter Desain

Abstract: Instagram is one of lots social media that is been used by many people of Indonesians, especially the teenagers. That because Instagram is easy to use and there is lot of trend that gone viral, also Instagram can be used as a medium to deliver a messages through pictures or videos. But, behind all these positive things, Instagram still has the negative side that can impact the teenagers mindset that can caused cyberbullying happen. Therefore, it need a media that can deliver the education and one of them is through 2D short animation. In the animation, it needs a visualization of character that can be shown that the animation feels more attractive. The final of the design is for making character design for “*Social Fighter*” short animation. Writer used qualitative method through observation that will be monitoring Instagram page, literature, and interview to collect the data then it will be processed and analyzed until it will be that one valid data.

Keyword: *Cyberbullying*, Design Character, Instagram

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Instagram adalah aplikasi yang berfungsi sebagai media berbagi foto dan video kepada dunia. Instagram juga memiliki banyak manfaat dan tujuan, diantaranya seperti sebagai media hiburan, tempat mencari ide dan inspirasi, bahkan dapat dijadikan tempat untuk berbisnis. Fitur yang ada dalam instagram pun dapat terbilang cukup bagus karena instagram memiliki fitur kamera, *editor*, *tag* dan *hashtag*, hingga *caption*.

Namun di sisi lain instagram yang memiliki banyak manfaat dan tujuan, terdapat beberapa dampak negatif terhadap pemakainya, terutama remaja. Contohnya adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri juga dapat dikatakan tindakan tidak terpuji yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang yang dilakukan baik secara *text* atau verbal, gambar, bahkan video. Dampak dari *cyberbullying* itu sendiri dapat terbagi menjadi dua, terhadap pelaku dan korban. Dampak yang akan terjadi kepada pelaku *cyberbullying* seperti yang dilansir oleh UNICEF ialah akan semakin agresif, berwatak keras, impulsif, mudah marah, merasa lebih ingin mendominasi orang lain, kurangnya empati, serta dapat di jauhi oleh orang lain. Sementara dampak yang terjadi pada korban adalah dapat terjadinya gangguan mental, bahkan fisik. Contoh dampak yang terjadi pada korban dapat terlihat dari gejala fisik seperti sakit kepala dan perut, berkurangnya rasa percaya diri, kesulitan untuk tidur atau beristirahat, waspada dan curiga yang berlebihan, gangguan kecemasan, hilangnya motivasi, bahkan dapat memunculkan keinginan untuk bunuh diri. Pada penulisan ini, akan terfokus pada tiga jenis *cyberbullying* yang terjadi, yakni *Harrassment*, *Flaming*, *Outing* and *Trickery*.

Karena itu, penulis mengamati remaja berusia 18-22 tahun di Indonesia untuk perancangan animasi pendek 2D dan juga akan mengumpulkan data dengan cara Observasi, wawancara, dan studi pustaka yang juga akan diperkuat dengan

data kuesioner untuk membantu perancangan. Sementara animasi itu sendiri adalah gambar yang terdiri dari banyak *shot* gambar sehingga dapat menghasilkan gerakan (Robert, 2007). Di dalam perancangan ini, penulis bertugas untuk merancang karakter desain untuk disajikan ke dalam animasi. Karakter sendiri adalah salah satu hal penting dalam sebuah cerita, termasuk dalam pembuatan animasi. Karakter juga yang akan membawa penonton mendalami animasi dengan berbagai karakteristik dan sifat karakter.

LANDASAN TEORI

Instagram

Sosial media adalah segala bentuk komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah umpan balik (Kent, 2013). Selain itu, sosial media juga menggambarkan bermacam-macam teknologi yang mengikat orang ke dalam suatu kolaborasi, saling bertukar informasi dan berinteraksi melalui web (Cross, 2013).

Berdasar teori di atas, sosial media merupakan suatu teknologi yang berfungsi dan berpotensi membuat satu sama lain saling terhubung dan berinteraksi, produksi, serta berbagi pesan. Salah satu sosial media yang memiliki fungsi lengkap seperti dipenjelasan adalah instagram.

Instagram adalah jejaring sosial yang digunakan untuk memungkinkan penggunanya berbagi foto dengan orang lain (Rahman, 2004). Instagram juga memungkinkan penggunanya untuk mengambil gambar dan berkomunikasi melalui foto yang dapat membuat penggunanya merasakan kesenangan tersendiri. (Atmoko, 2012).

Cyberbullying

Cyberbullying adalah penyalahgunaan teknologi oleh seseorang untuk mengirim dan menggugah pesan maupun gambar atau video dengan tujuan untuk

mempermalukan, menyiksa, mengejek atau mengintimidasi (Disa, 2011). Perilaku bullying dicirikan oleh adanya kesengajaan untuk menyakiti korbannya dan adanya pengulangan, tidak terjadi secara kebetulan atau sekali, juga tidak adanya keseimbangan kekuatan antara korban dan pelaku (Priyatna, 2010).

Desain Karakter

Desain karakter ialah merancang karakter yang akan digunakan sebagai tokoh dalam media tertentu seperti animasi dengan konsep perancangan yang memiliki ciri yang menggambarkan sifat karakternya.

Karakteristik Karakter

Dalam setiap karakter dapat memiliki karakteristiknya tersendiri. Karakteristik karakter adalah sebuah perancangan informasi mengenai karakter dalam sebuah cerita sehingga dapat diketahui dalam sebuah karakter itu memiliki ciri dan sifat seperti apa (Tillman, 2011).

Background Story

Background story merupakan latar belakang karakter yang berguna menjadikan karakter lebih hidup (Tillman, 2011). Hal tersebut didukung oleh Fairrington (2009) yang mengatakan semakin menarik latar belakang, akan semakin hidup pula jalan cerita yang dimiliki oleh karakter.

Style

Style adalah mengkaryakan karya sesuai dengan imajinasi sang pembuat karya (Mattesi, 2008). Adapula menurut Lionardi (2022), *style* memiliki tiga jenis penggayaan, yakni kartun yang terlihat abstrak dan sederhana, semi realis yang mendekati proporsi objek asli tetapi masih terlihat lebih sederhana dan realis yang hampir serupa dengan objek asli.

Bentuk dan Siluet

Bentuk dalam desain karakter adalah untuk menentukan bagaimana dan seperti apa desain dari karakter yang akan dibuat (Tillman, 2011). Sementara

siluet adalah bayangan atau gambar yang diblok dengan menggunakan warna hitam dan dapat diberi aksen dengan warna putih yang berguna menjadi indikasi apakah karakter tersebut mudah dikenali atau tidak (Tillman, 2011). Siluet juga dapat dikatakan "*branding*" dari karakter yang dibuat (White, 2009). Didukung pernyataan oleh Lionardi (2019), desain karakter yang baik memiliki siluet yang dapat dengan mudah dikenali dan dapat dibedakan dengan karakter lainnya.

Proporsi

Proporsi adalah perbandingan simpel apakah perbandingan tubuh karakter yang akan dibuat sudah terlihat proporsional atau belum (Hart, 2014). Proporsi juga membuat visual karakter menjadi lebih jelas, apakah ia termasuk orang dewasa atau anak kecil (White, 2009).

Ekspresi dan Gestur

Ekspresi adalah salah satu indikasi yang dapat membantu memahami apa yang tengah dirasakan oleh sebuah karakter (Fairrington, 2009). Selain itu, ekspresi juga dapat membantu mengetahui mood dari karakter (Tillman, 2011). Sementara gestur adalah gambar sebuah form yang dapat dibuat untuk menunjukkan gerakan, energi, juga mood dalam apa yang sedang digambar (Tillman, 2011). Gestur juga dapat berupa bahasa tubuh yang menjelaskan emosi yang dirasakan oleh karakter (Robert, 2007).

Warna

Warna dapat menjadi komunikasi untuk berbicara tentang karakter dan ceritanya (Tillman, 2011). Selanjutnya menurut Sumarlin (2019), warna juga memiliki pengaruh terhadap *mood* atau perasaan seseorang.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Penulis mengumpulkan dan mencari data dengan metode kualitatif yang data hasilnya lebih kepada interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2013). Cara pengumpulan data dari metode kualitatif yang akan dipakai penulis diantara lain ialah observasi yang dilakukan dengan cara mengamati laman instagram, studi pustaka yang dilakukan dengan cara mencari data dari jurnal atau *website* yang relevan dan wawancara kepada beberapa remaja mengenai *cyberbullying*.

Data dan Analisis Data

Data Hasil Observasi

Pada proses observasi yang telah dilakukan oleh penulis, dapat diketahui bahwa ada tiga jenis *cyberbullying* yang kerap kali ditemui di Indonesia, terutama di Kota Bandung, yakni *flaming*, *harassment*, serta *outing and trickery*.

Cyberbullying jenis *flaming* sendiri adalah perilaku mengirim pesan atau teks dengan kata-kata kasar atau kotor kepada orang lain. Jenis *flaming* ini kerap dijumpai pada seksi komentar suatu postingan. Biasanya ketika adanya perbedaan pendapat antar *user*.

Cyberbullying jenis *harassment* ialah mengirim pesan dengan kata-kata tidak sopan yang ditujukan kepada seseorang dan dikirim melalui e-mail, sms, maupun pesan teks lainnya di sosial media secara berkala. *Harassment* kerap dijumpai berawal dari Tindakan *flaming* pada kolom komentar yang kemudian pembahasannya menjadi keluar topik, bahkan tidak ada hubungannya dengan topik semula dan tidak jarang pula ada yang membawa-bawa suku, ras, agama dan antar golongan (SARA).

Cyberbullying jenis *outing and trickery* atau lebih akrab dengan istilah penipuan. Hal ini yang kerap ditemukan pada Instagram adalah seperti penyebaran *hoax* dan penggiringan opini palsu sehingga banyak yang termakan oleh “fakta” palsu tersebut, serta penipuan *online*.

Data Hasil Wawancara

Dari wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, data yang didapat dari narasumber yang bernama Miskah Frazila, Ilma Asysifa, dan Aurora Fadhila adalah dua dari tiga narasumber yaitu Miskah dan Aurora pernah mengalami *cyberbullying* sementara satu narasumber Bernama Ilma mengaku sudah sering melihat Tindakan *cyberbullying*. Adapula terlihat ketiga narasumber menyetujui perlunya himbauan tentang *cyberbullying* agar tidak banyak lagi korban *cyberbullying* yang terkena dampak negatifnya seperti menjadi takut untuk beraktivitas maupun menjadi tidak nyaman dengan sosial media. Penulis juga melakukan penyebaran kuesioner sebagai data pendukung dengan membaginya menjadi 2 sesi, yang pertama adalah mengenai *cyberbully* itu sendiri dan yang kedua adalah mengenai karakter. Dari 35 responden yang telah mengisi kuesioner tersebut, semuanya mengaku telah mendengar apa itu *cyberbullying*, namun tidak semuanya pernah mengalami hal tersebut secara langsung. Selanjutnya, dari semua responden, banyak yang memilih *genre* dengan tema *adventure* dan cenderung menyukai peng gayaan animasi kartun anime.

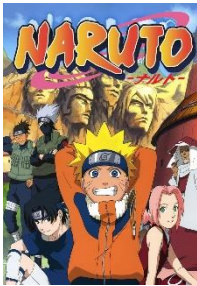
Data Hasil Analisis Studi Pustaka

Dari data studi pustaka yang telah dicari oleh penulis, dapat diketahui bahwa pengguna sosial media di Indonesia cukup banyak seperti yang dilansir oleh DataIndonesia.id yakni 191 juta, dan salah satu aplikasi sosial media yang memiliki banyak penggunanya adalah Instagram dengan data pengguna aktif Instagram di Indonesia mencapai 97,38 juta, terutama di kalangan remaja. Karena Instagram dapat dibilang sebuah aplikasi sosial media yang membebaskan penggunanya berpendapat, tak jarang pula adanya Tindakan *cyberbullying* yang terjadi, diantaranya adalah *flaming*, *harassment*, juga *outing and trickery*.

Data Hasil Karya Sejenis

Dari segi visual karakter, semua karya sejenis menggunakan peng gayaan kartun yang cenderung memberi kesan simpel secara visual. Dari ketiga karya

sejenis yang dianalisa, dapat disimpulkan bahwa gestur, *Line of Action*, proporsi, bentuk tubuh, siluet serta ekspresi dapat membantu karakter dapat dikenali dan dapat tampak lebih hidup.

Naruto	Haikyuu!	Spy x Family
		

Di dalam Naruto, yang penulis analisis adalah sebagai berikut:

1. Gestur dan *Line of Action* yang diperlihatkan oleh setiap karakter terlihat jelas sehingga maksud dan tujuan karakter dapat tersampaikan kepada yang melihatnya.
2. Proporsi yang diperlihatkan oleh setiap karakter berbeda-beda sesuai usia, sehingga dapat memberi perbedaan usia kepada yang melihatnya

Di dalam Haikyuu!, yang penulis analisis adalah sebagai berikut:

1. Gestur dan *Line of Action* yang diperlihatkan oleh setiap karakter terlihat jelas sehingga maksud dan tujuan karakter dapat tersampaikan kepada yang melihatnya.
2. Perbedaan bentuk yang diperlihatkan oleh setiap karakter dapat memberi kesan yang berbeda-beda, seperti bentuk kotak dapat memberi kesan lebih kuat dan berisi, segitiga terbalik dapat memberi kesan atletis, bentuk segitiga *hourglass* memberi kesan lebih ramping.
3. Karakter masih dapat dikenali walaupun berbentuk siluet karena beberapa ciri khas yang dimiliki oleh karakter, salah satunya adalah gaya rambut yang dimiliki karakter.

Di dalam Spy x Family, yang penulis analisis adalah sebagai berikut:

1. Gestur dan *Line of Action* yang diperlihatkan oleh setiap karakter terlihat jelas sehingga maksud dan tujuan karakter dapat tersampaikan kepada yang melihatnya.
2. Ekspresi yang dibuat oleh karakter dapat tersampaikan dengan baik dikarenakan karakter dengan jelas memperlihatkan apa yang dirasakan.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

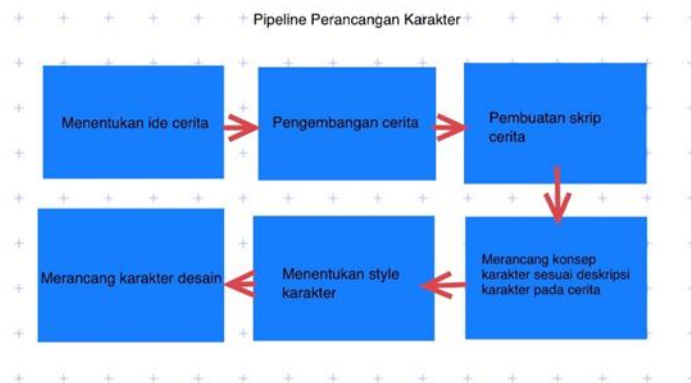
Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan melalui karya animasi pendek ini yang mengangkat fenomena *cyberbullying* ini adalah terkadang perilaku dan tindakan seseorang secara tidak disadari dapat menyakiti orang lain dan berdampak pada orang lain, terutama dalam *cyberbullying*. Dampak bagi korban *cyberbullying* bisa saja mengalami gangguan mental, sementara bagi pelaku bisa saja semakin agresif dan mengulangi perbuatannya kembali.

Pada animasi pendek ini bercerita tentang seorang remaja yang kerap melakukan *cyberbullying*, namun ia tidak menyadarinya, hingga suatu hari ia masuk ke dalam dunia virtual dan mendapati dirinya sendiri merasakan apa yang pernah ia lakukan dan merasakan perasaan korban atas tindakan *cyberbullying* nya tersebut.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan karya ini adalah melalui karakter desain untuk karakter yang akan dibuat menjadi animasi 2D dan karakter akan dirancang berdasarkan cerita yang telah dibuat. Berikut adalah *pipeline* perancangan karakter desain yang akan dilaksanakan.



Konsep Visual

Dalam perancangan karakter ini, peng gayaan atau style yang akan digunakan adalah *cartoon style*, dimana dalam gaya visual ini tidak mirip dengan proporsi normal, seperti mata yang lebih besar, mulut dan hidung yang lebih kecil, dan lain sebagainya. Gaya visual ini sangat populer, mudah dikenali dan digemari oleh para audiens terutama audiens remaja.

Konsep Media

Perancangan desain karakter yang akan dibuat akan menghasilkan ilustrasi 2D yang akan digunakan pada animasi sebagai visualisasi gambaran karakter yang akan membuat cerita dalam animasi menjadi lebih hidup. Dalam pembuatan perancangannya dilakukan secara digital dengan menggunakan alat bantu utama berupa iPad dan *apple pencil* nya, serta software pendukung yaitu *Clip Studio Paint*.

Perancangan Karya

Sebelum memasuki pembuatan sketsa dan perancangan karakter, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan ide cerita. Penentuan ide cerita akan berpengaruh kepada bagaimana nantinya sifat serta bentuk ciri-ciri karakter yang akan disajikan pada animasi pendek. Ide cerita yang telah ditentukan akan dikembangkan untuk menjadi satu cerita yang utuh, dimulai dari membuat awal ceritanya akan seperti apa, bagaimana adegan-adegan cerita yang akan disajikan

berlangsung, serta bagaimana akhir dari cerita, apakah akhir yang Bahagia atau tidak.

Adapula sinopsis cerita yang dibuat adalah menceritakan tentang seorang remaja yang kegiatannya terus menerus di depan ponselnya, melakukan Tindakan yang tidak terpuji yakni *cyberbullying*, terutama pada aplikasi Atsnigram. Hingga suatu hari, ia terhisap masuk ke dalam dunia digital atau *cybercity* dan merasakan hal yang selama ini dilakukan olehnya berbalik kepada dirinya sendiri.

Pembuatan Sketsa Karakter

Setelah menentukan ide besar cerita, sinopsis dan skrip untuk cerita, penulis bertugas untuk merancang konsep dari karakter yang akan di visualisasikan. Berikut adalah *pipeline* untuk pembuatan karakter yang akan penulis laksanakan.



Berikut adalah penokohan karakter yang telah dibuat berdasarkan cerita, sebagai berikut.

1. Doni

Nama	: Doni
Usia	: 19 tahun
Jenis kelamin	: laki-laki
Tinggi	: 168cm
Kepribadian	: arogan, cuek akan sekitarnya
Status sosial	: remaja yang aktif di sosial media
Tujuan	: tidak akan sembarang bertindak lagi di dunia

maya

2. Tecco

Nama : Tecco
 Usia : ???
 Jenis kelamin : -
 Tinggi : 175cm
 Kepribadian : santai namun jika diusik dapat murka
 Status sosial : penjaga portal dunia virtual
 Tujuan : menjaga portal dunia virtual dari bahaya

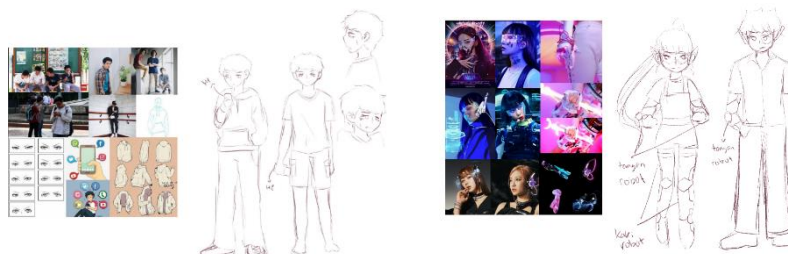
3. Robocco

Nama : Robocco
 Usia : ???
 Jenis kelamin : -
 Tinggi : 100cm
 Kepribadian : terprogram untuk menjalankan perintah
 Status sosial : pekerja gedung Atsnigram
 Tujuan : mengelola gedung Atsnigram

Eksplorasi Karakter

Setelah perancangan sketsa awal karakter, dilakukan eksplorasi pada karakter dengan menggambar karakter dalam berbagai bentuk tubuh, pakaian, *style* rambut, ekspresi karakter hingga gestur karakter.

Berikut adalah beberapa sketsa awal karakter



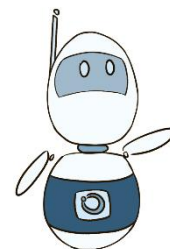
Gambar di atas adalah sketsa awal rancangan Doni dan Tecco. Untuk Doni, terlihat santai karena *setting* Doni dalam cerita berada di dalam rumah dan di dunia *cybercity*. Sementara untuk Tecco, terlihat memiliki dua perawakan yaitu perempuan dan laki-laki dikarenakan pada awalnya Tecco adalah *humanoid AI* yang jenis *gender* nya tidak terpaku pada laki-laki atau perempuan saja.



Gambar di atas adalah sketsa awal rancangan Robocco, yang mana dalam cerita adalah sebuah robot penjaga gedung Atsnigram.

Hasil Perancangan

Setelah melalui serangkaian proses perancangan, maka didapat hasil dari perancangan karakter desain sebagai berikut.



Gambar di atas memperlihatkan bagaimana hasil akhir rancangan karakter Doni, Tecco, dan Robocco yang terlihat Doni berpakaian santai dengan mengenakan kaos biru serta celana panjang, juga sepatu yang dipakai saat ia berada di dunia virtual. Sementara Tecco terlihat mengenakan tampilan *futuristic* dengan tangan kanan memiliki tangan robot juga memiliki telinga robot yang

berfungsi untuk tersambung ke program portal dari dunia virtual. Dan terakhir adalah Robocco, memiliki desain yang simpel dan bernuansa biru serta memiliki antena yang berfungsi untuk tersambung ke pusat gedung Atsnigram guna membantu Robocco mengelola gedung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil, yakni untuk menyampaikan visualisasi karakteristik karakter yang sesuai dengan bagaimana karakter di dalam cerita, diperlukan pengumpulan data karakter melalui cerita seperti informasi dasar karakter, dan untuk merancang karakter desain diperlukan beberapa hal, yakni dengan melakukan eksplorasi sketsa dan desain karakter. Lalu dibuat beberapa pilihan alternatif desain dari karakter yang nantinya akan menjadi desain akhir untuk disajikan dalam animasi pendek.

SARAN

Berdasarkan perancangan karakter desain yang telah dibuat ini, dapat diketahui bahwa untuk membuat karakter diperlukan beberapa tahapan seperti menentukan sifat dan watak dari cerita, merancang konsep karakter yang akan dibuat beserta menentukan *style* yang akan digunakan, lalu merancang karakter desain yang akan dibuat. Agar membuat karakter desain menjadi lebih baik, dibutuhkan juga eksplorasi pada proses perancangan desain karakter agar dapat memutuskan desain mana yang paling sesuai dengan deskripsi dan sifat dari karakter yang sudah diuraikan dari cerita utamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, Bambang Dwi. (2012). *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita.
- Chadwik, S. (2014). *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in School*. New York: Springer.
- Cross, Michael. (2013). *Social Media Security, 1st Edition: Leveraging Social Networking While Mitigating Risk*. Diakses dari <https://doi.org/10.1016/C2011-0-09032-4>.
- Disa, M. (2011). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Cyberbullying Pada Remaja*. Paperseminar dan Workshop APSIFOR Indonesia, Semarang, Indonesia.
- Fairrington, Brian. (2009). *Drawing Cartoons and Comics For Dummies*. Canada: Wiley Publising Inc., Indiana Polis, Indiana.
- Hart, Christopher. (2014). *Figure It Out! Human Proportions*. New York: Cartoon Craft, LCC.
- Kent, Michael L. (2013). *Using Social Media Dialogically: Public Relations Role in Reviving Democracy*. Diakses dari <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2013.07.024>.
- Kowalski, R. M., Limber, S.P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyberbullying in The Digital Age*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Lionardi, Angelia. (2022). *Kajian Visual Desain Karakter Kancil Pada Animasi 3D "Kancil"*. Bandung: Universitas Telkom.
- Mattesi, Michael D. (2008). *Force Character Design from Life Drawing*. UK: Elsevier Inc.
- Priyatna, Andri. (2010). *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Roberts, Steve. (2007). *Character Animation 2D Skills for Better 3D*. UK: Elsevier Ltd.

Sumarlin, Rully. (2019). *Kajian Pengaruh User Experience Terhadap User Interface Pada Aplikasi Berbasis Web Di Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Studi Kasus Zi. Care)*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. UK: Elsevier Inc.

White, Tony. (2009). *How To Make Animated Films*. Oxford, UK: Elsevier Inc.

Internet :

UNICEF. (2020). *Cyberbullying: Apa Itu dan Bagaimana Menghentikannya*. Diakses dari <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>