

# PERANCANGAN *CONCEPT ART* KARAKTER ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI PADA WANITA REMAJA-DEWASA

## *DESIGNING 2D ANIMATION CHARACTER CONCEPT ART AS AN EFFORT TO RAISE SELF CONFIDENCE IN YOUNG ADULT WOMEN*

Vianja Magfira Lacinta Indra

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

v.magfiral@gmail.com

---

### Abstrak

Perancangan *concept art* ini merupakan kontribusi dalam gerakan *body positive* sebagai upaya untuk meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta diri, khususnya untuk wanita remaja dewasa yang pernah atau sedang mengalami masalah dengan *body image* atau citra tubuhnya. Pada perancangan *concept art* ini, bentuk antropomorfis bunga digunakan untuk menggambarkan keindahan dari keragaman bentuk tubuh wanita. Bentuk antropomorfis juga digunakan agar tidak bersinggungan langsung dengan isu yang dianggap sensitif seperti ras dan warna kulit yang berkaitan dengan persepsi masyarakat tentang kecantikan. Dalam perancangan *concept art* animasi 2D dengan fokus karakter ini, penulis melakukan perancangan dengan metode pengumpulan data, analisis data, dan merancangnya ke bentuk visual menggunakan media *art book*. Diharapkan dirancangnya *concept art* karakter ini dapat menginspirasi dan meningkatkan rasa cinta dan kepercayaan diri pada khalayak yang melihatnya, khususnya untuk para wanita remaja-dewasa yang tidak percaya diri.

**Kata kunci:** *Body Image, Karakter, Concept Art, Animasi 2D.*

---

### Abstract

This *concept art* was made as a contribution for the *body positive* movement to raise self-confidence and self-love, especially for the young adult women who has had problems with their *body image* and their perceptions of themselves. This *concept art* uses the form of anthropomorphic flowers to represent the beauty and diversity of women's body. The anthropomorphic form was also used to avoid the explicit intersection with sensitive issues such as race and skin colours, which are linked to people's perceptions of beauty. In designing the character focused 2D animation *concept art*, the author uses a method of data collecting, data analysis, and then process it to a visual form, using *art book* as it's media. It is hoped that the character *concept art* design will inspire and boost the self-love and confidence of many people who sees it, especially the young adult women who lacks confidence.

**Keywords:** *Body Image, Characters, Concept Art, 2D Animation.*

---

## 1. Pendahuluan

Setiap manusia dilahirkan berbeda. Tuhan menganugerahkan setiap orang dengan berbagai macam perbedaan. Dari perbedaan fisik seperti bentuk tubuh, rambut, warna kulit, hingga perbedaan sifat, kepribadian, dan kemampuan diri. Semuanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Sudah diketahui secara umum bahwa dalam kehidupan sosial, penampilan fisik adalah hal pertama yang dilihat sebagai representasi diri seseorang. Hal ini menyebabkan orang menjadi terdorong untuk memiliki bentuk tubuh yang ideal (Nourmalita, 2016:533). Bentuk tubuh ideal dan keinginan seseorang untuk memiliki bentuk tubuh tersebut berkaitan erat dengan istilah *body image* atau citra tubuh.

*Body image* adalah gambaran mental seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya, bagaimana seseorang mempersepsi dan memberikan penilaian atas apa yang dia pikirkan dan rasakan terhadap ukuran dan bentuk tubuhnya, dan atas bagaimana kira-kira penilaian orang lain terhadap dirinya (Nahdiyah, 2015:17).

Media adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pemikiran seseorang terhadap *body image*. Dapat dilihat dari berbagai iklan produk kecantikan, media kerap mempromosikan bentuk tubuh kurus, putih, tinggi, dan langsing sebagai bentuk tubuh yang ideal yang akhirnya ditetapkan menjadi sebuah standar kecantikan. Rice

(Dalam Nourmalita, 2016:547) mengatakan bahwa hal tersebut sangat berpengaruh terhadap bagaimana seseorang menilai *body image* nya, terutama bagi kaum wanita, sebagaimana wanita lebih terpengaruh oleh bayangan atau citra tubuh ideal yang diajarkan oleh kebudayaan atau lingkungan mereka.

Dengan membandingkan apa yang dianggap cantik/ideal di media, mudah bagi seorang wanita untuk menjadi tidak percaya diri, dan tidak jarang mengalami atau terjangkit gangguan mental atas ketidakpuasan terhadap tubuhnya.

Ditemukan peningkatan kelainan mental terutama kecemasan pada wanita muda usia 18-25 tahun. Mereka merasa cemas, sedih dan tak jarang stres karena penampilannya menimbulkan kesan yang tidak baik terhadap orang lain termasuk lawan jenisnya (Romansyah, 2012:204). Dalam kasus ekstrem, obsesi terhadap penampilan tersebut dapat dijadikan indikasi seorang tersebut menderita *Body Dysmorphic Disorder* (BDD). Seorang yang menderita BDD akan terus merasa berkekurangan dan hanya fokus terhadap kekurangan fisik yang ia anggap ia miliki.

Fenomena penurunan rasa kepercayaan diri pada wanita dan akibatnya yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental ini menjadi suatu hal yang tidak jarang terjadi di Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya curhatan yang disebar melalui media sosial tentang pengalaman masalah *body image* seseorang, serta jurnal-jurnal dan penelitian yang membahas tentang permasalahan *body image* di Indonesia, khususnya pada wanita muda.

Kini, mulai bermunculan gerakan *body positive*, yaitu gerakan yang merayakan perbedaan bentuk tubuh yang dimiliki setiap orang, yang mengajak untuk mencintai tubuh apa adanya dan untuk lebih percaya diri dan nyaman dengan tubuh atau *body image* sendiri. Namun, kemunculannya dalam bentuk visual, khususnya dalam bentuk animasi 2D, masih tergolong sedikit, terlebih lagi di Indonesia. Representasi karakter dengan bentuk tubuh yang dianggap tidak ideal dalam animasi biasanya hanya dijadikan bahan olokan sehingga dapat menimbulkan *body image* yang negatif.

Adanya representasi *body image* positif dalam media dapat membantu seseorang dalam meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta dirinya. Seperti halnya model *plus-size* Ashley Graham sebagai representasi wanita yang bertubuh gemuk yang percaya diri sehingga sukses di bidang modelling yang terkenal dengan wanita-wanita bertubuh kurus dan ramping. Tokoh seperti Ashley Graham menginspirasi wanita-wanita lain agar lebih percaya diri dengan pesan-pesan *body positive* yang disampaikan nya.

Bahasan tentang *body image* masih dianggap sebagai bahasan yang sensitif karena tidak lepas dari isu sosial dalam konteks kecantikan, ras, warna kulit, gender, bentuk tubuh dan persepsi masyarakat terhadap apa yang dianggap ideal. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk meminjam fitur bentuk flora (bunga) untuk merepresentasikan perbedaan bentuk dan keunikan tubuh wanita.

Peminjaman bentuk bunga penulis gunakan agar tidak bersinggungan langsung dengan bahasan sensitif tersebut. Bentuk bunga juga penulis gunakan untuk merepresentasikan hal tersebut karena kerap dikaitkan dengan makna keindahan, kecantikan, dan femininitas.

Atas alasan-alasan tersebut, Penulis ingin berkontribusi dalam upaya meningkatkan rasa kepercayaan dan cinta diri pada wanita remaja dewasa dengan merancang *concept art* untuk kebutuhan film animasi 2D, dengan meminjam bentuk dan fitur flora (bunga), untuk menyampaikan pesan moral agar wanita dapat lebih percaya diri serta menerima dan mencintai perbedaan tubuh yang mereka miliki.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Concept Art

Dalam buku *How to Make Animated Films*, Tony White (2009:231) mengatakan bahwa perancangan film animasi yang baik sangatlah bergantung dengan *concept art* nya, yang terdiri dari perancangan karakter, properti, dan *environment*. Menurut Jason Pickthall dalam creativebloq.com, *concept art* tidaklah sama dengan ilustrasi. Tujuan utama dari sebuah *concept art* adalah untuk mewujudkan sebuah representasi visual dari sebuah desain, ide, dan/atau mood untuk kebutuhan film, video game, animasi, atau komik sebelum dijadikan hasil final nya. Singkatnya, *concept art* digunakan untuk merancang dan mengeksplor ide ke bentuk visual. *Concept art* dapat berisi dari mood shots, detail skematik dari sebuah properti, atau karakter.

#### 2.1.1 Pipeline Concept Art

Patrick Ballesteros, seorang *concept artist* dan instruktur dalam website LinkedIn Learning, menjelaskan dalam video kursusnya tentang *Concept Art*. Dalam videonya tersebut, ia menjelaskan pipeline dari *concept art* sebagai berikut:

##### 1. Ide / Design brief

Menempelkan bentuk visual ke sebuah ide adalah hal yang membuat ide tersebut hidup. Dalam tahapan ini, tugas utama dari seorang *concept artist* adalah untuk mengeksplorasi. Karena dalam tahap ini belum ada bentuk visual yang pasti, seorang *concept artist* akan mulai dari kanvas kosong. Membuat ide menjadi nyata dalam bentuk visual dengan eksplorasi dari style, warna,

karakter, adalah hal yang diutamakan. Dalam proses ini, ditentukan arahan artistik dari sebuah proyek.

## 2. Produksi

Ketika arahan artistik/ *art direction* sudah ditentukan, seorang *concept artist* ditugaskan untuk merancang desain karakter, *environments*, kendaraan, dan aset visual lain yang diperlukan dalam pembuatan sebuah proyek. Dalam tahap ini juga seorang *concept artist* mulai memasuki aspek teknis dari desain, seperti merancang *turnarounds*, dan *material callouts*. Segala aspek desain diselesaikan di tahap produksi.

## 2.2 Karakter

Dalam merancang sebuah karakter monster atau mahluk, perancang harus memikirkan keseluruhan aspek karakter tersebut, siapa karakter tersebut, dari mana asalnya, bagaimana bentuknya, dan lain-lain. Penulis membagi aspek-aspek perancangan visual karakter tersebut menjadi sebagai berikut

### 2.2.1 Bentuk dan Ukuran

Tom Bancroft dalam bukunya *Creating Character with Personality* menjelaskan bahwa dalam membuat karakter, hal pertama yang diperhatikan adalah bentuk, ukuran, dan variasi. Hal tersebut adalah elemen dasar yang dijadikan dalam fondasi membuat desain karakter.

#### 1. Bentuk

Bentuk dasar dari sebuah karakter dapat menunjukkan sifat-sifat dari karakter tersebut. Menentukan bentuk dasar dari sebuah karakter juga penting untuk membuat ulang karakter tersebut dari berbagai sisi. Bentuk simpel memberikan karakter/sifat dasar, dan dengan mengombinasikan bentuk akan membuat karakter yang lebih kompleks. Bentuk dasar tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu:

##### a. Lingkaran

Bentuk dasar lingkaran biasanya menggambarkan karakter yang baik, memberikan kesan lucu, imut, menyenangkan dan bersahabat.

##### b. Persegi

Bentuk dasar persegi biasanya digunakan untuk menggambarkan karakter yang dapat diandalkan, tegas, kuat, dan gagah. Biasanya bentuk persegi digunakan dalam penggambaran superhero.

##### c. Segitiga

Bentuk dasar persegi biasanya digunakan untuk menggambarkan karakter yang jahat, mencurigakan. Biasanya digunakan untuk menggambarkan karakter antagonis.

#### 2. Ukuran / Proporsi

Ukuran digunakan dalam membentuk variasi yang menarik dalam sebuah karakter sehingga tidak terlihat membosankan dan lebih terlihat dinamis.

Dalam bukunya yang berjudul *Character Costume Figure Drawing*, Tan Huaixiang menjelaskan bahwa ada banyak konsep dan metode untuk mengukur proporsi tubuh manusia. Metode dasar proporsi yang biasanya digunakan adalah dengan mengukur tinggi tubuh dengan proporsi delapan kepala. Proporsi dasar tersebut juga bisa di aplikasikan dalam penggambaran tubuh kurus atau berat. Namun dalam menggambar tubuh kurus dan tinggi, proporsi dasar tersebut dapat di modifikasi untuk menekankan bentuk tubuh yang langsing. Dalam menggambar tubuh pendek juga dapat dimodifikasi untuk menekankan fitur pendek dan kecil. Metode penaikan atau penurunan ukuran ini biasanya sengaja digunakan untuk mengembangkan gambar karakter.

### 2.2.2 Gestur

Gestur adalah dasar dari perancangan konsep. Dalam perancangan gestur, anatomi, proporsi, gerak dicampurkan menjadi satu keseluruhan sehingga dapat dilihat baik tidaknya karakter tersebut. Penggambaran gestur memungkinkan perancang untuk melihat bentuk visual awal. (Hedgpeth, Missal, 2007:95)

### 2.2.3 Ekspresi dan Emosi

Menurut McCloud, ekspresi karakter dapat dibagi menjadi enam ekspresi primer, yaitu marah, jijik, takut, senang, dan terkejut. Dari enam ekspresi tersebut, dapat dihasilkan beragam ekspresi lain dengan mencampur atau memodifikasinya. Misalnya dengan menggabungkan intensitas dari emosi primer, sehingga didapatkan emosi-emosi peralihan. Emosi-emosi peralihan ini sangat jelas sehingga setiap ekspresinya membawa makna tertentu – dan masing-masing memiliki nama. Seperti

misalnya emosi sedih yang bisa dibagi sesuai intensitasnya, dari kecewa, murung, sedih lalu duka. Dengan menggabungkan dua emosi primer, dapat dihasilkan juga ekspresi ketiga. Seperti misalnya dengan mencampurkan ekspresi senang dan terkejut, dapat dihasilkan ekspresi kagum.

### 2.3 Anthropomorphism

Guthrie (Dalam Yusra, 2013:28) menjelaskan bahwa anthropomorfis adalah pemindahan karakteristik manusia ke dalam semua yang bukan manusia. Dalam teori anthropomorfis nya, ia menjelaskan bahwa ada 3 alasan utama penggunaan bentuk anthropomorfis. *Familiarity* untuk mengubah sebuah objek sehingga memiliki sifat manusia; *Comfort* untuk memberikan rasa kebebasan dan hiburan; *Risk reduction* untuk mengurangi rasa ketidaknyamanan dengan dunia nyata yang lebih kompleks.

Menurut Burke (Dalam Jardim, 2011:2-3) bentuk anthropomorfis dan dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan moral agar lebih mudah untuk dicerna. Anthropomorfisme memang sering dikaitkan dengan peminjaman bentuk binatang, tetapi anthropomorfisme didefinisikan sebagai penggambaran layaknya manusia dan karakteristiknya pada semua objek yang bukan manusia, misalnya: hewan, tumbuhan, robot, bintang, bulan, dan lain sebagainya.

## 3. Pembahasan

### 3.1 Analisis Data

Dari hasil pengumpulan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa perlu dibuatnya karakter yang dapat mewakili bentuk tubuh wanita normal, ideal, serta bentuk tubuh yang dianggap sebagai 'kekurangan'. Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat menyampaikan pesan *body-positive* kepada target audiens.

Fitur 'kekurangan' utama yang penulis jadikan sebagai landasan adalah fitur ukuran tubuh atau berat badan. Hal ini dikarenakan atas hasil wawancara yang menyebutkan bahwa variabel yang biasanya paling mempengaruhi dalam *body image* adalah ukuran tubuh atau berat badan. Hal tersebut didasari atas ketakutan seseorang atas kegemukan.

Untuk variabel bentuk tubuh yang lain penulis ambil dari data tubuh wanita dari observasi dan responden kuesioner, serta data dari pertanyaan kuesioner 'Bagian tubuh mana saja yang anda perhatikan/anggap penting dalam penilaian citra diri anda?' dan 'Apakah anda memiliki fitur tubuh yang anda tidak sukai?'

Pengalaman responden kuesioner terhadap masalah citra diri/*body-image* nya juga penulis jadikan referensi dalam perancangan karakter.

Dalam menentukan rancangan karakter, penulis mempertimbangkan dari hasil data wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil observasi dilihat untuk melihat tampilan fisik wanita remaja-dewasa pada umumnya, yang digunakan untuk perancangan karakter utama yang mewakili wanita pada umumnya.

Hasil kuesioner digunakan untuk melihat fitur apa saja yang tidak disukai/dinilai dalam penampilan responden. Hasil kuesioner juga digunakan oleh penulis untuk menentukan karakter yang menampilkan tubuh yang dianggap ideal pada umumnya.

### 3.2 Segmentasi

#### 3.2.1 Data Demografis

Jenis kelamin : Wanita  
Usia : 17 – 23 tahun  
Pekerjaan : Pelajar atau Mahasiswi

#### 3.2.2 Data Psikografis

Segmentasi psikografis ditujukan untuk remaja-dewasa berumur 17-23 tahun yang pernah atau masih memiliki masalah dengan *body image* mereka.

#### 3.2.3 Perilaku Konsumen

Di era informasi ini, media, baik media sosial, televisi, ataupun internet, memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk pendapat masyarakat. Hal-hal tersebut tidak lepas dari kehidupan sehari-hari wanita remaja-dewasa. Media memiliki pengaruh besar dalam membentuk gambaran wanita yang ideal, dan wanita sering membandingkan dirinya dengan gambaran ideal tersebut. Bagi wanita, penampilan adalah hal yang sangat penting. Penilaian dari lingkungan (baik media, orang tua, teman, dll) mempengaruhi *body image* wanita dan tingkat kepercayaan dirinya.

#### 3.2.4 Data Geografis

Segmentasi ini ditujukan untuk wanita yang tinggal di kota besar/metropolitan seperti Bandung dan daerah Jabodetabek.

### 3.3 Konsep Pesan

Ide yang digunakan dalam merancang *concept art* karakter ini adalah *body image* wanita. Berhubung bahasan *body image* memiliki ranah yang luas dan menyinggung isu-isu sensitif seperti ras, penulis memutuskan untuk

menggunakan bentuk anthropomorfis bunga. Konsep ide dirancang berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan hasil analisis teori, objek, observasi, wawancara, kuesioner, dan karya sejenis.

Landasan perancangan *concept art* karakter ini berawal dari fenomena yang ada, yaitu permasalahan *body image* pada wanita remaja dewasa yang mempengaruhi rasa kepercayaan diri mereka.

Maka dari itu, pesan yang ingin disampaikan dari perancangan ini sesuai dengan latar belakang penulis yaitu untuk menyampaikan pesan *body positivity* yaitu untuk menerima dan mencintai bentuk tubuh apa adanya dalam upaya untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri pada wanita remaja dewasa.

### 3.4 Konsep Kreatif

Dengan merancang *concept art* karakter animasi 2D yang menggambarkan tubuh wanita yang berbeda, diharapkan dapat menginspirasi dan membantu wanita remaja dewasa yang memiliki masalah dengan *body image* nya. Hal ini penulis lakukan dengan merancang beberapa karakter yang memiliki tubuh yang dianggap tidak ideal namun tetap percaya diri dan mencintai tubuhnya. Karakter-karakter yang memiliki tubuh tidak ideal ini, berperan sebagai karakter yang akan mendukung karakter utama yang mewakili wanita remaja dewasa kebanyakan.

Penggunaan bentuk bunga dalam perancangan ini digunakan sebagai perumpamaan wanita, dimana bunga dengan keanekaragaman bentuknya dari ukurannya yang besar, kecil, melengkung, memiliki corak bintik-bintik, aneh, dan berbagai bentuk lainnya masih dianggap cantik dan indah. Justru atas perbedaannya tersebut, suatu bunga memiliki kecantikannya tersendiri.

Pada perancangan ini penulis lebih mengutamakan untuk menggambarkan ragam bentuk tubuh wanita dengan fokus bentuk utama yaitu ukuran tubuh wanita. Sehingga penulis merancang karakter yang didasari ukuran tubuh karakter, lalu variabel tubuh lainnya digunakan sebagai faktor pendukung permasalahan *body image* yang lainnya. Karakter-karakter yang digambarkan dengan bentuk tubuh yang tidak sesuai dengan tubuh ideal ini dirancang sebagai pendukung karakter utama yang memiliki tubuh normal untuk lebih percaya diri dengan tubuhnya.

### 3.5 Konsep Media

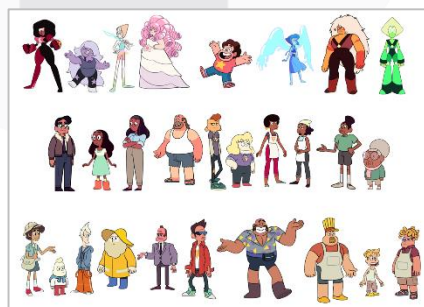
Media utama yang digunakan untuk menampilkan hasil perancangan *concept art* karakter ini adalah dalam bentuk *art book* yang menampilkan konsep dan rancangan dari desain karakter yang telah dibuat. Di dalam *art book* ini akan berisi konsep cerita, konsep karakter, sketsa, hingga visualisasi akhir karakter.

Dengan dirancangnya *art book concept art* karakter ini, diharapkan dapat menarik *target audience* sehingga pesan *body positive* tersampaikan dan menginspirasi untuk mencintai tubuh dan lebih percaya diri. Media lain yang digunakan sebagai pendukung media utama berupa sampel *animatic* dari setiap karakter serta kelengkapan merchandise seperti poster, *sticker*, *mug*, *postcard*, *tote bag*, dan *cutout* karakter.

### 3.6 Konsep Visual

#### 3.6.1 Gaya Visual

Penggunaan visual yang digunakan dalam perancangan karakter menggunakan pengayaan kartun simpel yang menggunakan proporsi tubuh semi realis yang disederhanakan seperti halnya dengan referensi karya sejenis. Penggunaan ini digunakan untuk karena penggunaan ini memiliki gaya penggambaran yang dianggap imut dan lucu yang digemari oleh banyak wanita.



Gambar 1 Referensi Gaya Visual Karakter  
Sumber : google.com

### 3.6.2 Gaya Pewarnaan

Warna yang digunakan dalam merancang *concept art* karakter ini adalah warna-warna yang diambil dari warna bunga asli yang kemudian disederhanakan.. Untuk pewarnaan menggunakan media digital, penulis menggunakan teknik *color blocking* atau *flat color*, dimana karakter memiliki warna dan shading yang sederhana. Untuk pewarnaan menggunakan media tradisional, penulis menggunakan *watercolor* sehingga warna yang dihasilkan terlihat lebih lembut dan ringan.



Gambar 2 Referensi Gaya Pewarnaan  
Sumber : twitter.com

### 3.7 Hasil Perancangan

Berikut adalah sampel dokumentasi *art book* yang berisikan *concept art* karakter yang telah dirancang:



Gambar 3. *Art book*  
Sumber : Karya Penulis 2018

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, didapatkan kesimpulan bahwa fenomena penurunan rasa kepercayaan diri karena masalah *body image* masih sering terjadi dan menjadi masalah yang cukup besar. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya wanita yang pernah mengalami hal tersebut serta banyaknya penelitian psikologi yang membahas tentang masalah *body image*.

Hal ini kerap terjadi sebagaimana media yang memberikan gambaran *body image* positif masih sedikit, terlebih lagi di bidang animasi. Sehingga, perlu dibuat nya perancangan karakter yang dapat merepresentasikan bentuk tubuh yang berbeda dengan *body image* yang positif, sebagai kontribusi *body image* positif dalam media animasi.

#### Daftar Pustaka :

- Nourmalita, Merlina. 2016. Pengaruh Citra Tubuh terhadap Gejala *Body Dismorphic Disorder* yang Dimediasi Harga Diri pada Remaja Putri. Seminar ASEAN 2<sup>nd</sup> Psychology & Humanity. Psychology Forum UMM. 546-555
- Murasmutia, Hardjajani, dan Nugroho. 2015. Hubungan Antara Citra Tubuh dan Kepercayaan Diri dengan Perilaku Konsumtif terhadap Pakaian pada Mahasiswi Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta. Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa. No.3. Vol 4. 206-218.
- Nahdiyah, Izzun. 2015. Hubungan Antara Body Image dengan Kepuasan Hidup Pada Remaja Yang Mengalami Obesitas Di Komunitas Kagumi (Ikatan Wanita Gemuk Indonesia). Skripsi Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Bancroft, Tom. 2012. *Character Mentor*. United States of America: British Library.
- Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters With Personality*. New York : Random House Inc.
- Khogeer, Yusra. 2013. *Brand Anthropomorphism: The Literary Lives of Marketing Mascots*. Thesis for the degree of Doctor of Philosophy, University of Liverpool.
- Pickthall, James, Just What Is Concept Art, <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>, 12 September 2017 20:00 WIB
- Hedgpath, Missal. 2006. *Exploring Character Design*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Huaixiang, Tan. 2004. *Character Costume Figure Drawing: Step by Step Drawing Methods for Theare Costume Designers*. China: Elsevier
- White, Tony. 2006. *Animation from pencils to pixels*. United States of America: British Library.