

PERANCANGAN *STORYBOARD* DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “LOVELY PAWS”***STORYBOARD DESIGN OF SHORT ANIMATION 2D “LOVELY PAWS”*****Dikka Dwiyanti, Zaini Ramdhan, S.Sn.,M.Sn**

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

Dikka.dwi@gmail.com

zinramdhan@gmail.com

Abstrak

Dwiyanti, Dikka. 2019. Perancangan *Storyboard* dalam Film Pendek Animasi 2D “*Lovely Paws*”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Sebagai makhluk hidup, menjadi hal yang lumrah jika manusia hidup bergantung hewan. Jika dilihat berdasarkan penggolongannya, hewan terbagi menjadi tiga yaitu hewan ternak, hewan peliharaan, dan hewan liar. Terlepas dari penggolongan tersebut, semua hewan membutuhkan manusia untuk mendapatkan makan, perhatian, dan kasih sayang serta perlindungan agar bisa bertahan hidup. Namun pada kenyataannya saat ini kerap terjadi perlakuan kejam terhadap hewan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *animal cruelty*, sehingga hewan mengalami tekanan secara fisik dan psikologis. Berdasarkan data yang diperoleh, hewan yang sering menerima penganiayaan hingga berdampak pada fisik dan psikologisnya adalah kucing, khususnya kucing liar. Maka dari itu, diperlukan adanya imbauan mengenai larangan menyiksa kucing liar melalui media animasi pendek untuk menumbuhkan rasa empati masyarakat untuk menjaga, melindungi, dan menyayangi kucing liar. Metode perancangan yang dilakukan meliputi pengumpulan data (studi pustaka, wawancara, dan observasi), kemudian data dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan penganiayaan terhadap kucing seperti pengalaman dan lingkungan tempat tinggal. Hasil tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *storyboard* animasi 2 dimensi ini. Sehingga masyarakat dapat mengambil pesan moral yang disampaikan dari cerita yang disajikan.

Kata Kunci: Perlakuan Kejam, Kucing Liar, Animasi 2D.

Abstract

Dwiyanti, Dikka. 2019. *Storyboard Design of Short Animation 2D “Lovely Paws”*. Final Project. Visual Communication Design Major. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

As living things, it is commonplace for humans to live on animals. If seen based on its classification, animals are divided into three, namely livestock, pets, and stray animals. Apart from this classification, all animals need humans to get food, attention, and love and protection in order to survive. But in reality today there is often cruel treatment of animals or better known as animal cruelty, so animals

experience physical and psychological stress. Based on the data obtained, animals that often receive torture have an impact on the physical and psychological condition of cats, especially stray cats. Therefore, an appeal is needed regarding the prohibition of torturing stray cats through short animation media to foster a sense of empathy for the community to protect, protect and love stray cats. The design method that is carried out includes collecting data (literature studies, interviews, and observations), then the data is analyzed using a qualitative approach. Based on these results, it was found that there are factors that influence a person to torture cats such as experience and living environment. These results will be used as a reference in the script and storyboard design of 2D short animation. So that people can take moral messages that are conveyed from the story presented.

Keywords: Animal Abuse, Stray Cat, 2D Animation.

1. Pendahuluan

Sebagai makhluk hidup, menjadi hal yang lumrah jika manusia hidup bergantung pada makhluk hidup lain, khususnya hewan. Jika dilihat berdasarkan penggolongannya, hewan terbagi menjadi tiga yaitu hewan ternak, hewan peliharaan dan hewan liar. Terlepas dari penggolongan hewan ternak, hewan peliharaan, dan hewan liar, semua hewan membutuhkan manusia untuk mendapatkan makan, perhatian dan kasih sayang serta perlindungan dari manusia agar bisa bertahan hidup. Namun pada kenyataannya saat ini kerap terjadi perlakuan kejam terhadap hewan, sehingga hewan mengalami tekanan secara fisik maupun secara psikologis. Perlakuan kejam terhadap hewan merupakan tindakan penyalahgunaan dalam pemeliharaan hewan secara tidak wajar sehingga membuat hewan menderita.

Dari data yang diperoleh, hewan yang sering menerima penganiayaan baik secara sadar maupun tidak sadar adalah kucing, khususnya kucing liar. Seperti pada kasus kucing liar yang dilansir pada BBC News Indonesia (Juni 20, 2018) terjadi penganiayaan terhadap kucing yang sedang hamil dan ditemukan dengan kondisi penuh luka di tubuhnya di Cibinong, Bogor Kasus ini dilaporkan oleh seseorang kepada komunitas pelindung binatang melalui media sosial. Selain itu dilansir pada Brilio.Net yang ditulis oleh Aprilianto (Januari 25, 2018), terjadi kasus penganiayaan kucing yang sempat menghebohkan lini media sosial yang diunggah pertama kali oleh Doni Herdaru melalui akun Instagramnya pada 23 Januari 2018 adalah aksi melempar dan menendang kucing yang dilakukan oleh seorang pemuda.

Berdasarkan kondisi yang memprihatinkan tersebut, diperlukan adanya himbauan terhadap penganiayaan kucing liar demi membantu kelangsungan hidupnya melalui media animasi pendek yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa empati masyarakat agar menjaga, melindungi dan menyayangi kucing liar.

Menurut Nugrahanti (2017:4), cerita menjadi hal yang sangat penting karena merupakan wujud awal dalam pembuatan sebuah film animasi. Dalam proses awal (*pra-production*) pembuatan animasi ini, peran perancangan *storyboard* sangat penting untuk memvisualkan naskah cerita agar animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh *audience* serta membantu dalam pembuatan karakter dan *background*. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *storyboard* dalam perancangan animasi pendek *Lovely Paws*.

2. Landasan Teori

2.1 Animal Abuse

Animal Abuse yang juga bisa disebut sebagai *animal neglect* atau *animal cruelty* merupakan kekejaman terhadap hewan yang dilakukan oleh manusia dan menyebabkan penderitaan atau kerusakan pada non-manusia, dalam hal ini yang dimaksudkan sebagai “non-manusia” adalah hewan atau binatang, yang dapat menyebabkan kerugian atau penderitaan tertentu.

Vermeulen dan Odendaal (1993) dalam Tiplady (2013:3), *Animal Abuse* dapat menjadi tindakan fisik dan/atau mental. Tindakan seperti mutilasi dan serangan langsung termasuk ke dalam kekerasan fisik aktif, sedangkan tindakan seperti tidak memberikan makan dan air termasuk ke dalam kekerasan fisik pasif. Penyalahgunaan mental juga dapat diklasifikasikan sebagai penganiayaan aktif, seperti misalnya menanamkan rasa takut pada hewan atau kelalaian pasif seperti tidak memberikan kasih sayang.

2.2 Tinjauan Animasi

2.2.1 Pengertian Animasi

Menurut Syahfitri (2011:213), secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati yang diberikan dorongan dan emosi sehingga bergerak dan berkesan hidup. Dalam Defika Hendri (2017:11), Steve Roberts (2006) menjelaskan bahwa animasi 2D adalah animasi yang memiliki rangkaian gambar yang dibuat atau difoto secara berulang-ulang serta berurutan, kemudian dimainkan sehingga dapat menciptakan ilusi gerakan.

Menurut Nugrahanti (2017:14), animasi dapat dikategorikan berdasarkan *target audience*, durasi dan tingkat pembuatannya, dan detail serta pesan yang disampaikan. Animasi pendek hanya dibuat dengan durasi berkisar 3 sampai 30 menit dengan plot dan alur cerita yang lebih sederhana dibanding dengan *movie animation*.

Dalam Dhimas (2013: 51), Staging adalah salah satu prinsip dasar animasi yang berfungsi untuk meletakkan posisi karakter di depan kamera agar gerakan, ekspresi, dan mood dari karakter dapat tersampaikan dengan baik. Staging menggunakan prinsip sinematografi yang berhubungan dengan penataan kamera dan sudut pandang dari posisi karakter.

2.3 Tinjauan Storyboard

Menurut Hart (2008:1), *storyboard* adalah sebuah alat yang digunakan saat pra-produksi untuk memberikan rangkaian urutan gambar “*frame-by-frame*” hingga membentuk *sequence* yang diadaptasi dari naskah.

2.3.1 Jenis Storyboard

Menurut Andreas Dhimas (2013:12), terdapat tiga jenis *storyboard*, yaitu *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*.

A. Thumbnail

Adalah gambar yang masih sangat sederhana dan masih dalam bentuk panel sketsa.

B. Rough Storyboard

Adalah panel sketsa yang masih dalam bentuk gambaran kasar berupa gambar-gambar terpisah yang ditempel dalam satu panel.

C. Clean Up Storyboard

Adalah *storyboard* yang terlihat sudah lebih rapi dan detail serta dilengkapi dengan keterangan waktu, gerak, suara, dialog, efek visual, dan lain-lain.

2.3.2 Elemen Storyboard

Dhimas (2013:14-24), ada elemen-elemen konstruktif pada *storyboard* yang berperan penting dalam pembuatan animasi, yaitu:

A. Perspektif

Teknik pengambilan gambar perspektif berhubungan dengan sudut pengambilan gambar kamera untuk memberikan kesan realistis pada objek karena adanya 'kedalaman' yang muncul.

B. Blocking dan Point Of Interest

Blocking adalah penempatan atau kedudukan karakter dalam gambar yang berhubungan dengan komposisi karena ada kaitannya dengan tata cara memposisikan sesuatu pada gambar. Kemudian daripada itu, Dhimas (2013:18) melanjutkan bahwa *Point Of Interest (POV)* adalah sesuatu yang mampu mencuri perhatian mata audiens.

C. Framing

Merupakan cara menata atau membingkai objek yang ada di dalam adegan dengan objek-objek lain yang ada di sekitarnya sehingga menimbulkan kesan bingkai pada objek yang berperan sebagai *point of interest*.

D. Direction

Adalah arah gerak karakter atau subjek terhadap pergantian yang terjadi dari satu *frame* ke *frame* berikutnya.

E. Angle

Merupakan sudut kamera di mana kamera mengambil gambar dari suatu objek, pemandangan ataupun adegan sehingga menciptakan kesan tertentu pada adegan.

F. Kreatif dan Komunikatif

Unsur kreatif yang dapat digunakan dalam perancangan *storyboard* animasi berupa jenis-jenis *shot* yang dipakai, tipe gambar yang sesuai, pengembangan cerita yang baik secara visual, dan sesuai dengan elemen-elemen *storyboard*. Kemudian daripada itu, *storyboard* dapat dikatakan komunikatif apabila mampu menyampaikan pesan cerita dengan baik sehingga audiens dengan mudah memahami cerita yang ditampilkan.

2.4 Tahapan Storyboard

Dhimas (2013:30) menjelaskan bahwa tahapan membuat *storyboard* terbagi menjadi dua. Persiapan, mencakup diskusi, penentuan konsep atau ide, riset, membuat karakter berdasarkan cerita yang nantinya dibuat oleh character development, dan membuat naskah atau skenario. Menggambar, yang di mana perancang *storyboard* mulai menuangkan isi naskah ke dalam bentuk gambar yang dibuat per-frame.

2.5 Shot

Mascelli (2005:13) menjelaskan bahwa *shot* adalah susunan gambar yang saling berkelanjutan. *Shot* memiliki beberapa tipe tergantung jenis klasifikasinya, yaitu:

A. Camera Angle

Merupakan pengambilan gambar yang memperhatikan peletakan kamera berdasarkan subjek gambar seperti posisi, situasi jarak dekat atau jauh dengan subjek, posisi yang menyangkut ketinggian, serta dari arah mana gambar subjek itu diambil. Ada beberapa jenis *camera angle* yaitu *establish*, *extreme long shot*,

long shot, medium shot, close up, extreme close up, low angle, high angle, dan bird angle.

B. *Pan Shots*

Dhimas (2013:65) menjelaskan bahwa *pan shots* adalah kamera yang bergerak untuk menunjukkan karakter atau subjek sedang melakukan perpindahan atau ketika POV dari audiens berubah tanpa ada 'cut' seperti *horizontal pan* dan *vertical pan*.

C. Pergerakan Kamera

Menurut Dhimas (2013:67), pergerakan kamera merupakan suatu teknik pengambilan gambar yang mengatur masalah pergerakan atau perubahan pada kamera untuk membuat efek visual yang diinginkan sehingga penonton diajak seolah-olah bergerak mengikuti arah kamera. Pergerakan kamera memiliki beberapa jenis seperti *track, zoom, dan rack focus*.

D. *Character Shot*

Menurut Dhimas (2013:72), *character shot* merupakan pengambilan gambar yang ditentukan dari jumlah subjek sebagai karakter pada *frame*. Jenis-jenis *character shot* seperti *one shot, two shot, three shot, crowd shot, over the shoulder shot, dan point of view (POV)*.

2.6 Tinjauan Naskah

Naskah yang terdapat dalam bacaan, film, animasi ataupun komik memiliki struktur yang sama yaitu awal, tengah, dan akhir. Berdasarkan struktur tersebut dapat dijelaskan melalui diagram yang disebut sebagai *dramatic tention*. Berdasarkan hal tersebut, Sumardjo dan Saini (1986) dalam Hendri (2017:18) menjelaskan bahwa secara umum, bagian-bagian yang disebut sebagai struktur dramatik, yaitu eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi. Kemudian daripada itu, naskah memiliki unsur-unsur yang terkandung di dalamnya mencakup tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, pesan dan amanat.

2.7 Hukum

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan, dijelaskan bahwa: Pasal 66A ayat 1: "*Setiap orang dilarang menganiaya dan/atau menyalahgunakan hewan yang mengakibatkan cacat dan/atau tidak produktif*". Dan Pasal 91B ayat 1: "*Setiap orang yang menganiaya dan/atau menyalahgunakan hewan sehingga mengakibatkan dimaksud dalam Pasal 66A ayat (1) dipidana dengan pidana kurungan paling singkat 1 (satu) bulan dan paling lama 6 (enam) bulan dan denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah) dan paling banyak Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah)*".

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah di dapatkan, maka terbentuk hal penting yang berkaitan dalam perancangan storyboard ini, yaitu:

1. Masih banyaknya masyarakat yang tidak peduli dengan kucing liar. Selain ketidakpeduliannya terhadap kucing liar, berdasarkan analisis proyek sejenis, terlihat bahwa hewan dianggap sebagai objek untuk melampiaskan sesuatu,
2. Cerita yang dibuat memiliki alur yang berkaitan dengan penyiksaan terhadap kucing liar yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki masa lalu yang serupa seperti pernah di siksa serta memiliki sifat temperamental akibat tekanan. Cerita yang dibuat berdasarkan hasil diskusi

Bersama pihak terkait, observasi dan menggunakan bantuan dari referensi-referensi animasi sejenis.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep

A. Pesan

Konsep pesan yang dibuat merupakan cerita yang membahas mengenai penyiksaan karena kurangnya kasih sayang antar manusia dan antara manusia dengan hewan. Adapun pesan yang dapat disampaikan pada animasi berupa menimbulkan kesadaran kepada masyarakat agar lebih menjaga, melindungi, dan menyayangi kucing liar. Menanamkan rasa kepedulian, kepekaan, serta rasa kemanusiaan terhadap kucing liar. Menimbulkan kesadaran mengenai pentingnya memperlakukan kucing liar sebagai makhluk hidup.

B. Kreatif

Alur cerita yang akan digunakan mengikuti kejadian demi kejadian yang biasa terjadi pada kucing liar seperti mencuri makan, pergi kesana-kemari tanpa tujuan, hingga diusir oleh manusia. Pendekatan yang digunakan dalam animasi pendek ini diperkuat oleh pendekatan visual, yang dimana terdapat *'trigger'* manusia berubah menjadi kucing kecil untuk membuat alur seolah 'apabila manusia menjadi kucing yang disiksa'. Kemudian cerita yang dibuat termasuk kedalam genre drama dengan alur campuran.

C. Media

Media yang dibuat dalam pengkaryaan ini adalah media animasi pendek 2 dimensi dengan durasi kurang lebih 9 menit. Diharapkan media animasi pendek ini dapat menyampaikan pesan sebagai sarana intropeksi dan penyadaran diri mengenai penganiayaan terhadap kucing liar.

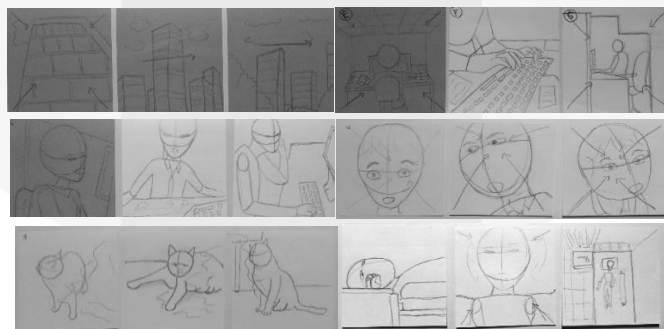
D. Visual

Perancangan ini hanya berfokus pada pembuatan *storyboard* dengan durasi kurang lebih 9 menit. Dalam hal ini, ada kaitannya dengan penerjemahan naskah yang dilakukan oleh *storyboard artist* ke dalam bentuk visual yang memperlihatkan adegan ke dalam shot-shot agar menjadi alur yang dapat dimengerti oleh pihak terkait.

4.2 Perancangan

1. Thumbnail

Pada proses *thumbnail* berikut adalah tahapan awal perancang membuat *storyboard* yang masih berupa sketsa kasar dan masih melalui proses eksplorasi pengambilan sudut gambar.



Gambar 4.1 Thumbnail – Sumber Pribadi

2. Rough Storyboard

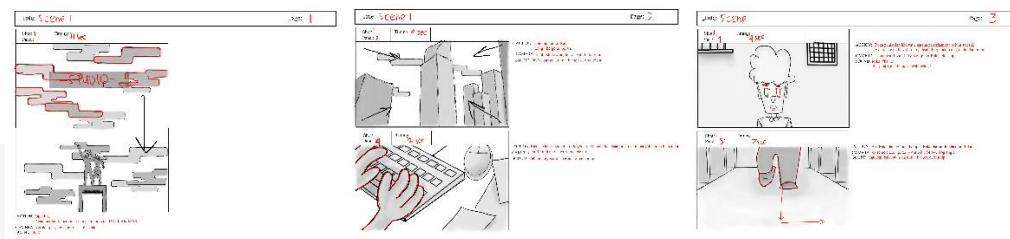
Selanjutnya adalah proses *rough* manual pada tahapan kedua yang perancang buat. Pada *rough* manual ini selanjutnya dibuat dalam bentuk digital tanpa warna gelap dan terang, masih berupa gambar polos namun sudah lebih jelas terlihat karakter di tiap shotnya.



Gambar 4.2 Rough Storyboard – Sumber Pribadi

3. Clean Up Storyboard

Selanjutnya adalah proses *clean up* yang di mana tahap ini merupakan tahap ketiga dalam pembuatan *storyboard*. Pada tahap ini sketsa sudah lebih jelas terlihat gelap terang, background, dan penjelasan di setiap shot seperti sound, dan pergerakan kamera.



Gambar 4.3 Clean Up Storyboard – Sumber Pribadi

4. Hasil Perancangan

Storyboard	Animasi	Deskripsi
		<p>Scene ini menjelaskan mengenai sifat Raka yang pekerja keras dan ketidaksukaannya terhadap sesuatu. Meskipun Raka sudah merasa lelah dan stress dengan pekerjaannya kemudian ditambah dengan suasana kantor yang ramai, Raka tetap mengerjakan pekerjaan tersebut.</p>

5. Kesimpulan

Kucing liar adalah salah satu contoh hewan liar yang kerap mengalami penganiayaan yang dilakukan oleh manusia. Sama halnya dengan manusia yang memiliki trauma ketika menerima penganiayaan, kucing liar juga menyimpan trauma penganiayaan yang dapat disembuhkan dengan cara mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari yang terdekat.

Berdasarkan fenomena tersebut, perancang mengembangkan konsep cerita untuk menunjukkan alasan dari penganiayaan terhadap kucing liar agar masyarakat lebih memahami bahwa hidup yang baik merupakan hak semua makhluk hidup, sehingga tidak perlu ada yang saling menganiaya. Kemudian berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, animasi *Lovely Paws* ini memiliki durasi total sembilan menit. Di dalam *storyboard* terdapat tiga belas *scene* yang sudah termasuk dengan *credit scene* dan delapan puluh tiga *shot* yang memiliki eksposisi, komplikasi, klimaks, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi sebagai struktur dramatikanya.

Dalam pengerjaan *storyboard*, dimulai dari ide konsep untuk menentukan cerita yang akan dibuat. Cerita dibuat berdasarkan hasil analisis dan wawancara yang kemudian dibuat pembabakan dan *storylinenya* untuk selanjutnya dikembangkan menjadi *script*. Setelah *script* selesai, dilanjutkan dengan pengerjaan *storyboard* yang harus melalui tiga tahap yaitu, *thumbnail*, *rough*, dan *clean up*. Tiga tahap tersebut merupakan tahap yang sangat penting dalam perancangan *storyboard* untuk menentukan *shot-shot* yang akan digunakan dalam animasi. Pada tahap awal yaitu eksplorasi harus dilakukan dan membuat sketsa sebanyak mungkin untuk menemukan visual yang bagus serta sesuai berdasarkan cerita dari naskah. Kemudian setelah itu, masuk pada tahap *rough* yang di mana hasil sketsa sudah dipilih dan dikembangkan agar terlihat lebih jelas dari sebelumnya. Kemudian dilanjutkan pada tahap *clean up*, yang di mana tahap ini perancangan *storyboard* sudah mulai lebih jelas dari bentuk visual hingga keterangan yang digunakan dalam *shot*. Sebagai hasil perwujudan *storyboard*, perancang membuat *animatic storyboard* untuk melihat dan mengetahui apakah *storyboard* yang telah dibuat sudah sesuai dengan naskah, durasi, suara, dan visualnya.

Daftar Pustaka

A. Buku

1. Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit ANDI: Yogyakarta.
2. Brata, Vincent Bayu Tapa. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. PT Alex Media Komputindo: Jakarta.
3. Creswell, John W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edition. SAGE Publication: California. Terjemahan Achmad Fawaid. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Cetakan 5. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
4. Dhimas, Andreas. 2013. *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. TAKA Publisher: Yogyakarta.
5. Dhipra. Enggar. 2016. *Jangan Ngaku Keren Kalau Nggak Nulis!!!*. Tunas Puitika Publishing: Brebes.
6. Effendi, Cacang dan N. S. Budiana. 2014. *Kucing: Complete Guide Book For Your Cat*. AgriFlo (Penebar Swadaya Grup): Jakarta.
7. Fitrah, Muh dan Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Jejak Publisher: Sukabumi.
8. Hart, John. 2008. *The Art of The Storyboard*. Oxford: Elsevier.
9. M.A., Morrisan. 2010. *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

10. Macelli, Joseph V. 2005. *The Five C's Of Cinematography*. Silman-James Press: Los Angeles. Terjemahan H Misbach Yusa Biran. *Lima Jurus Sinematografi*. Cetakan 2. Fakultas Film dan Televisi IKJ: Jakarta.
11. Piliang, Yasraf Amir dan Jejen Jaelani. 2018. *Teori Budaya Kontemporer Penjelajahan Tanda dan Makna*. Aurora: Yogyakarta.
12. Santoso, Bambang Gunawan. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. PT Alex Media Komputindo: Jakarta.
13. Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi. Cetakan keenam*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
14. Suwed, Muhammad A dan Rodame M Napitupulu. 2011. *Panduan Lengkap Kucing*. Penebar Swadaya: Jakarta.
15. Tiplady, Catherine. 2013. *Animal Abuse: Helping Animals and People*. UK: CABI: Wallingford.
16. Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.

B. Jurnal

1. Syahfitri, Yunita. 2011. Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. Jurnal Saintikom. Vol 10/No 3: 213-217.

C. Tugas Akhir

1. Hendri, Defika. 2017. *Perancangan Storyboard Film Pendek Animasi 2D 'Amaik'*. Tugas Akhir. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom: Bandung.
2. Nugrahanti, Tri Buana. 2017. *Perancangan Storyboard dalam Short Animation 2D Tedhak Siten*. Tugas Akhir. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom: Bandung.

D. Sumber Internet:

1. Aprilianto, Muhammad Bimo. (25 Jan 2018). "Aksi Orang Siksa Kucing ini Bikin Emosi, Ditendang dan Dilempar. Aksinya Direkam dan Menjadi Viral". Brilio.net. <https://www.brilio.net/duh/aksi-orang-siksa-kucing-ini-bikin-emosi-ditendang-dan-dilempar--1801254.html>. (Diakses 28 September 2018. 16:05 PM).
2. BBC. (20 Jun 2018). "Kucing dan Anjing Jalanan yang Disiksa: 'Apa Salah Kami Sehingga Dijahati?'". BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-44536217>. (Diakses 28 September 2018. 16:04 PM).
3. Dinas Peternakan Pemerintah Kabupaten Lebak. "Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2009 Peternakan dan Kesehatan hewan." Dinas Peternakan Pemerintah Kabupaten Lebak. <https://disnak.lebakkab.go.id/perubahan-atas-undang-undang-nomor-18-tahun-2009-tentang-peternakan-dan-kesehatan-hewan/>. (Diakses 3 Oktober 2018).
4. Direktorat Jendral Peternakan dan Kesehatan Hewan. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2009 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan". Kementrian Pertanian. <http://ditjenpkh.pertanian.go.id/userfiles/regulasi/85453cb4e07dc5422595300f5d9a890f.pdf>. (Diakses 20 September 2018).
5. Kusuma, Wijaya. (5 Mar 2014). "Penembak Kucing Dilaporkan dengan Pasal Penganiayaan Binatang". Kompas.com: Jernih Melihat Dunia. <https://regional.kompas.com/read/2014/03/05/1837506/Penembak.Kucing.Dilaporkan.dengan.Pasal.Penganiayaan.Binatang>. (Diakses 14 Desember 2018. 10:32 AM).
6. Thamrin, Machsus. (27 Nov 2017). "Kaki Putus Ditebas Warga, Kucing Korban Kekerasan Mendapat Simpati Pecinta Kucing". NewsPlus: ANTVKlik.com.

- <https://newsplus.antvklik.com/news/kaki-kucing-ditebas-warga/0>. (Diakses 14 Desember 2018. 10:27 AM).
7. USLegal, *“Zoosadism Law and Legal Definition,”* Convenient, Affordable Legal Help - Because We Care!, <https://definitions.uslegal.com/z/zoosadism/>. (Diakses 8 Oktober 2018. 4:15 AM).
 8. Wikipedia, *“Cruelty to Animals,”* The Free Encyclopedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Cruelty_to_animals. (Diakses 8 Oktober 2018. 3:56 AM).