

**PERANCANGAN PALET WARNA UNTUK ANIMASI PENDEK 2D
“APRESIASIMU” DALAM MENINGKATKAN APRESIASI MASYARAKAT
TERHADAP DESAIN GRAFIS**

***COLOR PALETTE DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATION “YOUR APPRECIATION”
IN INCREASING PEOPLE’S APPRECIATION OF GRAPHIC DESIGN***

Reffeyan Gazha Wijaya¹, Zaini Ramdhan², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**sfshadow@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada era digital ini sangat cepat, begitu juga permintaan sebuah desain grafis dalam memenuhi kebutuhan seseorang juga semakin meningkat., namun peningkatan kebutuhan itu tidak diimbangi oleh apresiasi masyarakat terhadap sebuah desain. Penelitian ini bertujuan membuat rancangan desain animasi 2D berjudul “Apresiasimu” yang diharapkan dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap desain grafis. Pembuatan sebuah karya animasi 2D memiliki berbagai jobdesk salah satunya adalah *colorist* yang berperan sebagai pengelola warna pada animasi yang sedang dibuat. Penelitian ini ingin mengetahui apakah palet warna untuk *background* animasi yang dihasilkan oleh seorang *colorist* dapat berpengaruh terhadap reaksi serta daya serap dari *audiens*. Penelitian ini menggunakan metode campuran dengan cara wawancara, studi literasi, dan dokumen.

Kata kunci: Desain, Animasi 2D, palet warna, Apresiasi, *Colorist*

ABSTRACT

The development of information technology in this digital era is very fast, as well as the demand for a graphic design to meet one's needs is also increasing. However, the increased need is not matched by people's appreciation of a design. This study aims to create a 2D animation design design entitled "Your Appreciation" which is expected to increase public appreciation of graphic design. Making a 2D animation work has various jobdesk, one of which is a colorist who acts as a color manager in the animation that is being made. This study wants to find out whether the color palette for the animated background produced by a colorist can affect the reaction and absorption of the audience. This study uses qualitative methods by means of interviews, literacy studies, and documents.

Keywords: Design, 2D Animation, Color Palette, Appreciation, Colorist

1. Pendahuluan

Desain memiliki peran yang penting dalam perkembangan komunikasi dan informasi pada era digital ini, dengan pelaku utama disebut sebagai Designer. Designer dianggap sebagai pelopor pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan inovasi untuk mempermudah komunikasi antara individu dengan individu lainnya. Namun, masyarakat masih banyak yang belum memahami perjuangan Designer dalam menghasilkan sebuah karya yang mereka nikmati. Masyarakat masih banyak yang meremehkan proses pembuatan sebuah karya, sehingga menunjukkan bahwa apresiasi terhadap sebuah karya dan Designer masih kurang.

Harga teman merupakan permintaan yang sering di dengar oleh Designer. Hal ini menunjukkan kurangnya apresiasi terhadap jasa Desain Grafis. Kurangnya apresiasi terhadap desain dapat berpengaruh terhadap permasalahan mental maupun ekonomi seorang Graphic Designer, seperti yang telah disebutkan pada (Ardani, 2018) Bahwa banyak pemilik bisnis sering melupakan jika desain grafis merupakan sebuah bentuk pekerjaan. Masih banyak perusahaan yang menanggapi remeh dari hasil kerja Graphic Designer, kurangnya apresiasi sebuah karya desain berdampak pada nilai jual desain tersebut. Selain itu, dampak lainnya adalah menjadikan pekerjaan Graphic Designer pekerjaan yang diremehkan oleh masyarakat. Anggapan ini berkembang karena masyarakat berpikir bahwa semua orang dapat melakukannya. Hal-hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya edukasi terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh Graphic Designer dalam menciptakan sebuah karya.

Untuk itu, dibutuhkan sebuah media sebagai wadah sosialisasi mengenai apresiasi sebuah karya desain serta edukasi kepada masyarakat mengenai proses perancangan sebuah karya desain. Abad 21 saat ini, penggunaan salah satu multimedia yaitu animasi, memiliki kelebihan dalam menarik indera dan minat dikarenakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Penggunaan visual dan audio secara bersamaan pada usaha meningkatkan apresiasi terhadap Graphic Design dinilai cukup efektif untuk menarik perhatian serta memudahkan masyarakat memahami informasi yang diberikan. Animasi 2D merupakan ilmu yang memadukan antara unsur seni dan teknologi. Unsur seni sebagai disiplin yang terikat dengan aturan prinsip animasi, sedangkan teknologi sebagai media penunjang, kedua hal tersebut berhubungan satu sama lain yang nantinya menjadi sebuah karya animasi. (Soenyoto, Partonom, 2017 : 1).

Proses pembuatan animasi 2D memiliki banyak bagian pekerjaan atau disebut dengan jobdesk. Salah satu jobdesk tersebut adalah colorist, yang berkerja sebagai penguat elemen dramatik dalam animasi yang sedang dibuat. Warna juga merupakan elemen yang penting dalam sebuah desain, karena memiliki kemampuan dalam mempengaruhi reaksi serta daya serap dari audiens (Paul dan Gavin, 2005 : 106). Peran colorist atau perancangan palet warna dalam produksi animasi dapat masuk kedalam *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Seperti yang dikatakan oleh Hurkman (2014: 22) sebagai *colorist*, idealnya dimulai dengan mengikuti *pre-production*, namun cukup penting untuk ikut serta dalam semua proses produksi.

Pentingnya penggunaan warna juga dijelaskan oleh Zhu (2020) animasi interaktif merupakan bentuk ekspresi baru dari animasi. Memiliki kesamaan dengan sebagian besar visual arts, seperti lukisan dan film, terutama dalam penggunaan warna. Color Design dalam animasi interaktif selalu dapat mempengaruhi psikologis, fisik, dan emosional. Pada penelitian ini, peneliti ingin membuktikan bahwa penggunaan palet warna yang tepat pada background dan mood penting dalam perancangan animasi. Seperti yang telah dijelaskan pada paragraph sebelumnya bahwa warna dapat mempengaruhi reaksi serta daya serap *audiens*.

2. Desain Grafis

Dalam *The Fundamental of Graphic Design* (Ambrose & Harris, 2009 : 12) mendefinisikan desain grafis sebagai sebuah disiplin seni visual kreatif yang meliputi banyak ruang lingkup termasuk direksi seni, tipografi, page layout, teknologi informasi, dan aspek kreatif lainnya. Terdapat perpecahan variasi dalam lingkup untuk praktek desain yang memungkinkan desainer bisa mengambil spesialisasi dan fokus di dalamnya.

Menurut Putu Astri Lestari (2018 : 89), desain adalah aktivitas kreatif dan inovatif yang menciptakan suatu produk baru berupa imajinasi yang baru dari suatu keadaan yang sebenarnya terjadi untuk memenuhi tuntutan kebutuhan yang nyata dan akan datang.

2.1 Colorist

Colorist bekerja pada hasil akhir sebuah *project*. *Colorist* dapat bekerja dalam sebuah komersial hingga film pendek (Roth, 2018). Dalam perannya dalam sebuah produksi film pendek, *Colorist* memiliki beberapa tugas dalam sebuah produksi animasi, Hurkman (2010) berpendapat bahwa terdapat enam tugas utama seorang *Colorist* yaitu, mengkoreksi kesalahan pada warna dan eksposur, membuat elemen kunci terlihat benar, menyeimbangkan

tangkapan layar dalam sebuah film agar sama, membuat *style*, menciptakan *depth* atau kedalaman, dan mengikuti standar kontrol kualitas.

2.2 Cahaya

Cahaya merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah karya seni, Beloeil, Riabovitchev, & Castro (2013) mengatakan bahwa cahaya hadir dalam setiap lukisan atau ilustrasi, cahaya juga dapat lebih mencolok dibandingkan dengan warna atau komposisi. Lebih lanjut Beloeil, Riabovitchev, & Castro (2013) menjelaskan terdapat istilah teknis juga di dalam teori cahaya:

a) *Shadow*

Shadow atau bayangan merupakan area dari sebuah objek yang tidak secara langsung dipengaruhi cahaya.

b) *Key Light*

Key Light merupakan sumber cahaya utama dari sebuah objek. *Key light* sangat penting dalam pembuatan sebuah karya, agar dapat menciptakan karya yang konsisten dan pencahayaan yang realistis.

c) *Cast Shadow*

Cast Shadow merupakan bayangan yang tercipta dari objek utama yang dipercahayai hingga ke objek lainnya.

d) *Reflecting Light*

Reflecting light adalah pantulan cahaya secara tidak langsung yang tercipta dari pantulan *key light* ke permukaan yang kembali ke objek utama.

e) *Core of the Shadow*

Core of the shadow merupakan bagian dari objek yang tidak dipengaruhi oleh *reflecting light*

f) *Highlight*

Highlight merupakan titik paling terang akibat cahaya pada objek.

g) *Halftone*

Halftone merupakan bagian gelap dari objek yang ada setelah bagian paling terang atau *highlight* dari sebuah objek.

h) *Rim Light*

Rim light merupakan sumber cahaya lainnya yang menerangi sebuah objek dari belakang. Boloel, Riabovitchev, & Castro (2013) menambahkan, bila *rim light* pada objek digunakan dengan baik, maka akan sangat berguna.

i) *Oclusion Shadows*

Oclusion Shadows merupakan titik tergelap pada suatu objek, Gumey (2010) menjelaskan bahwa warna gelap terjadi akibat suatu bentuk atau objek sangat dekat antara satu sama lain, sehingga menghalangi cahaya yang akhirnya menghasilkan bayangan kecil dan padat.

2.3 Warna

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 4) Warna merupakan salah satu unsur keindahan pada seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lainnya. Warna juga dapat menjadi pemanis dalam sebuah cerita visual. Menurut (Ghaisani & Ramdhan, 2020) Warna dapat memberikan banyak manfaat, seperti menciptakan suasana hati yang pada pada cerita, serta dapat mengekspresikan sifat atau kepribadian dari karakter dan dapat memberikan makna tertentu pada *background*. Selain itu, warna juga dapat mempermudah *audiens* dalam memahami *shape* dan *tekstur* dari suatu objek.

Warna juga memiliki makna serta perlambangannya masing-masing. Hal ini dapat memberikan pengaruh serta suasana yang berbeda satu sama lain pada sebuah cerita. Menurut Sulasmi, 2002:45 (dalam Kristian dan Ramdhan 2018:3705) terdapat gambaran mengenai perlambangan warna yang telah dikenal secara umum:

- Merah : Tangguh, bersemangat, amarah, dan berbahaya.

- Biru : Dingin, kesendirian, menenangkan, dan kesedihan.
- Hijau : Keseimbangan, kepercayaan, keabadian, dan ketenangan.
- Abu – abu : Tenang, sederhana, kesopanan, perasaan ragu, dan bingung.
- Hitam : Tersesat, Ketidaktahuan atau kosong, misterius dan kegelapan.
- Putih : suci, bebas, kekosongan, bersih dan kelahiran yang baru.

2.3.1 Harmonisasi Warna

Menurut Morioka & Stone (2006: 20) harmonisasi warna adalah warna yang memiliki hubungan yang baik satu sama lain, yang pada akhirnya dapat memberikan efek menenangkan mata atau menggairahkan mata. Harmonisasi warna sendiri terbagi menjadi enam yaitu [1] *Complementary*, [2] *Split Complementary*, [3] *Double Complementary*, [4] *Analogus*, [5] *Triadic*, dan [6] *Monochromatic*.

2.4 Animasi

Dina Utami (2011 : 44) berpendapat Animasi merupakan gabungan gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi itu sendiri memiliki berbagai keunggulan dibandingkan media yang lain. Salah satunya adalah dapat menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu yang dapat dengan baik menjelaskan mengenai prosedur dan urutan kejadian.

2.5 Metode Campuran

Metode campuran atau *mix methods* menurut Cresswell (2014: 14) *mix methods* merupakan metode percampuran antara metode kualitatif dan kuantitatif.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data dan Analisis Data Objek

Pada perancangan ini, analisis dilakukan untuk menganalisis tingkat apresiasi kerja seorang desainer yang dinilai rendah oleh pembisnis, dengan melakukan wawancara kepada tiga orang narasumber berlatar belakang seorang desainer yang sudah berpengalaman dalam menjual jasa desain mereka, serta penulis juga menganalisis berbagai tampilan pencahayaan dan warna pada *indoor* dan *outdoor* dalam berbagai suasana dan waktu melalui *screenshot* dari berbagai *video* pada laman *YouTube* untuk memahami bagaimana warna, pencahayaan dan mood dari *indoor* dan *outdoor* yang diolah sebagai referensi untuk perancangan pewarnaan.

3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar

Khalayak sasar merupakan target audiens yang dituju untuk hasil dari perancangan karya animasi 2d ini agar informasi yang telah diberikan dapat dicerna serta dipahami oleh audiens sebagai khalayak sasar yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan karya ini dilakukan analisis terhadap beberapa karya sejenis untuk membantu proses perancangan *color palette*. Karya animasi 2d sejenis tersebut antara lain:



3.4 Hasil Analisis

Dalam pembuatannya, sebuah animasi 2d memiliki berbagai *jobdesk* di dalamnya, salah satunya adalah *background designer*, namun perancangan sebuah *background* akan sangat dibantu oleh perancangan warna yang sesuai agar dapat lebih menarik audiens. Penulis sendiri memiliki *jobdesk colorist* khususnya pada *background*. Data yang digunakan pada perancangan warna merupakan data yang telah diperoleh sebelumnya. Tiga orang narasumber yang telah diwawancarai memiliki preferensi yang berbeda-beda mengenai bagaimana kondisi cahaya dan suasana tempat kerjanya yang nantinya berguna sebagai referensi penentuan warna *indoor* untuk ruangan kerja desainer. Penentuan bagaimana *indoor* juga dibantu oleh observasi visual untuk mendapatkan referensi warna yang lebih akurat, selain *indoor* penulis juga mendapatkan referensi untuk berbagai keadaan ketika berada di *outdoor* mengenai pencahayaan dan bagaimana cuaca dan waktu mempengaruhi warna dan pencahayaan pada *outdoor*. Kemudian dengan menganalisa tiga buah karya sejenis yaitu *Kakushigoto*, *Shirobako*, dan *Honobono Log* penulis memperoleh berbagai referensi mengenai bagaimana penerapan psikologi warna yang berguna sebagai media yang dapat mempengaruhi perasaan audiens dan bagaimana penerapan harmonisasi warna pada animasi 2d untuk mendapatkan gambar yang dapat menarik audiens dengan penggabungan berbagai warna dari objek dengan tepat agar dapat menciptakan harmonisasi warna antara satu warna dengan warna yang lainnya.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Berdasarkan data yang didapat, tingkat apresiasi seorang desainer grafis masih terbilang kurang. Namun, tingkat permintaan pekerjaan untuk seorang desainer grafis semakin meningkat. Hal ini mengakibatkan kurangnya upah kerja yang tidak sesuai dengan proses pekerjaan yang panjang dengan waktu yang tidak longgar. Analisis yang didapatkan melalui wawancara menghasilkan kesimpulan bahwa narasumber yang bekerja dibidang desain grafis juga tidak mendapatkan apresiasi berupa upah yang sesuai dengan usaha yang dilakukan sekaligus mendapatkan bagaimana preferensi suasana ruang kerja seorang desainer. Oleh sebab itu dihasilkan konsep pesan berupa perancangan sebuah media animasi 2D dengan penggunaan warna yang tepat agar dapat memberikan pesan dan menarik minat *audiens* sekaligus bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan desainer serta membantu masyarakat umum dalam mengetahui proses dari sebuah karya desain grafis dengan menggunakan palet warna yang tepat dan menarik agar dapat menarik minat masyarakat.

4.2 Konsep Media

Penulis ingin menyampaikan pesan mengenai pentingnya apresiasi kepada desainer grafis dengan memanfaatkan media animasi 2D. Dengan perancangan animasi 2D yang didukung dengan warna yang menarik diharapkan dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap sebuah karya desain grafis.

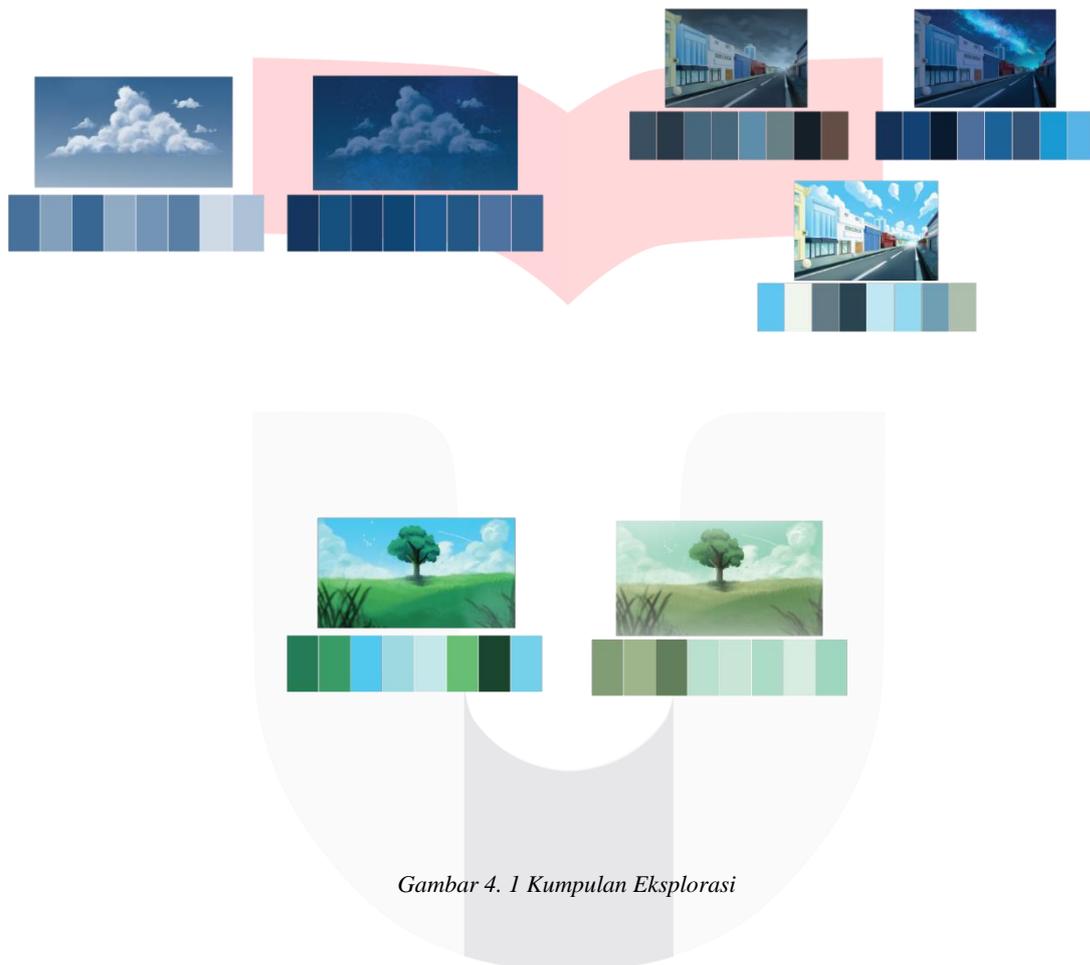
4.3 Konsep Kreatif

Pada perancangan palet warna, pembuatannya berdasarkan teori-teori warna yang sudah didapat, salah satunya adalah teori harmonisasi warna. Selain itu dengan menggunakan referensi *palette warna* dari dokumen yang sudah didapatkan.

4.4 Konsep Visual

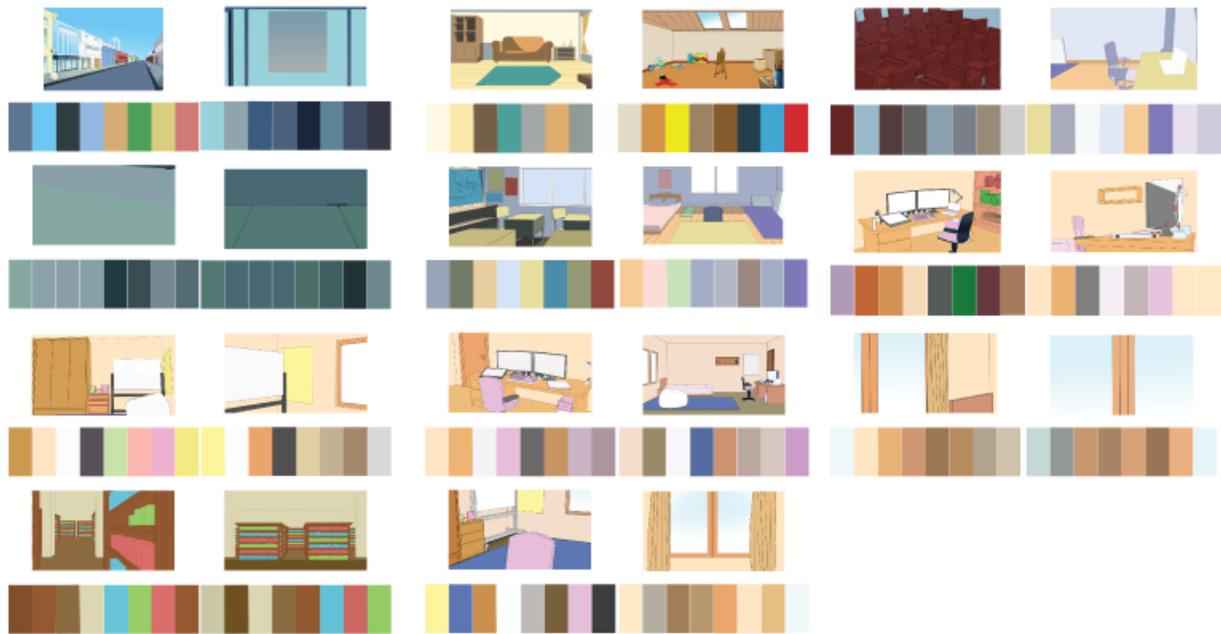
Konsep visual dalam perancangan palet warna ini berfokus pada pemilihan warna yang tepat menggunakan data-data yang ada dengan pengayaan *anime* untuk *mood* dan pencahayaan dari sebuah scene sekaligus memperhatikan nilai *aesthetic* dalam proses penentuannya berdasarkan data dan referensi yang telah didapatkan.

4.4.1 Eksplorasi



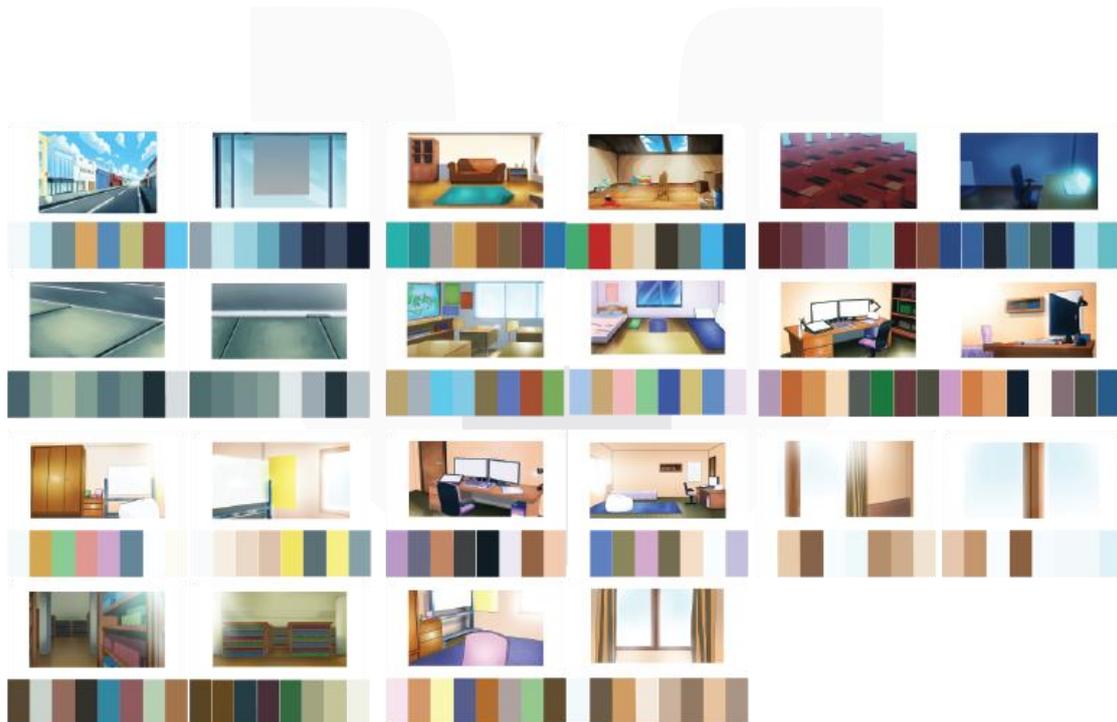
Gambar 4. 1 Kumpulan Eksplorasi

4.4.2 Base Color



Gambar 4. 2 Kumpulan Base Color

4.4.3 Hasil



Gambar 4. 3 Kumpulan Hasil

5. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah kurangnya tingkat apresiasi oleh masyarakat karena adanya fenomena harga teman yang kerap terjadi saat ini mengakibatkan ketidak sejahteraan desainer grafis. Fenomena harga teman ini terjadi karena masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa Desain yang dihasilkan oleh seorang desainer grafis dapat diraih dengan mudah.

Era digital saat ini, penggunaan animasi 2D sebagai media yang dapat memberikan informasi adalah tepat, karena informasi yang diterima otak lebih mudah dicerna ketika seseorang melihat sekaligus mendengarkan informasi tersebut. Dalam perancangan animasi 2D warna merupakan elemen yang penting dalam penyampaian pesan dan sebagai salah satu unsur yang dapat menarik audiens, perancangan warna yang baik juga dapat memberikan kesan yang dapat diingat dengan baik.

Dalam perancangan ini, penulis belajar mengenai banyak hal seperti bagaimana penentuan dan perancangan warna yang baik pada background dari berbagai macam proses yang harus dilalui seperti belajar dari berbagai teori seperti pencahayaan dan psikologi warna, serta mencari riset data mengenai preferensi target *audiens*, referensi dan data analisis agar karya yang dibuat menjadi menarik, terkonsep dan yang paling utama berkesan bagi *audiens*.

REFERENSI

Buku:

- 1) Ambrosse, Gavin & Harris, Paul. 2009. *The Fundamental Graphic Design*. Swiss: AVA Publishing SA.
- 2) Bambang Irawan, Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-dasar desain : untuk arsitektur, interior-aristektur, seni rupa desain produk industry dan desain komunikasi visual*. Jakarta, Indonesia. Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)
- 3) Beloeil, G., Riabovitchev, A., & Castro, F. R. (2013). *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth*. United Kingdom: 3Dtotal Publishing
- 4) Cresswel, John W. 2008. *Research Design 3rd (Third) edition*. Singapore. SAGE Publications.
- 5) Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- 6) Edwards, Betty. 2004. *Color: A Course in Mastering the Art of Mixing Colors*. Canada, North America. TarcherPerigee
- 7) Gurney, J. (2010). *Color and Light A Guide for the Realist Painter*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing LLC.
- 8) Hornung, David. 2005. *Color: A workshop for artists and designers*. London, England. Laurence King Publishing Ltd
- 9) Hurkman, Van Alexis 2010. *COLOR CORRECTION HANDBOOK, The: Professional Techniques for Video and Cinema 1st Edition*.
- 10) Hurkman, Van Alexis 2013. *COLOR CORRECTION HANDBOOK: Professional Techniques for Video and Cinema, Second Edition*.
- 11) Morioka, Adams and Terry Stone. 2006. *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. United Stats of America. Rockport Publishers, inc.
- 12) Rood, Ogden N. 1881. *Students Text-book of color or MODERN chromatics with Applications to art and industry*. ____: ____
- 13) Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta, Indonesia. PT Elex Media Komputindo
- 14) Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- 15) Suyanto, Mohammad. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit Andi
- 16) Lestari, Putu Astri. 2018. *Penentuan Harga Jual pada Sebuah Desain*. SENADA, 1(1), 86 – 90.
- 17) Rondhi, Moh. 2017. Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, 11(1), 9 – 18.

Sumber lain-lain:

- 1) Adrian, Kevin (2019) "Memahami Psikologi Warna untuk Memperbaiki Suasana Hati" <https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna> [diakses pada 4 Agustus 2021]
- 2) Ardani, N. A. (2018). Perancangan Desain Komunikasi Visual Dalam Bentuk Kampanye Instagram "Apresiasi Kerja Desainer". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 203-223.
- 3) Akbar, M. M. G., & Sumarlin, R. (2020). Perancangan Visual Art Game Limbah Greenzone Sebagai Media Pembelajaran Sadar Lingkungan. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- 4) Design Dimsum "Day in my life as a Graphic Designer in Dubai | Saying goodbye to my office for 5 years" Tersedia di: <https://youtu.be/e3cQdLK-s8w> [diakses pada 4 Agustus 2021]
- 5) Ellis, L., & Ficek, C. (2001). Color preferences according to gender and sexual orientation. *Personality and Individual Differences*, 1375-1379.
- 6) Ghaisani, D. S., & Ramdhan, Z. (2020). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI STORYBOOK "BELAJAR. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7*, 1060-1067.
- 7) Guilford, J. P., & Smith, P. C. (1959) *A System of Color-Preference. The American Journal of Psychology*, 487-502.
- 8) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deput Bidang Kebijakan Strategis. 2020. *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Jakarta Pusat.
- 9) Kristian, M. I., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d Tentang Penderita Gaming Disorder Berjudul "ryan". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- 10) MBH Channel "Suasana dan kondisi pagi hari jalan BRAGA BANDUNG" Tersedia di: <https://youtu.be/6NeTQfK9Ud8> [diakses pada 4 Agustus 2021]
- 11) Octavian, M. W., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Environment Dalam Animasi 3d "sons Of Pandawa". *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- 12) On Road Indonesia !Bang Aris! "Jalan Asia Afrika Ke Braga Bandung | Feb 2021 | Mendung dan Syahdu | Bandung Tourism and Driving" Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=iwkuTSFChhc> [diakses pada 5 Agustus 2021]
- 13) Rizka, Annisa. Another day in the life as a dkv student (packing orders, Netflix, coffee time, skripsi and more!). Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=DGD6mhgbbuA> [Diakses pada 4 Agustus 2021]
- 14) Roth, Tyler (2018) "Colorist" https://www.careersinfilm.com/colorist/#s_what_does_a_colorist_do [diakses pada 2 Agustus 2021]
- 15) Sidhartani, Santi. 2016. *Literasi Visual sebagai Dasar Pemaknaan dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual*. *Jurnal Desain*, 3(3), 155 – 163.
- 16) Utami, Dina. 2011. *Animasi dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44 – 52
- 17) Walk with me "Berjalana di jalan braga Bandung Malam Hari – Suasana Jalan Braga Bandung April 2020" Tersedia di: <https://www.youtube.com/watch?v=qbc4CAGEM84> [diakses pada 5 Agustus 2021]
- 18) Zhu, L. (2020). Research on Color Design in Interactive Animation Design Software. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-4.