

PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D CERITA RAKYAT TIMUN MAS

Candra Feriana¹, Anung Rachman², Rendya Adi Kurniawan³

Institut Seni Indonesia Surakarta¹²³

*Correspondence author: Candra Feriana, candraferiana07@gmail.com, Solo, Indonesia

Abstrak. Saat ini tayangan animasi mulai digantikan oleh sinetron yang pada dasarnya diperuntukkan untuk usia di atas 14 tahun. Mayoritas film animasi yang tayang di televisi Indonesia juga kebanyakan berasal dari luar negeri. Oleh karena itu, penulis memilih untuk mengambil cerita rakyat dari Jawa Tengah yang berjudul Timun Mas. Alasan pemilihan cerita Timun Mas adalah karena Timun Mas merupakan cerita yang memiliki pesan moral yang terkandung di dalamnya. Metode penciptaan karakter adalah dengan menggambarkan bentuk visual dan sifat karakter berdasarkan cerita dari beberapa sumber sehingga akan mempermudah proses pembuatan karakter dan mendapatkan desain yang sesuai dengan karakter dan cerita masing-masing. Sedangkan metode yang digunakan untuk membuat animasi adalah hybrid animation. Animasi hybrid adalah animasi yang dihasilkan dengan menggunakan kombinasi teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan alat tambahan dan komputer dimana frame demi frame gambar diurutkan akhirnya menjadi animasi yang natural. Telah dihasilkan sebuah animasi pendek dalam format GIF tentang Timun Mas. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat Timun Mas dari Jawa Tengah kepada semua kalangan, baik tua maupun muda. Tidak hanya itu, tetapi juga untuk memberikan edukasi terkait sikap-sikap yang perlu ditiru dan diteladani dalam kehidupan sehari-hari, serta menunjukkan sikap-sikap positif dan tidak merugikan orang lain.

Kata kunci: Animasi, Desain, Cerita Rakyat

Abstract. Currently, animated shows are being replaced by soap operas, which are basically intended for ages above 14 years. The majority of animated films that air on Indonesian television are also mostly from abroad. Therefore, the author chose to take a folklore from Central Java entitled Timun Mas. The reason for choosing Timun Mas is because Timun Mas is a story that has a moral message contained in it. The method of character creation is to describe the visual form and character traits based on stories from several sources so that it will facilitate the character creation process and get a design that suits each character and story. Meanwhile, the method used to create animation is hybrid animation. Hybrid animation is an animation produced by using a combination of traditional techniques with digital techniques or with additional tools and computers where frame by frame images are sequenced eventually into natural animation. A short animation in GIF format about Timun Mas has been produced. This design aims to introduce the Timun Mas folklore from Central Java to all people, both young and old. Not only that, but also to provide education related to attitudes that need to be emulated and exemplified in everyday life, as well as showing positive attitudes and not harming others.

Keywords: Animation, Design, Folklore

Pendahuluan

Latar Belakang

Film animasi saat ini sangatlah banyak dan beragam jenisnya, baik dari segi cerita maupun desain gambarnya. Animasi tidak hanya ditujukan untuk anak-anak saja, namun remaja dan juga orang dewasa bahkan masih menikmati film animasi. Animasi sangatlah berkenang di hati orang-orang yang pada masanya animasi menjadi hiburan saat masih kecil, animasi-animasi keluaran lama seperti Mickey Mouse, Looney Tunes, dan lainnya menimbulkan rasa rindu terhadap film animasi.

Tetapi siaran televisi di Indonesia ini sekarang sudah tidak menayangkan film animasi sebanyak di masa-masa dulu, tayangan animasi mulai tergantikan oleh sinetron yang pada dasarnya diperuntukkan untuk usia diatas 14 tahun. Kebanyakan film animasi yang tayang di televisi Indonesia juga kebanyakan berasal dari luar negeri. Sebenarnya ada beberapa animasi asal Indonesia yang tayang di televisi seperti animasi Adit dan Sopo Jarwo, Kiko, dan mungkin masih ada yang lain. Anak-anak di Indonesia saat ini tidak mengenal begitu banyak film animasi asal Indonesia karena jarang tayang di televisi sehingga tayangan sinetron yang memiliki jam tayang lebih banyak malah menyebabkan anak-anak tidak memiliki tontonan lain yang bermanfaat.

Saya sendiri mengakui bahwa tidak banyak animasi asal Indonesia yang saya ketahui dan saya kebanyakan lebih mengetahui film animasi buatan luar negeri. Animasi di Indonesia sendiri juga mengenal dua gaya animasi yang berbeda yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Di Indonesia sendiri kebanyakan animasi dibuat dengan menggunakan gaya animasi 3D. Film animasi Indonesia yang sering saya lihat kebanyakan membawakan cerita kehidupan sehari-hari, dan tidak mengambil cerita yang memang sudah ada di masyarakat. Menurut Prakosa dalam jurnal yang ditulis oleh (Putra dan Yasa 2020) budaya dapat dipromosikan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media animasi. Contohnya mungkin bisa mengambil dari dongeng ataupun cerita-cerita rakyat dari Indonesia.

Maka dari itu penulis memilih untuk mengambil cerita rakyat dari Jawa Tengah yakni berjudul Timun Mas. Kisah Timun Mas ini menceritakan mengenai petualangan seorang anak perempuan yang muncul dari sebuah timun yang berukuran besar dan berwarna emas. Anak itu muncul dari benih timun yang diberikan seorang raksasa kepada Mbok Sрни untuk ditanam. Dan anak itu diberi nama Timun Mas, Timun Mas merupakan anak perempuan yang cantik, cerdas, berhati mulia dan pemberani. Karena konsekuensi perjanjian yang dibuat oleh raksasa dan Mbok Sрни, Timun Mas harus menghadapi raksasa itu.

Alasan dipilihnya cerita Timun Mas ini karena Timun Mas merupakan cerita yang memiliki pesan-pesan moral yang terkandung didalamnya. Karakter Timun Mas dapat menjadi karakter yang menginspirasi yang bisa dijadikan tokoh teladan bagi anak-anak. Adapun pesan moral yang terkandung adalah jangan membuat perjanjian dengan sembarang orang, membantu dengan hati yang ikhlas, jangan menjadi orang jahat, dan sikap jangan mudah menyerah. Disini penulis berharap cerita rakyat dapat populer dikalangan anak muda serta dapat menyaingi cerita-cerita modern.

Tinjauan Pustaka

Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata animate yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi adalah kumpulan banyak gambar diam yang jika dibuat menjadi serangkaian gambar yang diputar secara cepat akan terlihat bergerak. Dikutip dari Wikipedia, animasi adalah sebuah metode di mana gambar tersebut dimanipulasi untuk tampil sebagai gambar bergerak. Menurut salah satu ahli yakni oleh Agus Suheri, definisi



dari animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Animasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi.

Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi yang dibuat oleh animator dengan cara membuat gambar dan karakter, gambar dibuat satu persatu dari pose ke pose yang selanjutnya diolah menggunakan perangkat digital, sehingga menimbulkan efek seperti bergerak dan hidup. Dalam jurnal yang ditulis oleh (Sumarli dan Kurnianto 2018) animasi 2D dipisah menjadi dua kategori yaitu:

1. *2D draw animation*, pembuatan animasi tradisional dimana pembuat masih menggambar frame satu per satu.
2. *2D computer animation*, Menggambar 2D dan membuat animasi dalam komputer.

Pembuatan animasi dengan kedua teknik ini disebut *hybrid animation*. *Hybrid animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari penggabungan teknik tradisional dengan teknik digital atau dengan tambahan alat dan secara komputer dimana *frame demi frame image* yang diurutkan akhirnya menjadi animasi alami (Wirya dkk 2021). Animasi menjadi salah satu sarana untuk menghibur dan bisa menjadi salah satu cara untuk mengenalkan budaya.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita khas yang ada dari suatu daerah yang dapat diambil hikmah dan nilai-nilai positif yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Cerita rakyat diceritakan secara turun temurun di masyarakat kepada anak cucunya. Menurut (Ramadhani 2020) cerita rakyat adalah cerita sejak masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam kelompok orang, dari mulut ke mulut.

Cerita rakyat memiliki peranan penting dalam mengendalikan kehidupan sosial masyarakat, sebagai alat untuk menghibur atau untuk menghimbau akan suatu hal yang penting (Syah dan Kasmana 2021).

Timun Mas

Timun Mas merupakan salah satu cerita rakyat asal Indonesia, tepatnya di daerah Jawa Tengah. Cerita Timun Mas cukup populer di Indonesia, Timun Mas mengisahkan kehidupan seorang anak yang muncul dari sebuah timun berukuran besar dan berwarna kuning keemasan.

Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh (Nanda dkk 2021) cerita rakyat Timun Mas memiliki bahan pembelajaran, unsur dan mengandung nilai yang positif untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan.

Desain Karakter

Desain karakter adalah suatu proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan cerita maupun tema. Desain karakter dimulai dari nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, dan gaya busana. Karakter merupakan bagian terpenting dalam medium yang berdasarkan pada cerita, seperti buku, film, dan game. Proses dari perancangan karakter menghasilkan kepribadian yang unik dan backstory untuk sebuah karakter, juga tujuan, motif, dan kebutuhannya (Akbar dkk 2021).

Metode

Metode Penciptaan Karakter Animasi

Dalam penciptaan karakter animasi Timun Mas ini memerlukan metode yang akan digunakan untuk menggambarkan karakter, baik dari segi bentuk desain karakter maupun desain spirit karakternya (Damiano dkk 2022). Menggunakan persona sebagai metode untuk menciptakan robot yang mendefinisikan emotional karakter dan kepribadian lebih baik. Karakter animasi akan dibuat lebih hidup dengan membangun *spirit* dan *emotional* atau kejiwaan yang dimiliki karakter berdasarkan pendeskripsian yang ada dalam cerita Timun Mas.

Desain karakter animasi yang detail dapat mempengaruhi proses dalam pembuatan animasinya, maka dari itu desain karakter yang simple akan membuat gerakan animasi lebih fleksibel dan tidak kaku. *In the most general sense, the field of Character Animation concerns everything related to animating virtual characters* (Kwiatkowski dkk 2022).

Karakter animasi dibuat dengan model atau style gambar animasi Jepang, dikarenakan menjadi sektor yang konsisten di pasar televisi internasional sejak tahun 1970, dan telah menjadi elemen yang mempengaruhi dunia hiburan, budaya muda dan industri kreatif (Sarjiati 2021). Berikut adalah hal penting yang akan digunakan pada proses pembuatan karakter animasi:

1. Design Thinking

Keunggulan dari metode design thinking adalah mampu memicu berbagai ide inovatif (Alrazi dan Rachman 2021). Pada bagian design thinking ini, penulis ingin memaparkan pemikiran terkait desain bentuk karakter yang ada pada cerita Timun Mas. Pemikiran atas 3 identifikasi karakter terdiri dari:

a. Timun Mas

Timun Mas digambarkan sebagai sosok perempuan berumur 17 tahun yang memiliki paras cantik, berambut panjang dan memiliki kulit cerah. Dan satu desain yang digunakan untuk menggambarkan karakter Timun Mas ketika masih bayi.

b. Mbok Darni

Mbok Darni merupakan karakter ibu yang sudah berumur sekitar 50-an lebih. Rambut Mbok Darni sudah mulai memutih sebagian. Wajah mbok Darni sudah sedikit keriput dan memiliki warna kulit sawo matang.

c. Raksasa/Buto Ijo

Seperti namanya karakter ini memiliki tubuh raksasa, dua gigi taring dan berkulit hijau. Karakter ini juga memiliki rambut lebat atau biasa disebut dengan rambut gondrong yang berwarna hitam.

2. Design Spirits

Design spirit atau bisa disebut dengan desain jiwa, disini karakter didesain dalam sisi kejiwaan. Consequently, designers are in charge of not only creating the visual appearance of products but also verbally articulating the product semantics and emotional feelings attached to them (Sano dan Yamada 2022). Jadi tidak hanya mendesain visualnya saja, tetapi juga perlu untuk mendesain spirit atau jiwa karakternya. Berikut design spirits dari cerita Timun Mas:

a. Timun Mas

Timun Mas memiliki karakter yang baik hati, penurut, rajin, cerdas, tangguh dan pemberani.

b. Mbok Darni

Mbok Darni dideskripsikan sebagai orang yang sabar dan teladan berani membela apa yang disayangnya.



c. Raksasa/Buto Ijo

Raksasa merupakan tokoh yang memiliki watak rakus dan kejam serta suka menghasut.

Metode penciptaan karakter dengan cara mendeskripsikan bentuk visual dan watak karakter berdasarkan cerita dari beberapa sumber sehingga akan memudahkan proses pembuatan karakter serta mendapatkan desain yang sesuai dengan setiap karakter dan ceritanya. *Character design is one form of illustration that comes with the concept of "human" with all its attributes, which can be in the form of nature, physique, profession, place of residence and even destiny in various forms, such as animals, plants, or inanimate objects* (Pratiwi dkk 2022).

Sedangkan metode yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D yaitu aplikasi Toon Boom Harmony dengan teknik *frame by frame*. Dalam pembuatan sebuah perancangan karakter untuk animasi dan animasi harus memiliki data-data yang valid untuk mengaplikasikannya ke dalam karakter, cerita maupun animasi (Sumarli dan Kurnianto 2018).

Proses Pembuatan Animasi

Dalam pembuatan animasi perlu memperhatikan proses-prosesnya, pembuatan animasi dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap ini terdiri dari:

1. Pra Produksi
Tahap pra produksi membahas mengenai pengembangan skenario, pembuatan desain karakter, latar, warna, layout, dan storyboard beserta animasi kasar yang biasa disebut dengan storyboard animatic.
2. Produksi
Proses penggambaran setiap frame yang nantinya menjadi sebuah aset animasi, pembuatan latar tempat, pengambilan suara dan menyamakan gerak bibir dengan karakter.
3. Pasca Produksi
Pada tahap ini, animasi melalui tahap editing, grading atau pengoreksian warna, pemberian suara serta musik latar, dan yang terakhir adalah finishing.

Latar Belakang Karakter

Timun Mas adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Kisah ini menceritakan mengenai petualangan seorang perempuan muda cantik yang naik hati, cerdas, dan pemberani yang berusaha mengalahkan raksasa (Nindyana dan Aryanto 2022). Karakter yang ada dalam cerita Timun Mas ini merupakan karakter fiksi atau tidak nyata keberadaannya, sehingga memiliki beberapa versi nama karakter yang berbeda-beda.

Latar belakang dari karakter bisa dilihat dari budaya dan sejarah atau cerita yang melatar belakangi karakter, maupun dari suatu imajinasi baru yang terinspirasi dari berbagai hal. Latar belakang karakter dalam cerita Timun Mas terdiri dari 3 karakter, yaitu Timun Mas yang menjadi tokoh utama, tokoh ibu dan raksasa. Dibawah ini akan dijelaskan latar belakang setiap karakter:

1. Timun Mas
Timun Mas merupakan karakter yang muncul dari sebuah biji timun pemberian raksasa yang ditanam oleh sosok ibu. Timun itu berukuran besar dan berwarna emas.
2. Mbok Darni
Dalam cerita Timun Mas ini sosok ibu memiliki nama berbeda-beda pada setiap sumber, disini saya memberikan sebutan sang ibu menjadi Mbok Darni. Mbok Darni hidup sebatang kara, dan ingin memiliki sosok anak yang dapat merawatnya. Hal itu mustahil karena Mbok Darni sudah tidak mempunyai suami.
3. Raksasa
Raksasa dalam cerita Timun Mas ini diceritakan memiliki tubuh yang besar dan memiliki warna kulit hijau, atau yang biasa disebut dengan Buto Ijo. Raksasa ini muncul ketika Mbok

Darni ingin memiliki seorang anak. Sosok raksasa ini adalah sosok yang melatar belakang kejadian yang terjadi pada cerita Timun Mas.

Proses Pembuatan Karakter

Proses pembuatan karakter terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dari design thinking dan design thinking karakter. Setelah menuliskan pengidentifikasian karakternya, tahap selanjutnya yaitu membuat sketsa rancangan karakter yang memuat gambaran bentuk karakter dan pemilihan warna. Di bawah ini merupakan proses yang perlu diperhatikan dalam membuat karakter animasi 2D:

1. *Sketch*
2. *Inking*
3. *Coloring*
4. *Finishing*

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Karya

Penulis memilih format animasi 2D, dengan mengambil tema cerita rakyat yang berjudul “Timun Mas”. Produksi film animasi Timun Mas ini mengangkat makna dan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya.

1. Judul Animasi : Timun Mas
2. Tema : Cerita Rakyat
3. Media : Digital
4. Kategori : Edukasi dan Hiburan
5. Format : MP4
6. Unsur Produksi : Video Animasi
7. Segmentasi : Semua Umur (SU)
8. Durasi : 5-10 menit

Obyek Karya dan Analisis Karya

Dalam karya ini penulis mengangkat tema cerita rakyat tentang Timun Mas, cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Cerita Timun Mas ini bisa menjadi salah satu cara untuk melestarikan budaya Indonesia kepada anak-anak muda generasi baru, dan memiliki potensi yang bagus sebagai alat untuk edukasi anak-anak.

Dengan penjelasan obyek diatas. Penulis memanfaatkan media animasi sebagai media yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat, khususnya anak-anak. Sehingga mengemas cerita rakyat Timun Mas ini dalam sebuah karya film animasi dengan gaya gambar kartun. Menggabungkan unsur hiburan dengan dengan edukasi sehingga menjadi daya tarik tersendiri.

Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Konsep Kreatif

1. Ide

Film animasi ini mengangkat sebuah cerita rakyat berjudul Timun Mas, yang memiliki nilai-nilai positif. Cerita Timun Mas ini menjadi ide dalam pembuatan animasi, Film animasi ini menitik beratkan pada penyampaian cerita. Cerita disampaikan dengan tampilan menarik dan alur cerita yang mudah dipahami.



2. Konsep Visual / *Design Thinking*

Pada bagian konsep visual ini, penulis berencana membuat desain visual yang sederhana dalam pembuatan aset-asetnya, baik obyek atau background latar. Warnanya dibuat lebih ringan dan setiap scene-nya dibuat dengan mengambil sudut-sudut yang tepat.

3. Sinopsis

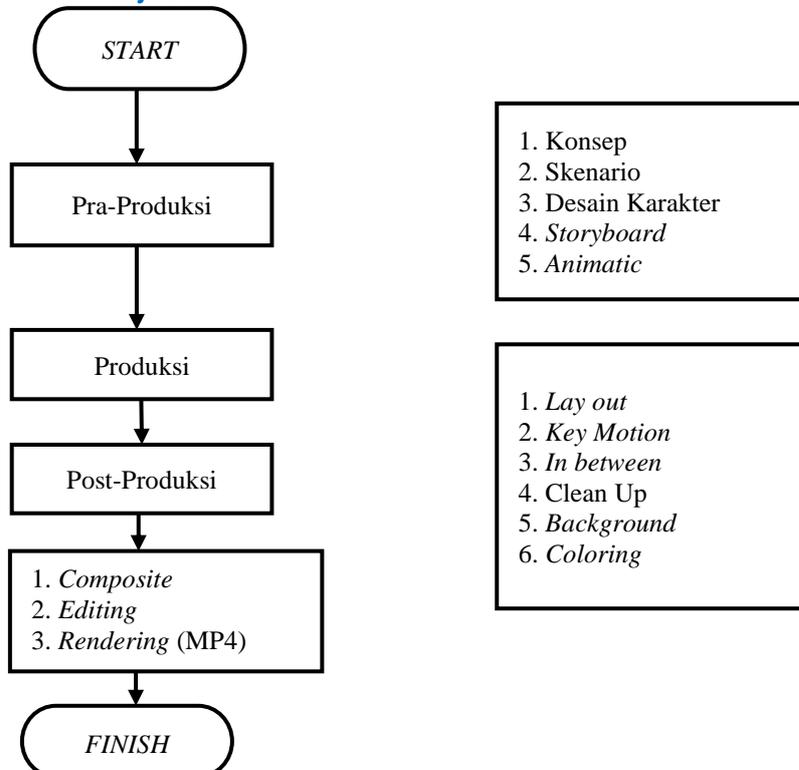
Secara singkat cerita Timun Mas dimulai dari seorang ibu yang menginginkan anak. Dalam mimpi sang ibu, ia mengambil suatu bungkusan di dekat pohon besar. Terbangun dari mimpinya, sang ibu menghampiri tempat itu dan menemukan biji mentimun. Ibu itu bertemu dengan raksasa dan melakukan sebuah kesepakatan, jika anak yang sudah diberikan berumur 17 tahun maka sang raksasa akan memakannya. Kisah Timun Mas pun diawali dengan perjuangan sang Timun Mas dalam menghadapi raksasa, dan diakhiri dengan Timun Mas yang berhasil menghadapi sang raksasa.

Konsep Teknis

Untuk memproduksi sebuah film animasi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti alat-alat apa saja yang akan digunakan dan bahan-bahan apa saja yang diperlukan. Semua alat dan bahan yang diperlukan harus di lits terlebih dahulu agar memudahkan saat produksi, sehingga berjalan dengan lancar. Alat dan bahan yang diperlukan diantaranya adalah sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 1. Laptop/Komputer | 6. Penggaris |
| 2. Pen Tablet | 7. Kertas |
| 3. Light Box | 8. Pensil |
| 4. Software | 9. Penghapus |
| 5. Scanner | 10. Dan lain-lain |

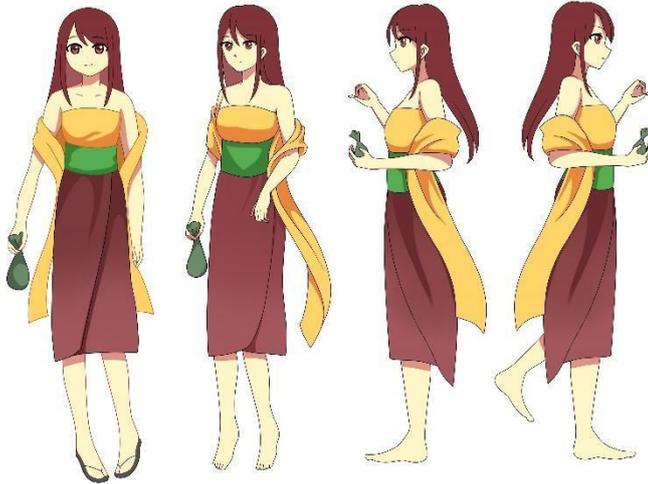
Sistem Kerja atau Produksi



Hasil

Hasil yang didapatkan dari penciptaan ini adalah berupa animasi pendek. Pada bagian ini merupakan tahapan untuk menguraikan masalah yang ada untuk mendapatkan gambaran objek secara menyeluruh. Dalam penulisan ini dan proses yang dilaksanakan selama dua minggu menghasilkan tiga desain karakter, satu halaman storyboard dan satu animasi GIF Timun Mas. Karakter yang dihasilkan diantaranya yaitu karakter Timun Mas, Mbok Darni, dan Buto Ijo.

1. Timun Mas



Gambar 1 Timun Mas

2. Mbok Darni



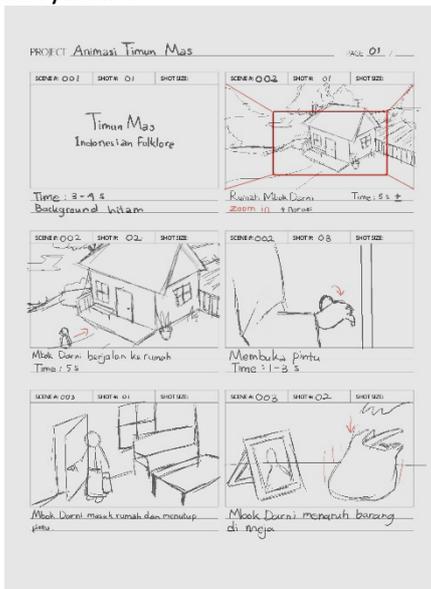
Gambar 2 Mbo Darni

3. Buto Ijo



Gambar 3 Buto Ijo

4. Storyboard



5. Animasi GIF



SCAN HERE

Animasi GIF Timun Mas ini dapat dilihat dengan scan kode QR yang ada disamping.

Analisis

Analisis diperlukan untuk dapat memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Beberapa analisis yang dilakukan yakni terkait analisis visual, dan warna yang dipakai dalam pembuatan proyek animasi, serta untuk melakukan penyesuaian terhadap konsep dan metode yang digunakan.

1. Analisis Visual

Hasil visual yang dihasilkan akan dianalisis, analisis yang dilakukan nantinya akan dievaluasi, direview, dan direvisi agar sesuai dengan jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Desain yang dihasilkan sesuai dengan tema dan konsep yang dipakai. Desainnya dibuat agar semua masyarakat dapat menikmati dan tau bahwa Indonesia memiliki cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai positif yang bisa dijadikan pedoman dalam kehidupan.

2. Analisis Warna

Warna merupakan pelengkap desain yang dapat mempengaruhi suasana hati dan jiwa orang yang melihatnya, warna dapat memunculkan reaksi senang, sedih, haru, semangat, dan lain-lain. Warna mampu mempengaruhi suasana hati seseorang yang melihatnya. Menggunakan warna-warna cerah sesuai dengan tujuan pembuatan animasi Timun Mas, agar anak-anak bisa menonton dengan membawa kesan menyenangkan dan agar dapat membawakan hawa atau suasana yang positif dan dapat membangun pola berpikir anak.

Dalam pembuatan animasi diperlukan juga ide yang matang karena harus bisa menghidupkan karakter sesuai dengan cerita dan tokoh. Proses ini merupakan proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang nantinya akan dibuat.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pendahuluan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah animasi pendek dengan format GIF tentang Timun Mas.
2. Pembuatan animasi 2D tentang kebudayaan di Jawa Tengah, yakni cerita rakyat dengan judul "Timun Mas" Sebagai media informasi dan edukasi untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia serta mengajarkan nilai-nilai yang positif bagi anak.
3. Film animasi 2D "Timun Mas" dibuat untuk mengenalkan dan meningkatkan kreatifitas anak muda, menambah pengetahuan serta kesadaran bagi masyarakat umum dari golongan muda maupun tua.

Daftar Pustaka

- Alrazi, Camila Zahra, dan Anung Rachman. 2021. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19." *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 14 (2): 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. 2020. "Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja." *Jurnal Bahasa Rupa* 4, no. 1: 10-16. URL:<https://ejournal.stikiindonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/576/206>
- Sumarli, Claudia Octaverina, dan Arik Kurnianto. 2018. "Developing karakter animasi berbasis kudapan khas Tionghoa." *Jurnal Desain* 5, no. 03: 162-173



URL:https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/viewFile/2170/1918

- Nanda, Dilla Dwi, Betty Simbolon, Friska Afriana Damanik, dan Yenita Br Sembiring. 2021. "Moral Value and Character Building Education in Folklore from Central Java "Timun Mas"." *Journal of Languages and Language Teaching* 9, no. 1: 85-91. URL: <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/3319>
- Nindyana, Dewana, dan Hendro Aryanto. 2022. "Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas". *BARIK* 3 (2), 1-14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44825>
- Masofa, Ima, dan Irwan Sumarsono. 2021. "Comparative Literature in Indonesian Folktale's Timun Mas and Disney's Beauty and the Beast." *Lingua Scientia* 28, no. 2: 99-103. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJBI/article/view/33459>
- Akbar, Fikran Haikal, Zaini Ramdhan, dan Rully Sumarlin. 2021. "Perancangan Karakter Animasi 3D Ciung Wanara untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Jawa Barat Designing Ciung Wanara 3D Animated Character to Introduce Folklore from West Java" 8 (6): 2814–21.
- Damiano, Rossana, Cristina Gena, Andrea Maieli, Claudio Mattutino, Alessandro Mazzei, Elisabetta Miraglio, e Giulia Ricciardiello. 2022. "UX Personas for Defining Robot' s Character and Personality."
- Gil, Raquel, Rodríguez Florian, Bayer Matteo, Toscani Dar, Giuseppe Claudio, dan Karl R Gegenfurtner. 2022. "Color Calibration of a Head Mounted Display for Colour Vision Research Using Virtual Reality." *SN Computer Science* 3 (1): 1–10. <https://doi.org/10.1007/s42979-021-00855-7>.
- Guo, Dinghan, dan Yue Ma. n.d. "Teaching Statistics - 2022 - Guo - The P-hacking-is-terrific Ocean - A Cartoon for Teac.Pdf."
- Kwiatkowski, Ariel, Eduardo Alvarado, Vicky Kalogeiton, C. Karen Liu, Julien Pettré, Michiel van de Panne, and Marie-Paule Cani. 2022. "A Survey on Reinforcement Learning Methods in Character Animation" 41 (2). <http://arxiv.org/abs/2203.04735>.
- Nanda, Dilla Dwi, Betty Simbolon, Friska Afriana Damanik, dan Yenita Br Sembiring. 2021. "Moral Value and Character Building Education in Folklore From Central Java "Timun Mas."" *Journal of Languages and Language Teaching* 9 (1): 85. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i1.3319>.
- Nindyana, Dewana Galuh, dan Hendro Aryanto. 2022. "PERANCANGAN KOMIK DIGITAL FANTASI CERITA RAKYAT NUSANTARA" 3 (2): 1–14.
- Pratiwi, Cita Anggun, Setyo Budi, dan Agus Purwantoro. 2022. "Open Access Strengthening the Sawyerigading Character in the I La Galigo Story in Tana Luwu Based on 2D Animation Visual," no. 2: 55–58.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. 2020. "Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja." *Jurnal Bahasa Rupa* 4 (1): 10–16. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i1.576>.
- Ramadhani, Halida Dwi Edyati, Nugrahardi. 2020. "Perancangan Animasi 2D "Pangeran Lembu." *Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 9, No. 2 (2020), 2337-3520 (2301-928X)* 9 (2).

- Sano, Shin, dan Seiji Yamada. 2022. "AI-Assisted Design Concept Exploration Through Character Space Construction." *Frontiers in Psychology* 12: 1–21. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.819237>.
- Sarjiati, Upik. 2021. "Shirobako ': The Representation of Passion And" 5415: 329–38.
- Sumarli, Claudia Octaverina, dan Arik Kurnianto. 2018. "Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa." *Jurnal Desain* 5 (03): 162. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2170>.
- Syah, Encep Zainul, dan Kankan Kasmana. 2021. "Animasi Pengenalan Karakter Jurig Leled Samak." *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain* 1 (2): 207–13. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v1i2.5708>.
- Wirya, I Gede, Mahendra Nandanawana, dan I Gede Harsemadi. 2021. "Media Pengenalan Pengelukan Di Pura Luhur Tamba Waras Berbasis 2 Dimension Hybrid Animation (Media for Pengelukan Introduction at Pura Luhur Tamba Waras Based on 2 Dimension Hybrid Animation)" 1: 1–8.

