

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI *HYBRID*  
PANATAYUNGAN PANJALU SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA SITU  
LENGKONG PANJALU**

***CHARACTER DESIGN IN THE HYBRID ANIMATED FILM PANATAYUNGAN  
PANJALU AS AN INFORMATION MEDIA FOR SITU LENGKONG PANJALU***

**Syakki Khatami<sup>1</sup>, Riky Taufik Afif<sup>2</sup>, Rully Sumarlin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

**syakkikhatami@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,**

**rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>**

---

**ABSTRAK**

Animasi "Panatayungan Panjalu" merupakan media informasi untuk melestarikan budaya dan wisata Situ Lengkong Panjalu, Ciamis. Dalam Animasi Panatayungan Panjalu desain karakter menjadi kunci untuk menghadirkan narasi yang memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya serta nilai-nilai lokal kepada penonton khususnya yang belum familiar dengan destinasi tersebut. Metode penelitian melibatkan pencarian data kualitatif melalui studi pustaka dan observasi, dengan analisis visual untuk merumuskan hasil penelitian. Manfaatnya meliputi kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan karakter animasi serta pemahaman yang lebih baik terhadap Situ Lengkong Panjalu sebagai destinasi wisata. Diharapkan, animasi ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang keberlanjutan budaya dan pentingnya pelestarian warisan lokal.

Kata Kunci: Animasi, Desain Karakter, Situ Lengkong, Panjalu

**ABSTRACT**

The animation "Panatayungan Panjalu" is an information medium to promote the culture and tourism of Situ Lengkong Panjalu, Ciamis. In the Panatayungan Panjalu Animation, character design is the key to presenting a narrative that introduces and promotes cultural riches and local values to audiences, especially those who are not yet familiar with the destination. The research method involves searching for qualitative data through literature study and observation, with visual analysis to formulate research results. The benefits include theoretical and practical contributions in the development of animated

characters as well as a better understanding of Situ Lengkong Panjalu as a tourist destination. It is hoped that this animation will not only entertain, but also provide a deep understanding of cultural sustainability and the importance of preserving local heritage.

**Keywords:** Animation, Character Design, Situ Lengkong, Panjalu

---

## **1. Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Karakter adalah elemen kunci dalam penceritaan, penyampaian pesan dan nilai-nilai yang relevan, oleh karena itu fokus utama dalam perancangan animasi Panatayungan Panjalu adalah untuk membuat desain karakter yang sesuai dengan penceritaan dan perwatakan yang sudah di tentukan yaitu penyampain pesan dan nilai mengenai keberlanjutan dan pelestarian ekosistem budaya wisata Situ Lengkong Panjalu. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Media Informasi**

Media adalah alat komunikasi dan sarana penyampaian berita. Baran (2012) menyoroti peran sentral media dalam pengembangan hubungan antar masyarakat serta mendukung interaksi di kalangan mereka. Media memiliki peran penting dalam memfasilitasi komunikasi, interaksi, dan pengembangan hubungan sosial di masyarakat.

### **2.2 Animasi**

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak- anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

### **2.3 Desain Karakter**

Menurut Rall (Rall, 2018) desain karakter dalam animasi mirip dengan proses casting film, di mana karakter dibuat sesuai dengan kebutuhan cerita. Pembuatan karakter dan pengembangan cerita saling memengaruhi, karena visual karakter dapat memengaruhi alur cerita dan sebaliknya. Dalam animasi, desain karakter dan cerita saling memengaruhi,

menciptakan kesatuan yang krusial untuk menciptakan keseimbangan dan daya tarik bagi penonton maka dari itu keduanya merupakan elemen terkait dalam produksi animasi, membentuk suatu kesatuan yang harmonis.

## **2.4 Style**

Menurut Maestri (2006), Disney dan Pixar menggabungkan gaya Realistic dan Stylized dalam animasi mereka. Gaya realistik menggambarkan objek dengan detail seperti dunia nyata untuk interaksi realistik, sementara gaya stylized memberi kebebasan desainer untuk mengeksplorasi bentuk dan warna, menciptakan visual yang unik dan inovatif.

## **2.5 Tokoh dan Penokohan**

Tokoh dan penokohan kunci dalam cerita, membentuk identitas pelaku peristiwa. Menurut Abrahams dan Nurgiyantoro (2017), tokoh adalah pelaku utama, dan penokohan merupakan cara penulis menghadirkan karakter, mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitasnya. Menurut White (2009) desain karakter mencerminkan watak dan peran, memengaruhi persepsi penonton. Kesesuaian antara gambaran tokoh dan watak penting agar kualitas cerita tetap terjaga (Putra, 2014).

Tokoh, sebagai pelaku utama, dihadirkan melalui penokohan yang memungkinkan pembaca menafsirkan kualitas karakter. Desain karakter yang sesuai dengan watak dan peran. Desain karakter memainkan peran penting dalam memengaruhi persepsi penonton. Pentingnya kesesuaian antara gambaran tokoh dan watak yang menjadi faktor kunci untuk menjaga kualitas cerita.

### **2.5.1 Metode Langsung**

Menurut Minddrop (2005), mengandalkan pemaparan watak tokoh melalui komentar langsung dari penulis yang menjelaskan kualitas masing-masing tokoh.

### **2.5.2 Metode Tidak Langsung**

Menurut Minddrop (2005), memberikan kebebasan pada tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui perkataan dan perbuatan mereka sendiri.

## **2.6 Basic Shapes**

Menurut Tillman (2011), bentuk adalah elemen dasar yang menentukan penampilan dan fungsi objek. Dalam desain karakter, lingkaran, persegi, dan segitiga sering menjadi titik awal, membawa konotasi psikologis tertentu. Pemahaman dan manipulasi bentuk ini penting untuk menciptakan representasi karakter yang kuat dan berdimensi.

### **2.6.1 Lingkaran**

Lingkaran sering dikaitkan dengan sifat positif seperti kelembutan, keharmonisan, dan keamanan. Karakter yang diwakili oleh bentuk ini terlihat ramah, penyayang, dan mudah didekati. Namun, terlalu banyak lingkaran dalam desain dapat membuat karakter terlihat terlalu naif atau kurang berdaya. Bentuk lingkaran juga dapat mewakili sifat yang rakus atau orang yang berpenghasilan besar.

### **2.6.2 Persegi**

Persegi, sering dikaitkan dengan kestabilan, keteraturan, dan keamanan, mencitrakan karakter sebagai sosok dapat diandalkan, rasional, dan terstruktur. Seimbangkan kestabilan persegi dengan elemen lain untuk menciptakan desain karakter yang menarik.

### **2.6.3 Segitiga**

Segitiga tidak memiliki asosiasi khusus dengan feminitas atau maskulinitas. Bentuk ini dapat mencerminkan pergerakan, penyimpangan, dan ketajaman. Karakter yang ditandai dengan penggunaan bentuk segitiga cenderung menjadi individu yang cepat, jeli, agresif, dan memiliki wawasan yang luas.

## **2.7 Siluet**

Siluet adalah garis luar dari sebuah desain yang diberi warna hitam. Penggunaan siluet dapat memberikan gambaran tentang karakter dan sifat yang melekat padanya. Selain itu, siluet juga memiliki kemampuan untuk memberikan identitas khas atau "branding" kepada suatu karakter (White, 2009). Maka dari itu siluet berperan penting dalam membentuk identitas khas atau "branding" yang mudah dikenali.

## **2.8 Proporsi**

Menurut Barton (2017), Proporsi adalah pengukuran yang berhubungan dengan dimensi suatu objek. Dalam konteks ini, proporsi mengacu pada tinggi total karakter, termasuk panjang torso, lengan, dan kaki. Proporsi dapat mengungkapkan berbagai aspek karakter. Misalnya, karakter dengan kepala besar bisa menggambarkan bahwa mereka memiliki pengetahuan yang luas.

## **2.9 Head Height**

Menurut White (2009), tinggi kepala menentukan proporsi kepala terhadap tinggi tubuh karakter. Biasanya, manusia diukur dengan 7 kepala, karakter manga hingga 9 kepala, dan

kartun sederhana hanya dua kepala. Konsep ini penting dalam menciptakan berbagai estetika visual dalam desain karakter.

### **2.10 Emosi**

Menurut Roberts (2011), emosi adalah ekspresi perasaan seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang dapat berlangsung singkat atau lama. Emosi dapat dibagi menjadi tiga tingkat intensitas: *positif dan negatif* (kebahagiaan vs. amarah), keterikatan dan penolakan (perhatian vs. jijik), serta ketenangan dan kegembiraan. Kategori-kategori ini mencerminkan kompleksitas dan keragaman pengalaman emosional manusia dalam berbagai situasi.

### **2.11 Ekspresi**

Ekspresi wajah adalah alat komunikasi penting dalam menyampaikan emosi tanpa kata-kata. Menurut Roberts (2011), ekspresi wajah menyampaikan emosi melalui kontraksi dan relaksasi otot dengan delapan bentuk dasar: kebahagiaan, kesedihan, keterkejutan, ketakutan, kemarahan, jijik, ketertarikan, dan rasa sakit. Ekspresi ini melibatkan perubahan alis, mata, dan mulut, menjadi alat komunikasi emosi tanpa kata-kata.

### **2.12 Bahasa Tubuh**

Menurut Roberts (2011), penguasaan bahasa tubuh penting dalam animasi untuk memperkuat pesan karakter melalui ekspresi tubuh. White (2009) menyatakan bahwa bahasa tubuh menghubungkan dialog dan reaksi karakter. Ada empat bahasa tubuh dasar: terbuka (positif), tertutup (penolakan), maju (ketertarikan), dan mundur (pengabaian).

### **2.13 Warna**

Menurut Mollica (2018), warna adalah kesan dari pantulan cahaya benda dan memiliki konotasi sosial tertentu. Roda warna terdiri dari 12 warna: primer, sekunder, dan tersier. Skema warna seperti analogus, komplementer, dan triadik digunakan dalam ilustrasi untuk mencapai keselarasan, kontras, dan harmoni visual.

### **2.14 Psikologi Warna**

Menurut Priharto (2020), psikologi warna, warna mempengaruhi perilaku dan emosi manusia. Merah dikaitkan dengan percaya diri dan kemarahan, kuning dengan kebahagiaan, biru dengan kesedihan, jingga dengan kreativitas, hijau dengan keamanan, dan ungu dengan kemewahan. Warna juga mempengaruhi persepsi dan opini terhadap merek atau produk.

### **2.15 Kualitatif**

penelitian kualitatif adalah pendekatan deskriptif yang menekankan analisis mendalam dari perspektif subjek. Ini menggunakan landasan teori untuk membimbing fokus penelitian

dan mendeskripsikan peristiwa sosial secara naratif, menyoroti makna tersembunyi untuk memberikan pemahaman yang kaya terhadap realitas sosial. (Bongdan & Biklen, 1982; Cozby, 2009; Anggito & Setiawan, 2018).

## 2.16 Obsevasi

Observasi adalah metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang dapat diamati secara visual. Dalam observasi objek visual, peneliti mengumpulkan data dengan mengandalkan indera penglihatan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik, perilaku, atau pola yang ada pada objek yang diamati.

## 3. Data dan Analisis Data

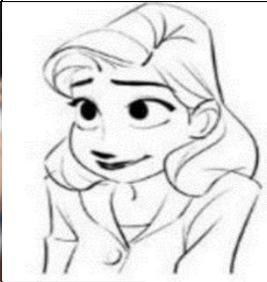
### 3.1 Data Khalayak Sasaran

Menurut Sawyer (2018), animasi ini ditujukan untuk remaja berusia 19-20 tahun dari Ciamis, terutama pelajar atau mahasiswa. Tyas (2022) menambahkan, mereka menyukai anime dan kartun, aktif di YouTube, serta tertarik berwisata dan alam. Animasi ini berpotensi memperkenalkan Situ Lengkong Panjalu kepada mereka.

### 3.2 Data Hasil Observasi

Observasi di Desa Panjalu menunjukkan mayoritas penduduk berkulit sawo dengan laki-laki disana rata-rata memakai kaos, dan baju koko namun ada beberapa dari mereka menggunakan kemeja dan jaket. Perempuan rata-rata berkerudung dengan busana yang bervariasi.

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

Wreck-It Ralph	My Adventure with Superman	Disney's Paperman	Ratatoille
			

Penulis merancang karakter untuk animasi "Panatayungan Panjalu" dengan mengambil inspirasi dari empat karya berbeda. Dari animasi "Wreck-It Ralph," gaya penggambaran semi realistis dan stylized dari karakter seperti Venellope menjadi referensi untuk desain fisik karakter AI. Dari "My Adventures with Superman," kepribadian yang

tegas dan karakteristik sebagai jurnalis memberikan inspirasi untuk karakter dengan kulit sawo matang di animasi. "Paperman" memberikan inspirasi dalam teknik penggambaran dan proporsi tubuh karakter. Dari "Ratatouille," karakter Skinner menjadi panduan untuk desain fisik dan perilaku karakter dalam cerita.

## **4.1 Konsep Perancangan**

### **4.1.1 Konsep Pesan**

Animasi Situ Lengkong Panjalu menyoroti kekayaan budaya dan sejarah danau, serta makam tokoh agama Islam, dengan tokoh-tokoh lokal yang menyampaikan pesan pelestarian budaya dan pariwisata. Animasi ini dirancang untuk menarik perhatian penonton dan menyampaikan pesan keberlanjutan serta kekayaan budaya Situ Lengkong Panjalu.

### **4.1.2 Konsep Kreatif**

Menurut Tony White (2009), desain karakter meliputi penelitian, sketsa awal, pengembangan desain dengan siluet dan detail, model sheet, penentuan warna dan tekstur, serta finalisasi. Desain karakter animasi "Panatayungan Panjalu" terinspirasi dari film seperti Wreck-It Ralph dan My Adventures with Superman. Karakter utama, Adira, adalah jurnalis terkenal berkerudung, mencerminkan mayoritas perempuan di Situ Lengkong, Panjalu. Proses desain melibatkan moodboard pakaian, sketsa kasar, turnaround, ekspresi, dan gestur untuk persiapan animasi.

### **4.1.3 Konsep Media**

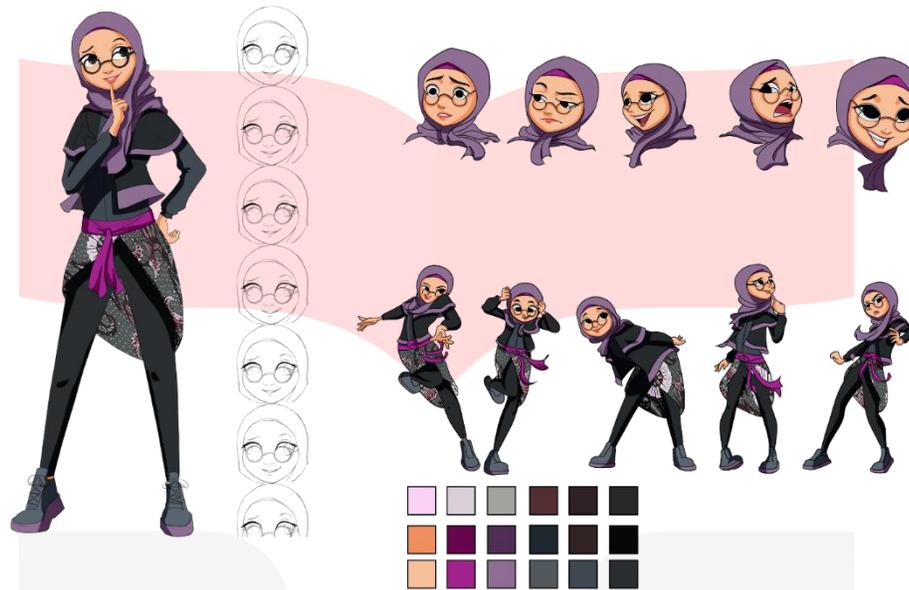
Penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk merancang desain karakter animasi Panatayungan Panjalu. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya dalam eksplorasi desain, sketsa, pewarnaan, dan rendering karakter. Proses painting dan manipulasi warna yang baik menjadi alasan utama pemilihan Adobe Photoshop.

### **4.1.4 Konsep Visual**

Animasi "Panatayungan Panjalu" menampilkan Adira, jurnalis terkenal berhijab, bersama asisten virtualnya, Cata, mengungkap rencana jahat kepala desa dan pengusaha untuk membangun hotel dengan rumor horor. Berfokus di Desa Panjalu, mayoritas penduduknya beragama Islam. Adira digambarkan tegas dan karismatik dengan rok batik Ciamis, sementara Cata terinspirasi dari Vanellope dan Cortana, berkarakter aktif dan magis. Karakter lokal digambarkan berkulit sawo matang dan berpakaian sederhana, mencerminkan budaya setempat.

## 4.2 Hasil Perancangan

### 4.2.1 Adira



Nama Karakter	Adira
Tokoh	Utama (Protagonis)
Usia	24 tahun
Gender	Perempuan
Ciri Fisik	Tinggi 165cm, menggunakan kerudung, Berat badan ideal
Kepribadian	Tegas, keras kepala, pemberani, karismatik

Adira, jurnalis terkenal dari Jakarta, berlibur di rumah bapaknya di Desa Panjalu. Tegas dan karismatik, Adira dikenal berani mengungkap fakta. Bersama teman artifisialnya, Cata, Adira mengungkap kebohongan dan menggagalkan rencana jahat kepala desa dan pengusaha. Adira mengenakan jas hitam dengan kemeja abu-abu, sabuk dan rok batik khas Ciamis, serta sepatu kasual hitam dengan sol ungu. Terinspirasi dari Paperman dan My Adventure with Superman, serta jurnalis Indonesia seperti Najwa Shihab dan Rosiana Silalahi, Adira dirancang untuk merepresentasikan budaya Panjalu dan Ciamis.

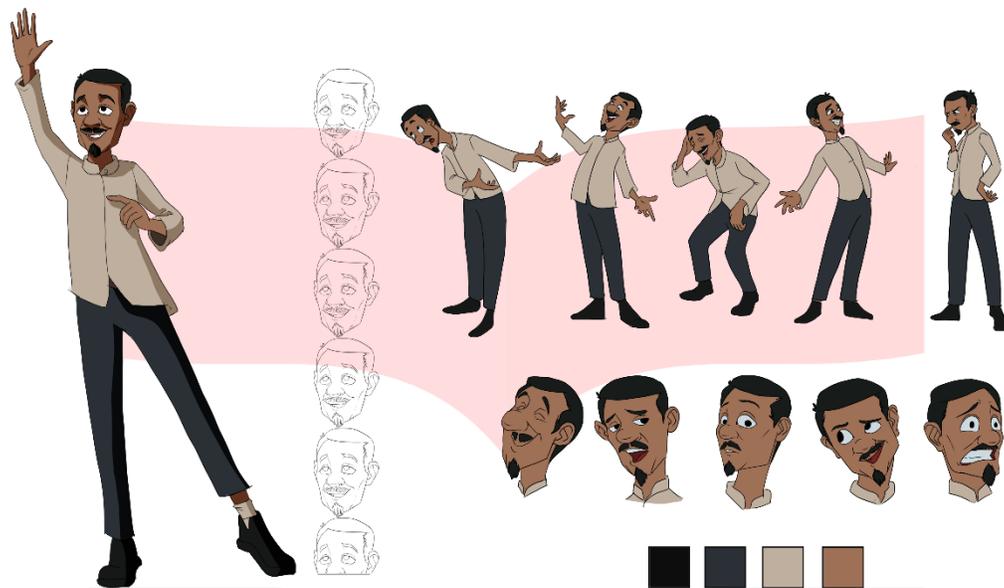
## 4.2.2 Cata



Nama Karakter	Cata
Tokoh	Tokoh pembantu
Usia	-
Gender	Perempuan
Ciri Fisik	Tinggi 100cm, menggunakan kuncir rambut
Kepribadian	Ceria, energik, hiper, sangat suka berpetualangan

Cata, teman artifisial Adira, hanya terlihat melaluiacamata khusus. Cata berkarakter hiper, ceria, dan energik, selalu setuju dan mengikuti arahan Adira. Dengan tampilan warna dominan ungu, tubuh seperti anak-anak, pita rambut, jaket cyberpunk, dan sepatu besar, Cata memiliki dalaman selutut. Karakter Cata dirancang berdasarkan referensi animasi seperti Wreck-It Ralph, dengan kombinasi warna analogus ungu dan merah muda untuk memperkuat sifat energik dan ceria, serta mencerminkan optimisme, kebahagiaan, kekuatan, dan magis berdasarkan teori psikologi warna.

### 4.2.3 Bapak

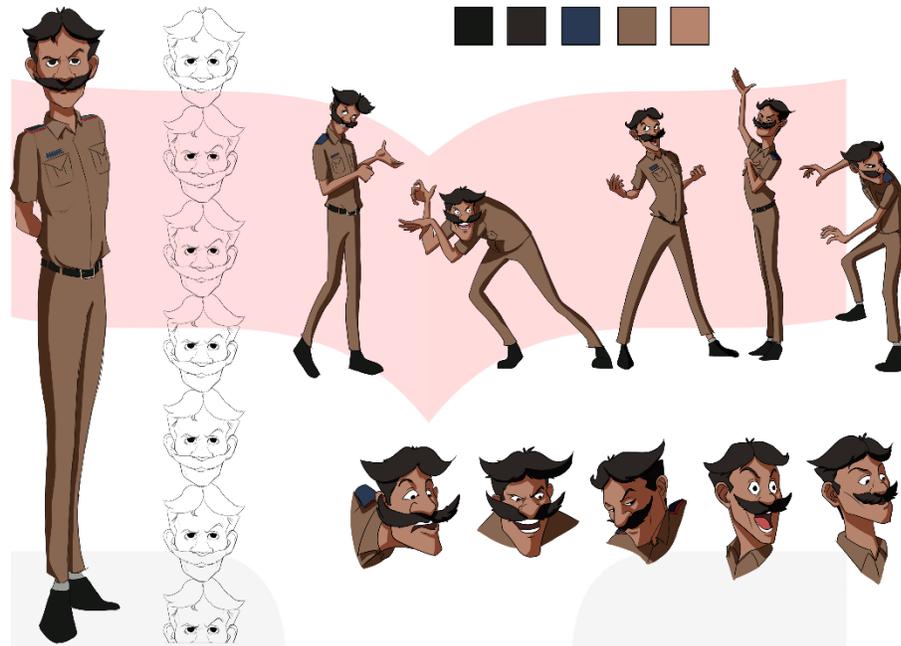


Nama Karakter	Bapak Adira
Tokoh	Tokoh pembantu
Usia	52 tahun
Gender	Laki-laki
Ciri Fisik	Tinggi 172cm, berambut pendek, berkumis, berpawakan sedikit gendut
Kepribadian	Ceria, hangat, peduli, ramah, dan penyayang

Bapak, ayah Adira, adalah tokoh yang hangat, peduli, ramah, dan penyayang. Ia mengajak Adira berlibur ke rumahnya di Desa Panjalu. Berpenampilan dengan baju koko dan celana hitam, Bapak Adira memiliki kulit sawo matang, kumis tipis, dan jenggot di dagu. Karakter Bapak dirancang berdasarkan observasi penduduk Desa Panjalu yang mayoritas beragama Islam, serta referensi dari wisata Situ Lengkong Panjalu, tempat penziarahan Prabu Hariang, penyebar agama Islam. Penampilan Bapak

mencerminkan budaya dan tradisi lokal, menggabungkan unsur-unsur dari observasi dan referensi setempat.

#### 4.2.4 Kepala Desa

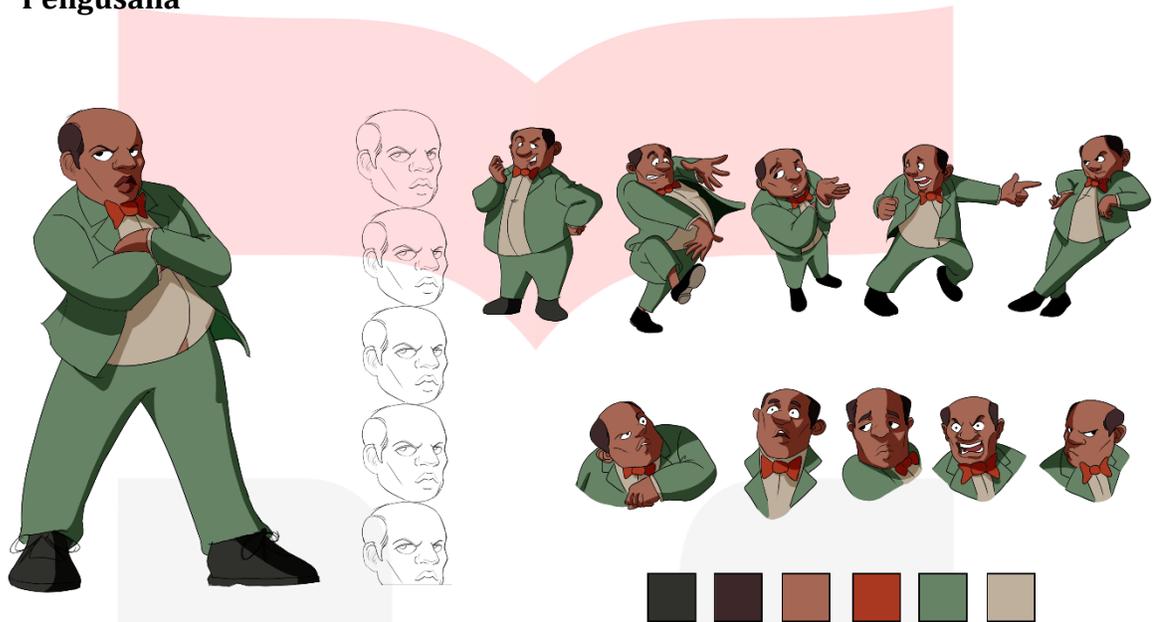


Nama Karakter	Kepala Desa
Tokoh	Tohoh Antagonis
Usia	45 tahun
Gender	Laki-laki
Ciri Fisik	182cm, rambut menyerupai tanduk, bekumis panjang, berpawakan kurus
Kepribadian	Kejam, egois, mata duitan, dan pengucut

Kepala desa dianggap sebagai tokoh yang kejam dan hanya peduli pada uang. Ia ingin menjual pulau untuk membangun hotel bersama pengusaha dengan menyebarkan rumor palsu agar pulau tersebut kehilangan pengunjung, sehingga mempermudah proses pembangunan hotel. Kepala desa mempunyai warna kulit yang sawo dan rambut menyerupai tanduk dengan kumis yang panjang. Kepala desa berpawakan kurus dan tinggi. Kepala desa mengenakan busana yang biasa digunakan kepala desa.

Saat merancang tokoh Kepala Desa, penggambaran watak karakter tersebut didasarkan pada hasil analisis karya dari animasi Ratatouille. Selain itu, penulis juga mengambil referensi dari observasi yang dilakukan ketika berada di Desa Panjalu, di mana mayoritas warganya memiliki kulit sawo.

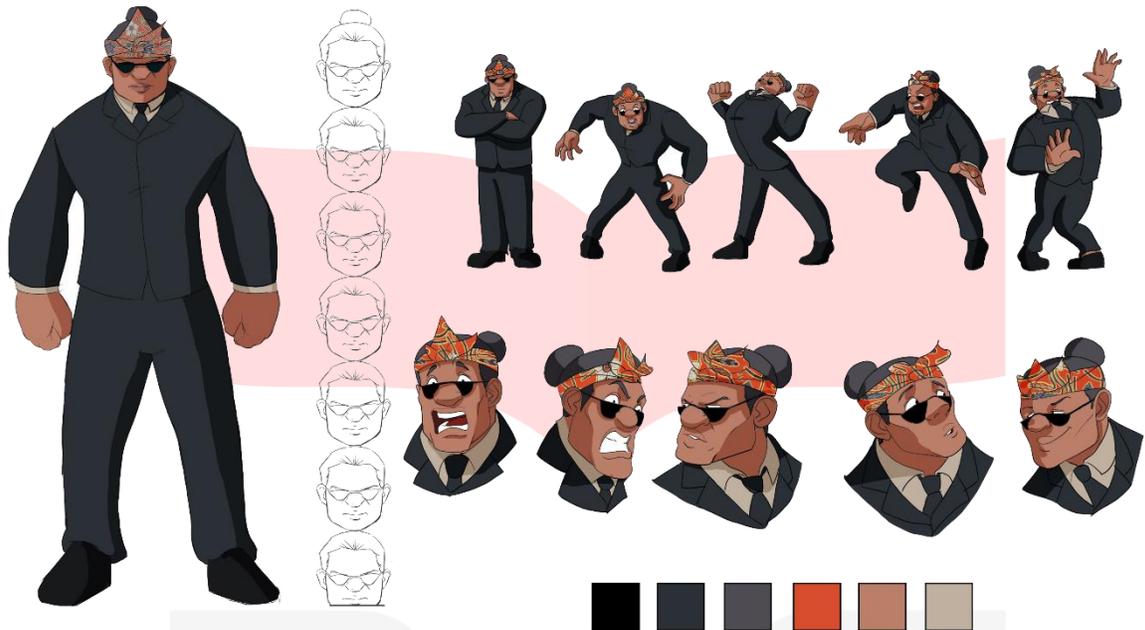
#### 4.2.5 Pengusaha



Nama Karakter	Pengusaha
Tokoh	Tokoh Antagonis
Usia	45 tahun
Gender	Laki-laki
Ciri Fisik	Tinggi 152cm, botak, dan berpawakan gendut dan besar
Kepribadian	Rakus, Kejam, egois, dan mata duitan

Pengusaha adalah tokoh kejam yang hanya peduli pada uang, berencana membangun hotel di pulau Nusa Larang bersama kepala desa. Berkulit sawo matang, pendek, Tokoh tersebut dirancang berdasarkan analisis karya dan teori dengan rambut hanya di samping, ia mengenakan jas dan celana hijau, dasi pita jingga, kemeja putih, dan sepatu hitam. Karakter Pengusaha dirancang dengan bentuk dasar lingkaran untuk menonotasikan psikologis, serta tampak besar untuk menekankan sifat rakusnya. Warna hijau dipilih karena sering dikaitkan dengan uang, ambisi, dan keserakahan, cocok dengan karakter mata duitan Pengusaha.

#### 4.2.5 Pengawal



Nama Karakter	Pengawal
Tokoh	Tokoh antagonis
Usia	38 tahun
Gender	Laki-laki
Ciri Fisik	Tinggi 188cm, rambut yang dikuncir, menggunakan ikat kepala batik.
Kepribadian	Penurut, kejam, dan tegas

Ia adalah pengawal pribadi dari pengusaha yang bertanggung jawab untuk melindungi semua rencana pengusaha dari segala ancaman dan menjaga kepala desa dari gangguan. Pengawal mempunyai rambut yang diikat dan kulit sawo matang. Ia mengenakan ikat kepala bermotif batik, kacamata hitam, jas, dan dasi. Dalam merancang karakter Pengawal, penulis menggunakan bentuk dasar, terutama persegi, untuk membawa konotasi psikologis dan mempertegas penggambaran watak yang kejam dan tegas.

### 5.1 Kesimpulan

Masyarakat Panjalu memiliki warna kulit sawo matang dengan variasi, rambut hitam pendek, dan berpakaian kasual. Dalam merancang desain karakter animasi Panatayungan Panjalu untuk media informasi wisata Situ Lengkong Panjalu, karakter utama, Adira,

digambarkan sebagai jurnalis cerdas dan penuh semangat petualangan. Tokoh pembantu seperti Cata dan Bapak serta Asisten Virtual Adira mencerminkan kehangatan dan keterlibatan budaya lokal serta penggunaan TIK. Desain karakter ini bertujuan menyampaikan pesan keberlanjutan, apresiasi budaya lokal, dan pentingnya pelestarian ekosistem dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu.

## **5.2 Saran**

Dengan perancangan desain karakter animasi Panatayungan panjalu, penulis berharap dapat meningkatkan kesadaran tentang keberlanjutan, mempromosikan budaya lokal, dan meningkatkan pemahaman tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam cerita yang mendidik, serta menjaga kelestarian wisata dan nilai budaya Situ Lengkong Panjalu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Badan Pusat Statistik Kecamatan Ciamis, 2020. Kecamatan Panjalu Dalam Angka 2020. Bandung: BPS Kecamatan Ciamis.
- Barton, C. (2017). *How to Draw People in Proportions*. Retrieved from How to Draw Comics: <https://www.howtodrawcomics.net/how-to-draw-people-in-proportion>
- Cozby, P. C. (2009). *Methods in Behavioral Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (A. Fawaid, Trans. 3 ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Riders.
- Minedrop, A. (2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mollica, P. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color For Beginning Artists*. Walter Foster Publishing.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian semiotika dalam animasi 3D Let’s Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi-Bogor: Ghalia Indonesia.

Nurgiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Priharto, S. (2020). *Pentingnya Psikologi Warna pada Marketing dan Pengembangan Bisnis*,

Www.Accurate.Id. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pentingnyaipsikologi-warna-pada-bisnis/>

Putra. (2014). *Penokohan dan Perwatakan Tokoh Novel Bumi Cinta Karya habiburrahman El-Shirazy*

Rall, H. (2018). *Animation: From Concept to Production*. CRC Press.

Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D*.

Sawyer, S. M. 2018. *The age of adolescence*. 2(3): 223-228.

Somantri, G. R. (2005). Memahami metode kualitatif. *Makara, Sosial Humaniora*, 9(2), 57-65.

Sutrano. (2020). Konstruksi Ideologi Fetisme Komoditi dalam Video Klip Coldplay “*Adventure of a Lifetime*”. *KINESIK*, 22.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Oxford: Elsevier Focal Press.

Tyas, A. K. 2022. Survei Minat Remaja Terhadap Jenis Film. Diakses pada tanggal 3 Januari 2024, dari <https://www.researchgate.net/publication/360453580>

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Focal Press.