

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI " KARTA THE LEGEND OF CIKONDANG VILLAGE " SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN MEDIA VISUAL PENGETAHUAN REMAJA 12-21 TAHUN AKAN KEBUDAYAAN KAMPUNG ADAT CIKONDANG

Ahmad Rafi Hanif Ananda<sup>1</sup>, Mario<sup>2</sup> dan Rully Sumarlin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan  
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

*ahmadrafi@student.telkomuniversity.ac.id , dsmario@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak :** Bagi kalangan remaja tempat wisata menjadi hal yang cepat sekali digandrungi, selain karena sekedar mengikuti trend yang ada, para remaja juga akan tertarik dengan suatu tempat wisata yang mampu memberikan daya tariknya. Untuk memperkenalkan suatu tempat wisata, tentu diperlukan media promosi, masalah yang dihadapi tempat wisata bertemakan budaya biasanya terletak dari mindset remaja yang menganggap wisata budaya adalah hal yang membosankan, untuk itu diperlukanlah sebuah media pengetahuan yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan sekaligus dapat memberikan informasi lebih wisata budaya tersebut, seperti untuk memperkenalkan Cagar Budaya Kampung Adat Cikondang pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari hasil wawancara langsung dengan para remaja dan narasumber dari Kampung Adat Cikondang, serta beberapa ahli dibidang kebudayaan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan reduksi data, penyajian data, analisis data dan penarik kesimpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara dan upaya untuk memberikan pengetahuan, serta mempromosikan kepada usia remaja agar dapat mengenal apa itu Kampung Adat Cikondang, kebudayaan apa yang terdapat di sana dan dampak yang mereka dapatkan ketika mengenal sekaligus mempelajari semua tentang Kampung Adat Cikondang.

**Kata Kunci :** Remaja, Budaya, Kampung Adat Cikondang

**Abstract :** *For teenagers, tourist attractions become things that are quickly loved, apart from just following the existing trends, teenagers will also be interested in a tourist spot that is able to provide its attractiveness. To introduce a tourist spot, of course a promotional media is needed, the problem faced by cultural-themed tourist attractions usually lies in the mindset of teenagers who think cultural tourism is boring, for that a knowledge media is needed that serves to provide knowledge as well as to promote cultural tourism, such as to introduce the Cikondang Traditional Village Cultural Heritage to teenagers. This research is a qualitative descriptive research. The data used is primary data obtained from direct interviews with teenagers and sources from Cikondang Traditional Village, as well as several experts in the field of culture. Data collection techniques using interviews, observation, and documentation techniques. Data analysis techniques in this study are data reduction, data presentation, data analysis and conclusion drawing. This research aims to find out how ways and efforts to provide knowledge, as well as promote to teenagers so that they can recognize what Cikondang Traditional Village is, what culture is there and the impact they get when they know and learn all about Cikondang Traditional Village.*

**Keywords:** *teenagers, Culture, Cikondang Traditional Village*

## PENDAHULUAN

Menurut Pendit (1994), terdapat berbagai jenis pariwisata yang telah dikenal, salah satunya adalah wisata budaya. Wisata budaya merupakan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan memperluas wawasan hidup seseorang, melalui kunjungan ke berbagai tempat, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Dalam perjalanan ini, individu dapat mempelajari keadaan masyarakat setempat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, serta cara hidup, budaya, dan seni yang ada. Sementara itu, berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, pariwisata didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mengunjungi suatu tempat tertentu. Tujuan dari perjalanan ini bisa bervariasi, mulai dari rekreasi, pengembangan pribadi, hingga mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi, meskipun hanya berlangsung dalam waktu yang singkat. Kampung Adat Cikondang terletak di Kabupaten Bandung, sekitar 38 kilometer dari Ibukota Jawa Barat. Kampung ini memiliki sejarah yang kaya, sudah ada sekitar 200 tahun. Namun, pada tahun 1942, kebakaran menghancurkan sebagian besar rumah penduduk, menyisakan hanya satu rumah yang kini dikenal sebagai Rumah Adat Cikondang. Rumah ini merupakan warisan budaya yang paling mencolok dari masyarakat Kampung Adat Cikondang. Meskipun bentuk rumahnya tidak lagi dibangun seperti aslinya dan penduduk Kampung Adat Cikondang terbuka terhadap kemajuan zaman, mereka tetap menjaga nilai-nilai luhur yang telah diturunkan secara generasi ke generasi, yang menjadi pedoman hidup bagi mereka. Desa Adat Cikondang juga menawarkan dua jenis wisata: wisata lingkungan dan wisata budaya. Bagi kalangan remaja tempat wisata menjadi hal yang cepat sekali digandrungi, selain karena sekedar mengikuti trend yang ada, para remaja juga akan tertarik dengan suatu tempat wisata yang mampu memberikan daya tariknya. Untuk memperkenalkan suatu tempat wisata, tentu diperlukan media promosi, masalah yang dihadapi tempat wisata bertemakan budaya biasanya terletak dari mindset remaja yang menganggap wisata budaya adalah hal yang membosankan. Berangkat dari fenomena tersebut, penulis mengangkat budaya Desa Adat Cikondang sebagai topik tugas akhir dengan bentuk perancangan desain karakter dalam pembuatan animasi "Descendants of Cikondang Traditional Village", dikarenakan sejauh ini belum ada media visual pengetahuan yang membahas tentang

kebudayaan Desa Adat Cikondang. Penulis berfokus pada perancangan desain karakter, guna memperkenalkan seperti apa masyarakat desa adat cikondang sehari-hari, serta bagaimana kebudayaan di sana dilaksanakan, di sini penulis juga tetap membawa penyampaian akan sejarah dari Kebudayaan Desa Adat Cikondang.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan judul dari fenomena yang diambil, yakni mengangkat tema edukasi terkait bagaimana upaya memberikan pengetahuan sekaligus mempromosikan wisata budaya Kampung Adat Cikondang kepada remaja, maka metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif dapat membantu penulis dalam menggali makna, pandangan, dan nilai yang melekat dalam wisata budaya Kampung Adat Cikondang. Dengan menggunakan analisis matriks dan analisis visual. Penulis mengutip beberapa teori studi pustaka dalam menyusun tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut :

### **Unsur Kebudayaan**

Kebudayaan setiap masyarakat atau suku bangsa terdiri atas unsur-unsur besar maupun unsur-unsur kecil yang merupakan bagian dari suatu kebulatan yang bersifat sebagai kesatuan. Adapun unsur-unsur budaya yang mudah berubah meliputi; seni, bahasa, teknologi. Sedangkan unsur-unsur budaya yang sulit berubah meliputi: agama (sistem kepercayaan), sistem sosial, dan system pengetahuan.

### **Animasi 2D**

Menurut Selby (2013:6), animasi merupakan bentuk ekspresi audiovisual yang sangat menarik dan efektif, yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan kisah atau menyampaikan ide. Salah satu bentuk animasi yang populer adalah animasi 2D, sebuah seni yang telah ada sejak lama dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Animasi 2D menggunakan gambar dua dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam teknik ini, gambar-gambar akan dipindahkan dengan cepat sehingga menciptakan efek tampak bergerak. Animasi 2D dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk film, iklan, video game, dan lain-lain.

## **Desain Karakter**

Menurut Dudy Wiyancoko, seorang ahli praktisi di bidang desain, desain mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pembuatan konsep analisis data, perencanaan proyek, penggambaran/rendering, perhitungan biaya, pembuatan prototipe, pengujian struktur, serta pengujian berkendaraan. Sementara itu, desain karakter adalah proses visualisasi tokoh yang disesuaikan dengan tema cerita, mencakup penentuan nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, dan busana karakter. Hal ini penting agar tercipta keselarasan antara cerita dan visualisasi. Selain itu, desain karakter juga berperan dalam menghasilkan konsep penokohan yang matang. (Slamet: 2022)

## **Konsep Desain Karakter**

Karakter yang ikonik Menurut Kricfalusi (2008), ada beberapa faktor yang membuat suatu desain karakter mampu bertahan lama (longlasting) dan ikonik, antara lain:

- a. Desain karakter sebaiknya dapat dikenali dengan mudah, secara langsung dan mempunyai bentuk fisik yang menarik.
- b. Desain karakter harus memiliki sifat dan karakteristik yang real dan tidak seakan dibuat-buat sehingga karakter tersebut menjadi ikonik.
- c. Desain karakter harus memiliki keunikan, yang dimaksud karakter yang unik adalah karakter yang memiliki ciri khas tertentu yang berbeda dengan desain karakter yang lainnya.
- d. Desain karakter harus saling memiliki hubungan dengan karakter lainnya sehingga menciptakan hubungan komunikasi antara satu dengan yang lainnya.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Wawancara yang dilakukan ditujukan untuk mengetahui sejauh mana Desa Adat Cikondang ini diketahui oleh narasumber secara personal dan inovasi promosi menggunakan visual karakter menurut narasumber.

Berikut merupakan data hasil wawancara narasumber untuk melengkapi data penelitian ini :

Table 1 Hasil Wawancara Narasumber




Narasumber				
Abhilawa tri nur fil-ardh	Dzikra Ratu Annisa	Lutfi Nur Alifa	Fikri Febriansyah	Adilla Rahmatania
Mahasiswa PKL (Sebagai Pengajar Seni Budaya)	Siswi SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru , Jurusan DKV kelas 12	Siswi SMA 18 Bandung	Siswa SMA 18 Bandung	Mahasiswa DKV Telkom University, Bandung.
<p>1. Abhi memberikan keterangannya bahwa menurut ia penting, karena mereka harus mengetahui budaya dari mana mereka berasal dan kedepannya agar budaya tersebut tetap dilestarikan sampai anak cucu seterusnya.</p> <p>2. Desain karakter efektif karena anak jaman sekarang kebanyakan lebih tertarik jika ada suatu karakter ketimbang orang langsung yang menjelaskan.</p> <p>3. Style art semi-</p>	<p>1. Cukup tertarik untuk mengunjungi wisata budaya walaupun dirinya masih lebih tertarik untuk mengunjungi wisata alam, ia menjabarkan bahwa penting bagi remaja seusianya untuk mengetahui kebudayaan yang ada guna melestarikannya.</p> <p>2. Desain karakter sangat efektif untuk memberikan lebih perhatian kepada remaja seusianya, dengan adanya karakter-karakter yang menarik, tentunya akan menambah keunikan dan warna baru tersendiri untuk wisata bertemakan budaya tersebut.</p> <p>3. Style art semi-</p>	<p>1. Ia tidak tertarik untuk mengunjungi wisata budaya yang digabungkan dengan wisata alam,</p> <p>2. Ia tidak efektif untuk memberikan informasi kepada masyarakat dan kurang tertarik untuk disampaikan dengan cara tersebut.</p> <p>3. Style art chibi dikarenakan terlihat dari style art nya yang lucu karena dinilai menarik dan relate dengan remaja seusianya.</p>	<p>1. ia menjabarkan bahwa penting bagi remaja seusianya untuk mengetahui tempat wisata kebudayaan yang asri agar dapat menjadi tempat edukasi dan wisata yang menarik.</p> <p>2. Desain karakter sangat efektif untuk memberikan informasi yang instan dan daya tarik yang lebih kepada remaja yang kurang suka membaca, dengan adanya karakter-karakter tersebut dapat menambah value dari tempat tersebut.</p>	<p>1. , ia menjabarkan bahwa penting bagi remaja seusianya untuk mengetahui tempat wisata kebudayaan agar menjadi edukasi dan dapat melestarikan budaya sejarah yang ditinggalkan menjadi wisata yang menarik.</p> <p>2. Sangat efektif untuk memberikan informasi kepada masyarakat dengan instan dan daya tarik yang lebih kepada masyarakat terutama remaja yang kurang suka membaca, dengan adanya karakter-karakter tersebut dapat lebih</p>

<p>realism dan style art Anime, dikarenakan ia meihat untuk kalangan remaja yang paling dominan masuk pada dua style art tersebut.</p>	<p>realism dan style art yang ada pada pembuatan animasi Jepang (Anime) sedang gencarnya digandrungi oleh remaja seusianya, karena dinilai menarik dan relate dengan kehidupan sehari- harinya.</p>		<p>3.Style art semi-realism dan style art yang ada pada pembuatan animasi Jepang (Anime),</p>	<p>memperlihatkan tempat wisata tersebut tanpa perlu membaca teks panjang.</p> <p>3. Style art semi-realism dan style art yang ada pada pembuatan animasi Jepang (Anime),</p>
--	---	--	---	---

Kesimpulan dari wawancara observasi tentang desain karakter kebudayaan untuk desa adat cikondang kepada remaja itu penting untuk mempermudah promosi wisata edukasi dan dapat melestarikan kebudayaan yang telah ada, dengan adanya media promosi menggunakan desain karakter dapat membantu dinas wisata kebudayaan dan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang desa adat cikondang secara menarik dan menyenangkan.

Berikut merupakan tabel analisis matriks untuk melengkapi data penelitian ini :

Tabel 2 Analisis Matriks Perbandingan Visual Karya Sejenis

Jenis	Analisis Animasi		
			
Style	Semi-realism		

Ahmad Rafi Hanif Ananda, Mario dan Rully Sumarlin

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI " KARTA THE LEGEND OF CIKONDANG VILLAGE " SEBAGAI UPAYA  
MENCiptakan MEDIA VISUAL PENGETAHUAN REMAJA 12-21 TAHUN AKAN KEBUDAYAAN KAMPUNG  
ADAT CIKONDANG

Proporsi dan Head Height	Head propotion dari karakter Datuk memiliki hitungan 5 kepala, yang seharusnya untuk laki-laki Datuk banau adalah 8 kepala.	Head propotion dari karakter Sactya memiliki hitungan 5 kepala, yang seharusnya untuk seumuran Sactya adalah 6 kepala.	Head propotion dari karakter Raya memiliki hitungan 8 kepala.
Basic Shape	Basic shape dari karakter Datuk adalah kotak. Bentuk persegi panjang menandakan Datuk adalah seorang pria yang tegas dan stabilitas.	Basic shape dari karakter Sactya adalah perbaduan antara lingkaran dan kotak. Bentuk oval menandakan Sactya adalah seorang anak dan persegi panjang mengartikan ia adalah anak yang percaya diri dan penuh semangat	Basic shape dari karakter Raya adalah perbaduan antara persegi dan persegi panjang. Bentuk persegi menandakan Raya adalah seorang wanita dan persegi panjang mengartikan ia adalah wanita yang kuat dan percaya diri
Warna	Warna yang digunakan memiliki tipe warm, memberikan kesan tenang karena Datuk adalah karakter yang bijaksana dan warna tersebut bertujuan untuk mentonedown sifat asli Datuk	Warna yang digunakan memiliki tipe cold, memberikan kesan tenang karena Sactya adalah karakter yang penuh semangat dan warna tersebut bertujuan untuk mentonedown sifat asli Sactya	Siluet dari karakter Raya memperjelas basic persegi, terlihat dari kepala dan persegi yang membentuk sekitar pundak hingga kaki.
Siluet	Siluet dari karakter Datuk memperjelas basic persegi, terlihat dari kepala dan persegi yang membentuk sekitar pundak hingga kaki.	Siluet dari karakter Sactya memperjelas basic shape oval dan persegi, terlihat dari kepala dan persegi yang membentuk sekitar pundak hingga kaki	Siluet dari karakter Raya memperjelas basic persegi, terlihat dari kepala dan persegi yang membentuk sekitar pundak hingga kaki.
Kostum dan Properti	Kostum dan properti yang digunakan Datuk adalah pakaian khas Melayu yang digabungkan pakaian Tanjak Melayu.	Kostum dan properti yang digunakan Sactya adalah pakaian khas Melayu yang digabungkan dengan pakaian khas Dayak Kalimantan dan digabung dengan pakaian pelaut Melayu	Kostum dan properti yang digunakan Raya adalah pakaian sulawesi yang digabungkan dengan sarong khas Toraja dahulu Sulawesi Selatan.
Gesture	Gestur yang dilakukan oleh karakter yang ditampilkan, cukup sesuai dengan penggambaran desain karakter yang memiliki sifat bijaksana dan tenang.	Gestur yang dilakukan oleh karakter yang ditampilkan, cukup sesuai dengan penggambaran desain karakter yang memiliki sifat semangat.	Gestur yang dilakukan oleh karakter yang ditampilkan, cukup sesuai dengan penggambaran desain karakter yang memiliki sifat pemberani dan kuat.



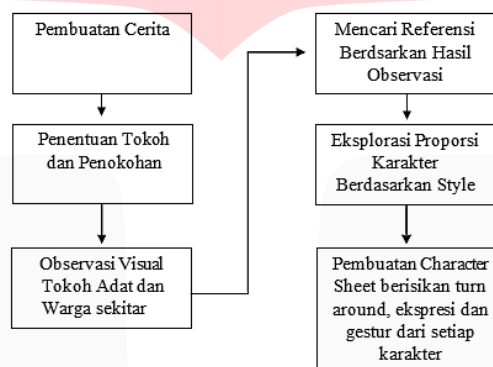


### Konsep Pesan

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, penulis pun merancang desain karakter untuk animasi dengan tujuan untuk memperkenalkan kebudayaan dari Desa Adat Cikondang kepada masyarakat luas khususnya remaja agar Kebudayaan yang dimiliki Desa ini tidak terlupakan, terlestarikan dengan baik

### Konsep Kreatif

Penulis berkesempatan untuk bebas menggunakan media digital sebagai perancangan desain karakter untuk promosi wisata Desa Adat Cikondang.



### Konsep Media

#### Media Utama

Media Utama adalah perancangan karakter untuk animasi "*Karta The Legend of Cikondang Village*". Menceritakan perjuangan Karta yang berkeinginan untuk menjadi seorang Anom dan dibimbing langsung oleh Anom yang sedang menjabat yaitu Anom Juhana, Karta memiliki semangat yang membara namun ia masih perlu belajar banyak untuk dapat menjadi seorang Anom untuk melindungi desanya dari berbagai ancaman di masa yang akan datang, tak lupa dengan unsur-unsur budaya Desa Adat Cikondang yang dikemas di dalamnya.

## Konsep Media

### Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu penyebaran media utama. Media pendukung dari perancangan karakter untuk animasi “*Karta The Legend of Cikondang Village*” ini adalah Pin, gantungan kunci, handbook, Poster, stiker setra kaos.

### Konsep Visual

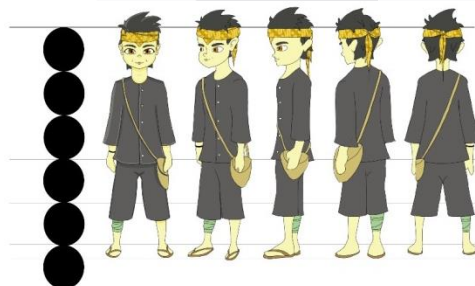
Konsep visual yang diambil sesuai dengan hasil analisis dari teori sebelumnya menjadi landasan dalam perancangan ini.

### Head Height

perancangan ini menggunakan beberapa Head Height yang berbeda untuk menyesuaikan bentuk karakter dan proporsi yang pas untuk karakter animasi yang dirancang.



Gambar 1 Head Height Suptiatna dan Anom  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

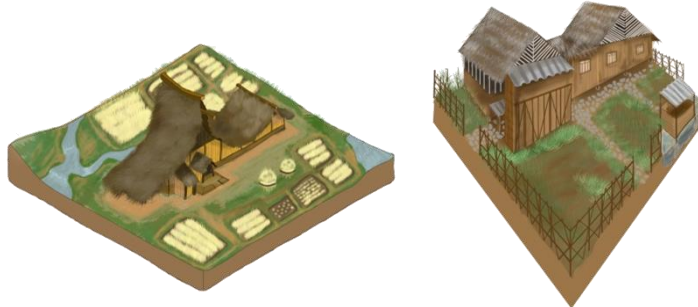


Gambar 2 Head Height Karta  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2024)

### Ilustrasi

Jenis ilustrasi yang dipakai adalah jenis ilustrasi semi realistis dan colouring yang minimalis agar cerita yang akan disampaikan lebih terlihat

yaitu pengenalan Budaya Desa Adat Cikondang dengan judul *Karta The Legend of Cikondang Village*. Pada perancangan komik digital ini dimulai dengan mendesain karakter pada cerita.



Gambar 3 Ilustrasi Karakter  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

### Pewarnaan

Perwarnaan yang dipakai pada perancangan karakter ini memakai warna-warna yang identik dengan alam seperti hijau, coklat, abu-abu, dan kuning.



Gambar 3 Colour Palette  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

### Hasil Perancangan

#### Cerita

Pada awal abad ke-19 berdirilah suatu Desa, Desa yang asri dan kaya akan kekayaan alamnya, memiliki banyak keunikan budaya yang kental dengan keagamaan islam, Desa Adat Cikondang. Masyarakat di sana hidup dengan damai sampai akhirnya harus mengalami penyerangan dari luar, desa tersebut memiliki penjaga yg disebut "Anom", Anom sebagai penjaga desa adat tidak akan membiarkan rakyatnya menderita, konon katanya terdapat suatu pusaka yang sangat diincar2 oleh orang asing karena kekuatannya yg luar biasa, Anom bertanggung jawab untuk menjaganya agar tidak jatuh ke

tangan yg salah. Generasi ke generasi, desa kembali pulih dan semakin mengalami perkembangan, seorang Anom pun harus mewariskan pengetahuan dan kemampuannya dalam menjaga desa agar tetap dalam aturannya

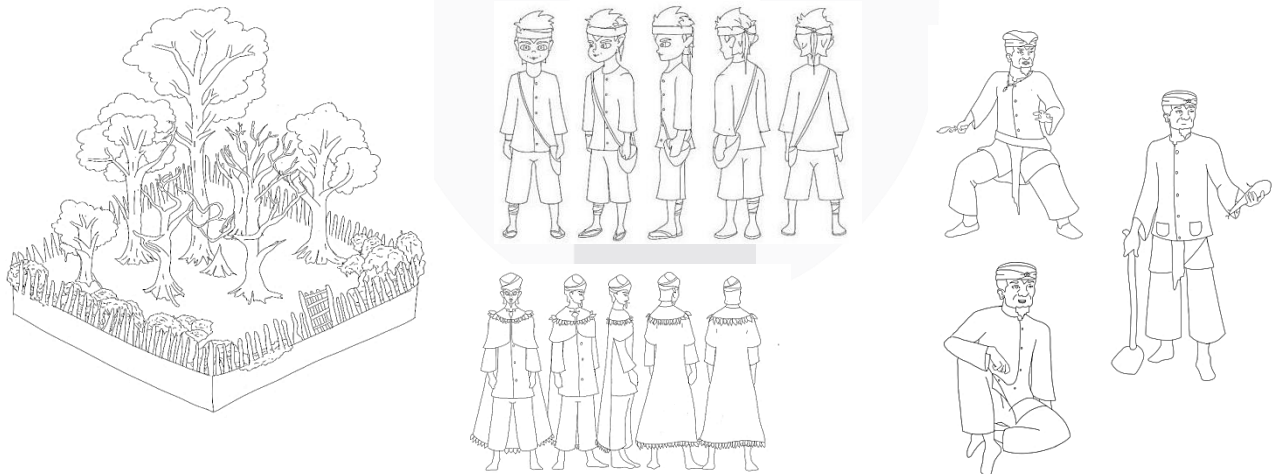
### Karakter



Gambar 4 Karakter

Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

### Tahap Perancangan



Gambar 5 Proses Sketsa Digital

Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)



Gambar 5 Colouring Sketsa Digital  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

### Hasil Akhir



Gambar 6 Hasil Final Artbook  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

### Media Pendukung

### Poster dan Flyer



Gambar 9 Poster dan Flyer  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

## Kaos dan Mug Enamel Grafir



Gambar 10 Kaos dan Mug Enamel Grafir  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

## Pin, Gantungan kunci, dan Stiker



Gambar 11 Pin, Gantungan Kunci dan Stiker  
Sumber : Ahmad Rafi Hanif Ananda (2025)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta perancangan desain karakter untuk pembuatan Animasi “Karta The Legend of Cikondang Village” sebagai visual media pengetahuan untuk remaja, menjadi salah satu cara untuk memberikan pengetahuan baru tentang kebudayaan Desa Adat Cikondang, dapat dibuktikan melalui hasil wawancara dari remaja yang berasal dari dalam dan luar Bandung, juga tokoh adat yang ada, narasumber setuju bahwa karya berupa animasi ini mampu dijadikan visual media pengetahuan tentang kebudayaan Desa Adat Cikondang bagi para remaja.

Kesulitan pada perancangan ini adalah pembawaan cerita yang harus padat dan tidak bisa sembarangan karena membawa budaya dan adat .



## Daftar Pustaka

- Aditya, D. K. (2024). Pengenalan Filosofi Karya Budaya Visual Peranakan Tionghoa. *Charity Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.
- Aritonang, L. (2013). *Buku Ajar Pengetahuan Warna*. Medan.
- Hart, C. (2013). *Modern Cartooning: Essential Techniques for Drawing Today's Popular Cartoons*. United States: Watson Guptill.
- Khairunniza, L. D. (2022). RUMAH ADAT CIKONDANG DALAM KONTEKS PELESTARIAN. *Tsaqifa Nusantara*, 120.
- Marhayati, N. (2019). *STRATEGI PELESTARIAN BUDAYA PADA KOMUNITAS TABUT DI BENGKULU*. Palembang: NoerFikri.
- Putri, S. a., Iskandar, M., & Fiandra, Y. (2021). PERANCANGAN MOVEMENT KARAKTER PADA ANIMASI 3D. *e-Proceeding of Art & Design*, 3-5.
- Rawung, F., Heryanto, N. Y., Chiesara, A. T., & Freodonova, C. (2021). Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain. *KOMA DKV 2021*, 189.
- RIZKI, I. G. (2024). Perancangan Webseries Wisata Budaya Kampung Adat Cikondang Bersama Bobobox dalam Meningkatkan Awareness untuk Generasi Z. *telkom university*, 33.
- Rozali, Y. A. (2022). PENGGUNAAN ANALISIS KONTEN DAN ANALISIS. *Forum Ilmiah* , 70.
- Surahman. (2024). *KEBIJAKAN PELESTARIAN BUDAYA & PERLINDUNGAN PRODUK UNGGULAN DAERAH (PDU) DI KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA*. Malang: Litnus.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Edition.
- Wahyudi, S. (2022). *STRATEGI PELESTARIAN BUDAYA LOKAL*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- White, T. (2019). *How to Make Animated Film*. New York: Routledge.
- Widianti, N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2022). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D Fenomena Burnout Pada Mahasiswa DKV Telkom University. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.8, No.5* (pp. 3431-3432). Bandung: Telkom University.