

PERANCANGAN E-ARTBOOK ANDE ANDE LUMUT SEBAGAI IDE DASAR VISUAL PENGEMBANGAN ANIMASI

Akhmad Saeaji Abdullah¹, Marsudi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
akhmad.18017@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan industri dari berbagai sektor semakin berkembang pesat, salah satunya adalah sektor industri ekonomi kreatif. Akan tetapi industri ekonomi kreatif yang berfokus pada pengembangan film, game, hingga animasi buatan lokal memiliki porsi yang lebih sedikit dibanding buatan luar. Hal ini dikarenakan kurangnya pengembangan konten-konten lokal oleh generasi muda. Padahal Indonesia memiliki banyak sekali kekayaan budaya yang dapat dimanfaatkan ide konsepnya untuk mendorong perkembangan industri ekonomi kreatif, misalnya ide dasar visual dari Cerita Rakyat. Salah satu Cerita Rakyat yang berpotensi untuk diangkat sebagai ide dasar konsep visual adalah Ande Ande Lumut yang diwujudkan dalam bentuk *artbook* sebagai ide dasar visual pengembangan produk kreatif animasi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan konsep *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual pengembangan animasi; (2) mendeskripsikan proses perancangan *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual pengembangan animasi ?. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi literatur, yang diperoleh dari buku, website, jurnal, foto/gambar, yang relevan dengan perancangan *artbook*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Kelley dan Brown (2018) yang meliputi *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini adalah berupa *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual untuk pengembangan animasi.

Kata Kunci: Artbook, Cerita Rakyat, Ande Ande Lumut, Animasi.

Abstract

Industrial development from various sectors is growing rapidly, one of which is the creative economy industry sector. However, the creative economy industry which focuses on the development of locally made films, games, and animation has a smaller portion than foreign production. This is due to the lack of development of local content by the younger generation. Even though Indonesia has a lot of cultural wealth that can be utilized for conceptual ideas to encourage the development of the creative economy industry, for example the basic visual idea of Folklore. One of the Folktales that has the potential to be appointed as the basic idea of a visual concept is Ande Ande Lumut which is realized in the form of an *artbook* as a visual basic idea for the development of animated creative products. This study aims to (1) describe the Ande Ande Lumut *artbook* concept as a visual basic idea for animation development; (2) describe the process of designing the Ande Ande Lumut *artbook* as a visual basic idea for the development of animation ?. This study uses a qualitative method, with data collection through literature studies, which are obtained from books, websites, journals, photos/pictures, which are relevant to the design of the *artbook*. This research uses the *Design Thinking* approach by Kelley and Brown (2018) which includes *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. The result of this research is an Ande Ande Lumut *artbook* as a basic visual idea for animation development.

Keywords: Artbook, Folklore, Ande Ande Lumut, Animation.

PENDAHULUAN

Industri kreatif menjadi sektor industri yang perlu diperhitungkan saat ini. Pasalnya industri kreatif semakin tahun semakin berkembang dengan pesat dan cenderung tidak terpengaruh oleh ekonomi global saat ini. Menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dihimpun oleh *Opus Creative Economy Outlook* tahun 2019, sektor industri ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar seribu seratus lima triliun rupiah terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia (Kemenparekraf, 2020). Dari fakta tersebut dapat dilihat bahwa industri ekonomi kreatif menjadi sektor industri yang menjanjikan.

Salah satu produk kreatif dari industri ekonomi kreatif yang trennya sedang berkembang adalah film dan animasi. Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) (2020) mengatakan bahwa dalam kurun 2015-2019, industri animasi di Indonesia tumbuh hingga angka 153% dengan rata-rata kenaikan 26% per tahunnya, pendapatan dari industri animasi ini pun juga naik dari dua ratus tiga puluh delapan miliar rupiah pada 2015, menjadi enam ratus dua miliar rupiah pada 2019. Produk kreatif berupa film dan animasi menjadi sebagian besar dari banyak pasar industri hiburan yang produknya selalu dinanti-nanti oleh para penikmatnya. “Setiap tahunnya, permintaan produk kreatif berupa film dan animasi dari masyarakat di seluruh dunia semakin besar” (Mikelsten, 2020).

Banyaknya peluang produk kreatif di Indonesia khususnya pada pengembangan film dan animasi ini menyebabkan banyak sekali studio-studio animasi yang bermunculan dan mulai membuat produk kreatifnya sendiri. Menurut data Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI) (2020) pada tahun 2020 mencatat, ada setidaknya 155 studio animasi yang tersebar di 23 kota di Indonesia. Dalam perkembangannya, penikmat dari film dan animasi ini pun juga semakin bertambah luas, penikmat film dan animasi sudah merambah ke segala usia tidak sebatas pada remaja dan anak-anak saja, bahkan beberapa produk kreatif berupa film dan animasi saat ini telah memiliki segmennya masing-masing. sehingga dalam pengembangannya menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Di Indonesia sendiri banyak sekali ragam budaya yang dapat dikembangkan dan dibuat produk kreatifnya, salah satunya adalah Cerita Rakyat. “Cerita rakyat adalah kesenian masyarakat Indonesia yang berpotensi untuk dijadikan ide pembuatan film animasi dan berpeluang kuat sebagai produk unggulan dalam persaingan nasional maupun internasional” (Setyawan, 2013). Saat ini umumnya Cerita Rakyat dikisahkan sebagai dongeng pengantar tidur, hiburan, dan nasihat bagi anak-anak hingga remaja. “Cerita rakyat cenderung milik bersama oleh masyarakat, perkembangannya melalui lokal pada daerah tertentu, diturunkan turun temurun secara lisan dari generasi ke generasi, terdapat perubahan-perubahan sesuai dengan penyebarannya, dan susah dipertahankan dalam jangka waktu yang lama” (Janottama, 2017).

Contoh nyata dari berhasilnya pengembangan animasi berbasis cerita rakyat adalah animasi karya-karya Gromore Animation Studio yang mereka *publish* pada kanal YouTubanya. Salah satu contoh karya animasi Gromore Studio yaitu “Legenda Batu Menangis”, karya animasi ini mengangkat dongeng asli Indonesia yaitu cerita rakyat asal Kalimantan Barat dengan judul yang sama, karya animasi ini dibuat dengan teknik rigging 3D model pada aplikasi 3D di komputer, sehingga visual yang dihasilkan mampu memanjakan mata bagi yang melihatnya. Hingga saat ini “Legenda Batu Menangis” sukses dengan meraih 2,7 juta penonton di kanal YouTube.

Desain Komunikasi Visual memiliki peran penting dalam perkembangan industri ekonomi kreatif di Indonesia. Prospek Desain Komunikasi Visual sebagai subsektor industri ekonomi kreatif pun terus melejit, hampir semua produk kreatif membutuhkan peran Desain Komunikasi Visual. “Desain Komunikasi Visual mampu menyumbang sebesar nol koma delapan puluh dua triliun rupiah pada perkembangan industri ekonomi kreatif Indonesia tahun 2021” (Kemenparekraf, 2021). Dari data tersebut Desain Komunikasi Visual berpeluang besar untuk lebih mendongkrak industri ekonomi kreatif di Indonesia melalui pengembangan produk kreatif berupa film dan animasi yang memanfaatkan budaya lokal sebagai kontennya.

Dalam pengembangannya, produk kreatif berupa film dan animasi membutuhkan ide dasar atau gagasan yang mana gagasan ini nantinya digunakan untuk menyokong keseluruhan tema, *setting*, hingga konsep desain karakter dari film dan animasi tersebut. “Tujuan dari *artbook* adalah untuk mengekspresikan demonstrasi visual untuk digunakan dalam film, video game, animasi, dll. *Artbook* juga dimaksudkan memberikan gambaran tentang perkembangan visual dan konsep desain imajinasi seorang seniman.” (Shamsuddin, Islam & Islam, 2013). Berbeda dengan novel yang mendeskripsikan situasi cerita melalui pendekatan tekstual, *artbook* hadir dengan memberikan detail suatu cerita melalui pendekatan visual.

Beberapa penelitian tentang perancangan *artbook* dengan memanfaatkan budaya lokal sudah pernah dilakukan sebelumnya, salah satunya adalah perancangan *artbook* oleh Rahman (2020) yang merancang visual karakter dari Cerita Rakyat Minangkabau “Kaba Anggun Nan Tongga” pada tahun 2020. Penelitian tersebut menghasilkan *artbook* desain dari 3 karakter dari cerita Kaba Anggun Nan Tongga.

Ande Ande Lumut merupakan sebuah cerita rakyat asal Jawa Timur. Cerita ini mengisahkan tentang kesetiaan seorang pangeran yang mencari keberadaan istrinya di sebuah desa, dengan bermodalkan penyamaran menjadi pemuda desa yang sedang mencari jodoh. Cerita ini juga mengisahkan tentang kegigihan sang putri dalam menjaga kehormatannya, dengan melalui berbagai ujian dan rintangan, sang putri berhasil lolos hingga ujian terakhir. Kisah berakhir dengan dipertemukannya sang pangeran dengan sang putri.

Alasan dipilihnya cerita Ande Ande Lumut adalah karena Ande Ande Lumut adalah salah satu cerita populer di Indonesia. Dapat ditemukan adaptasi cerita Ande Ande Lumut dalam bentuk buku cerita, hingga sinetron TV. Menurut Jones (Scott, 2021) seorang dosen Studi Film Universitas De Montfort mengatakan bahwa film yang sudah memiliki *pre-existing audience* seperti adaptasi, sekuel, prekuel, akan lebih mudah diterima. Hal ini dikarenakan khalayak telah memiliki ikatan emosional. Sebagai contoh adalah film animasi Disney bertajuk “Beauty and the Beast” yang diadaptasi dari cerita rakyat Prancis,

yang punya cerita sederhana, *relatable*, dan majikal, menjadikannya sebagai salah satu film animasi Disney terbaik. Berkaitan dengan hal itu, maka perancangan *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual pengembangan animasi merupakan langkah yang tepat untuk terciptanya adaptasi berbasis lokal.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yang pertama adalah, mendeskripsikan konsep *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar pengembangan animasi, yang kedua adalah, mendeskripsikan proses perancangan *artbook* Ande Ande Lumut sebagai ide dasar pengembangan animasi. Tujuan perancangan *artbook* ini adalah untuk menjadi inspirasi serta sebagai ide dasar pengembangan produk kreatif lainnya seperti komik, game, dll. Perancangan *artbook* juga diharapkan dapat mengenalkan lebih dekat kepada khalayak tentang penokohan, pelataran tempat, dan desain visual lainnya dalam Cerita Rakyat Ande Ande Lumut.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk menggali dan mendeskripsikan data tentang Ande Ande Lumut sebagai bahan penyusunan *artbook*. Data yang dikumpulkan berupa data dan informasi mengenai Cerita Rakyat Ande Ande Lumut, serta data-data terkait dengan perancangan *artbook*. Data dikumpulkan melalui studi literatur melalui buku, jurnal, dan website, serta artikel yang relevan dengan perancangan *artbook*. Selanjutnya berdasarkan kebutuhan perancangan maka perlu menerapkan analisis 5w+1h untuk mengetahui efektifitas *artbook* dalam menjawab permasalahan yang dituju. Setelah dianalisis selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan untuk dijadikan konsep perancangan *artbook*.

Analisis kebutuhan 5w+1h mencakup *What* (apa), *Where* (dimana), *Why* (mengapa), *When* (kapan), *Who* (siapa), dan *How* (bagaimana).

1) *What* (apa)

Untuk mendeskripsikan apa tujuan dibuatnya *artbook* tentang Ande Ande Lumut.

2) *Where* (dimana)

Untuk mendeskripsikan dimana *artbook* tentang Ande Ande Lumut ini dipublikasikan.

3) *Why* (mengapa)

Untuk mendeskripsikan mengapa mengangkat cerita rakyat Ande Ande Lumut untuk dirancang *artbook*nya.

4) *When* (kapan)

Untuk mendeskripsikan kapan *artbook* tentang Ande Ande Lumut ini dipublikasikan.

5) *How* (bagaimana)

Untuk mendeskripsikan bagaimana cara merancang *artbook* sebagai ide dasar visual pengembangan animasi yang menarik.

Selanjutnya dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*, yaitu suatu pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi ataupun hal-hal yang bisa mencapai kesuksesan suatu bisnis (Kelley & Brown, 2018). *Design Thinking* ini memuat *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tabel 1. Tahapan perancangan *artbook*

Tahap	Deskripsi
<i>Emphatize</i>	- Mendeskripsikan data penelitian berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dan urgensi penelitian, yaitu perancangan <i>Artbook</i> Ande-Ande Lumut. Pada bagian ini juga dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan berdasarkan potensi cerita rakyat tersebut oleh pengguna.
<i>Define</i>	- Pada tahapan ini mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Analisis kebutuhan perancangan ini menggunakan analisis 5W+1h. Hasil deskripsi ini merupakan masalah perancangan yang akan dilakukan.
<i>Ideate</i>	- Pada tahapan ini dideskripsikan ide perancangan yang berupa konsep perancangan yang terdiri dari konsep verbal

Tahap	Deskripsi
<i>Prototype</i>	- dan konsep visual <i>artbook</i> . Pada tahapan ini dilakukan proses pembuatan <i>prototype</i> proses visualisasi <i>artbook</i> meliputi ilustrasi, <i>coloring</i> , <i>editing</i> dan <i>finishing</i>
<i>Test</i>	- Pada tahapan ini dilakukan tahap ujicoba untuk memastikan <i>Artbook</i> yang dirancang memiliki kelayakan untuk digunakan.

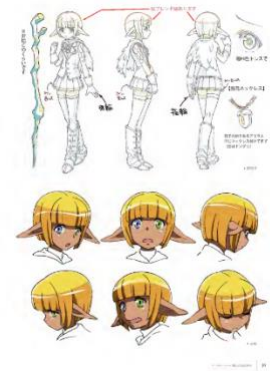
KERANGKA TEORETIK

Artbook dan Perkembangannya

Artbook memiliki arti kumpulan karya seni yang dibukukan. “*Artbook* memiliki makna sebagai buku seni pada intinya adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman, buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana didalamnya terkandung unsur-unsur keindahan dan estetik” (Adisasmito, 2002).

Perkembangan *artbook* sudah dimulai sejak awal zaman abad pertengahan, para seniman saat itu mulai terlibat dengan produksi buku di Eropa, contoh yang paling terkenal adalah puisi karya William Blake (1757-1827). William Blake menulis,

mengilustrasikan, mewarnai, mencetak dan menjilid karya-karya puisinya kedalam buku bertajuk “*Songs of Innocence and of Experience*”. William Blake menggabungkan teks dan gambar kedalam setiap lembar kertas untuk menciptakan harmoni dari setiap karya puisinya. Yang mana pada akhirnya karya *artbook*nya menjadi panutan dan patokan bagi seniman-seniman setelahnya, bahkan penerbitan mandiri, distribusi mandiri hingga integrasi teks, gambar dan bentuk menjadi faktor konsep kunci dan patokan yang dipakai dalam pembuatan *artbook* oleh para seniman hingga masa sekarang.



Pada era berikutnya, *Artbook* mulai memasuki zaman modern, ditandai dengan teknologi percetakan yang semakin berkembang. Pada tahun 1960 hingga 1970-an, para seniman mulai menerbitkan *artbook* secara independen. Penerbitan *artbook* secara independen ini menjadi salah satu alternatif bagi seniman yang akses masuknya ditolak oleh galeri seni dan museum pada saat itu. Di zaman modern ini, *artbook* mulai menjurus ke arah konseptual, gagasan dan ide dari industri kreatif seperti film, game, hingga animasi. Dalam setiap pembuatan produk kreatif berupa film, game, hingga animasi pasti mengandung konsep-konsep yang nantinya akan dibukukan menjadi sebuah *artbook* yang kemudian dijual. Tentunya banyak penikmat yang ingin mengetahui ide dan konsep dibalik pembuatan produk kreatif film, game, hingga animasi ini, hal ini membuat *artbook* sangat diminati oleh penikmat fanatik.

Di tahun 2010 ke atas, *artbook* memiliki permintaan yang tinggi dari penikmatnya. *Artbook* mulai dibuat sebagai bentuk marketing dari produk kreatif yang dijual. Akses percetakan dan publikasi online juga mempermudah para seniman dan perseorangan dalam membuat *artbook* mereka sendiri dengan dalih self-branding, hal ini didukung dengan maraknya digital book dan e-book yang membuat seniman tidak perlu mencetak bukunya untuk dijual. Saat ini banyak seniman yang membuat *artbook* sebagai portofolio untuk mempromosikan karya-karyanya, para seniman ini biasanya menjual *artbook*nya pada acara-acara pop-culture.



Gambar 1. Artbook Animasi Overlord
(Sumber: archive.org)

Tujuan dari dibuatnya *artbook* juga beragam, selain untuk menyampaikan ide dasar atau gagasan visual, juga menggunakan *artbook* sebagai media promosi film dan animasi. Hal ini dapat dilihat pada artbook ‘*Overlord II, III Complete Artbook*’ yang digunakan ‘Madhouse’ selaku studio animasi untuk mempromosikan

musim ke-2 dan ke-3 dari animasi ‘*Overlord*’. *Artbook* ini berisi ilustrasi desain karakter hingga latar tempat.

Sayangnya di Indonesia, *artbook* masih dianggap kurang familier oleh sebagian besar warga Indonesia. Hal ini dikarenakan kurang berkembangnya produk kreatif khususnya dari pengembangan film dan animasi berbasis lokal.

Aspek Ilustrasi Pada *Artbook*

Ilustrasi menjadi aspek dominan dalam perancangan *artbook*, mengingat isi kandungannya adalah konsep berupa visual. Gambar ilustrasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang berfungsi untuk menjelaskan suatu teks, naskah, kalimat yang mana dalam kasus ini adalah detail konsep dalam cerita yang akan diilustrasikan agar mudah dipahami. “Ilustrasi merupakan sebuah tanda yang tampak diatas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ilustrasi tersebut mampu menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu” (White, 1982).



Gambar 2. Artbook Animasi Overlord
(Sumber: archive.org)

Seperti pada *artbook* dari animasi ‘*Overlord*’ diatas yang menampilkan desain karakter dari tokoh pahlawan dan tokoh penjahat, nampak jelas dominasi elemen ilustrasinya, karena memang ilustrasi itulah yang menjadi sejatinya *artbook*.

Adapun fungsi lain dari ilustrasi adalah untuk melakukan komunikasi antara seniman dengan pembaca. Dari aspek ilustrasi ini juga nantinya akan mempengaruhi kualitas hasil dari *artbook*. Oleh karena itu, kualitas ilustrasi akan

mempengaruhi keberhasilan *artbook* dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan menarik

Aspek Tipografi Pada *Artbook*

Selain dominasi gambar ilustrasi, keberadaan teks juga penting dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam *artbook*. Pengertian tipografi sendiri adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf untuk menciptakan kesan tertentu, berbeda dengan ilustrasi yang menjadi elemen dasar dari *artbook*, hadirnya tipografi adalah menjadi penunjang atau pendukung dari penyampaian informasi. Menurut Suidiana (2001) dalam bukunya “Tipografi: Sebuah Pengantar” menjelaskan bahwa mungkin gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf-huruf yang memandu pemahaman dalam membaca pesan atau ide.

Tipografi memiliki prinsip-prinsip pokok yang dijadikan acuan dalam penerapannya, yaitu kualitas huruf yang mempengaruhi tingkat keterbacaan (*legibility*), kualitas teks yang mempengaruhi kemudahan baca teks tersebut (*readability*), kemampuan huruf dan teks untuk dapat terbaca pada jarak tertentu (*visibility*), dan kualitas huruf dan teks untuk dimengerti dengan jelas (*clarity*)



Gambar 3. Artbook Animasi HOTD
(Sumber: archive.org)

Dalam *artbook* animasi ‘*Highschool Of The Dead*’ di atas, teks menjelaskan tentang jenis senjata dan keterangan singkat mengenai senjata tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa elemen tipografi berupa teks juga punya peran penting

dalam menyampaikan informasi terkait ilustrasi yang ditampilkan.

Aspek Warna Pada *Artbook*

Pemilihan warna juga merupakan hal yang perlu diperhatikan. Menurut Calori pada Dwiputri, Asri, dan Swaty (2019) warna dapat membantu meningkatkan kontras terhadap lingkungan sekitar, menekankan makna atau arti pada suatu pesan, sebagai pembeda pesan dan sebagai elemen dekoratif. Oleh karena itu warna menjadi elemen yang penting untuk diperhatikan dalam perancangan *artbook*.

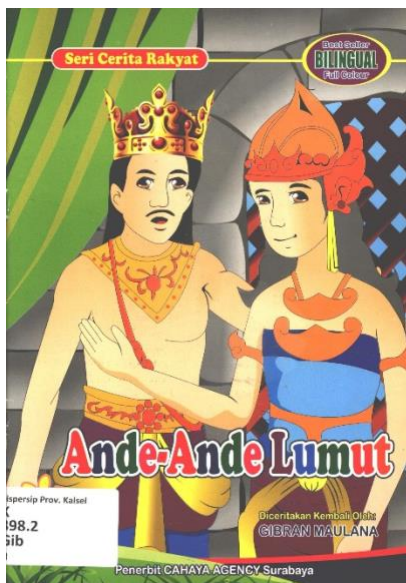
Cerita Rakyat

Cerita Rakyat umumnya dikisahkan sebagai dongeng pengantar tidur, hiburan dan bahkan nasihat bagi anak-anak hingga remaja, hal ini dilihat dari pesan moral yang dibawa. Cerita Rakyat diwariskan atau disebarluaskan secara lisan, melalui mulut ke mulut dan secara turun temurun dari generasi ke generasi, dan dalam penyebarannya memiliki banyak versi dan variasi. Menurut Danandjaja (2007) cerita rakyat merupakan suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata yang klise.

Jenis dari cerita rakyat pun beragam ditinjau dari isi cerita. Dalam Contoh jenis cerita rakyat diantaranya adalah “fabel”, yaitu cerita rakyat yang tokoh dan karakternya berupa binatang yang berperilaku seperti manusia, contoh fabel yang terkenal adalah cerita Serigala yang Licik dan Si Kancil yang Cerdik. Kemudian ada “legenda”, yaitu cerita rakyat yang mengisahkan mengenai asal usul terjadinya suatu tempat, seperti Asal Usul Danau Toba dan Asal Usul Terbentuknya Tangkuban Perahu. Selanjutnya ada jenis cerita rakyat “mite”, yaitu cerita yang sifatnya sakral dan penuh mistis, biasanya mite memuat cerita mengenai dewa-dewi, seperti contohnya kisah Nyai Roro Kidul dan Dewi Sri. Lalu ada “sage”, yaitu sebuah cerita yang isinya mengandung sebuah sejarah, contoh cerita rakyat berjenis sage adalah Rara Jonggrang. Berikutnya adalah “epos” yang memuat cerita kepahlawanan, seperti cerita Ramayana dan Mahabarata. Ragam jenis lainnya dari cerita rakyat adalah cerita jenaka, paralel dan

parabel. Dari berbagai macam jenis cerita rakyat di atas, fungsi yang dikandung adalah sama, yaitu sebagai hiburan, sarana pendidikan, dan pengukuh nilai-nilai sosial budaya dalam masyarakat.

Kisah Ande Ande Lumut adalah salah satu budaya Cerita Rakyat yang berkembang di Jawa Timur dan ceritanya dikenal hampir diseluruh pulau Jawa. Dalam perkembangannya, informasi tentang konsep penokohan karakter dan konsep setting latar tempat dari kisah Ande Ande Lumut masih sangat sedikit. Padahal jika dicermati lebih dalam, setiap karakter pada kisah Ande Ande Lumut memiliki ciri khas tersendiri dan membawa pesan moral yang relevan dengan kehidupan bermasyarakat hingga saat ini.



Gambar 4. Buku Ande Ande Lumut karya Gibran Maulana
(Sumber: inlislite.kalselprov.go.id)

Adapun kisah Ande Ande Lumut yang akan dirancang *artbook*nya adalah karya Gibran Maulana (2020). Mengisahkan tentang pangeran Panji Asmarabangun yang merupakan Putra Jayengnegara dari Kerajaan Jenggala. Pangeran Panji Asmarabangun menyamar sebagai pemuda desa dengan nama Ande Ande Lumut dan hidup sebagai anak angkat dari Mbok Randa dari Desa Dadapan. Tujuan dari penyamarannya adalah untuk mencari istrinya Dewi Sekartaji yang merupakan Putri Jayengrana dari Kerajaan Kediri. Ande Ande Lumut mencari istrinya dengan mengadakan sayembara dengan dalih mencari jodoh. Di sisi lain, istri yang bernama Dewi

Sekartaji melarikan diri dari kerajaan karena waktu itu Kerajaan Kediri dalam kondisi diserang musuh.

Dalam pelariannya, Dewi Sekartaji menyamar menjadi Klenting Kuning sebagai anak angkat dari Nyai Intan yang merupakan seorang janda yang punya watak pilih kasih dan angkuh. Nyai Intan mempunyai tiga orang anak yang punya sifat manja, sombong dan angkuh pula, yaitu Klenting Abang, Klenting Ijo, dan Klenting Biru. Nyai Intan beserta ketiga anaknya mendatangi tempat Ande Ande Lumut dengan niat mengikuti sayembara pencarian jodoh. Klenting Kuning awalnya tidak ingin mengikuti sayembara tersebut, namun ia mendapati seekor burung bangau yang memintanya agar ikut serta dalam sayembara itu, Klenting Kuning pergi ke tempat sayembara setelah menyelesaikan pekerjaan rumahnya. Di tengah perjalanan ia dihadapkan dengan sungai yang amat lebar, dari sungai itu muncullah kepiting raksasa yang menawarkan tumpangan, kepiting raksasa itu bernama Yuyu Kangkang, Yuyu Kangkang bersedia memberi tumpangan akan tetapi dengan imbalan. Cerita Ande Ande Lumut berakhir dengan bahagia dimana akhirnya dia dipertemukan kembali dengan istrinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perancangan *Artbook*

Perancangan *artbook* tentang Ande Ande Lumut ini menerapkan *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown (2018) sebagai acuannya.

Emphatize

Artbook ini dirancang karena kepopuleran cerita Ande Ande Lumut sebagai cerita rakyat yang memiliki berbagai adaptasi mulai dari buku cerita hingga sinetron TV. Oleh karena itu perancangan *artbook* untuk animasi yang sudah punya *pre-existing audience* akan mudah diterima karena sudah memiliki ikatan emosional dengan audiens.

Tujuan perancangan *artbook* ini adalah agar *artbook* ini menjadi ide dasar visual bagi para pelaku kreatif khususnya yang memiliki kecakapan dibidang pengembangan animasi. Selain itu *artbook* ini juga dapat mengenalkan secara umum tentang perwatakan dan karakter

dalam cerita rakyat Ande Ande Lumut kepada khalayak. Selama ini belum pernah

Define

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis kebutuhan 5w+1h untuk menjawab pertanyaan mengenai *What*, *Where*, *When*, *Why*, *Who*, dan *How*. Analisis data menggunakan 5w+1h dapat mempermudah dalam menarik kesimpulan mengenai *artbook*

What; tujuan perancangan ini selain dapat mengembangkan potensi *artbook* kedalam bentuk animasi, dibuatnya *artbook* ini dapat mengenalkan secara umum penokohan dan desain karakter dalam Ande Ande Lumut, yang berbasis dari cerita rakyat Ande Ande Lumut. *Where*; karya *artbook* Ande Ande Lumut ini dipublikasikan pada media digital yaitu Deviantart. *Why*; cerita Ande Ande Lumut ini perlu diangkat ke dalam *artbook*, karena Ande Ande Lumut merupakan kesenian cerita rakyat yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi bentuk animasi, dan berpeluang untuk menjadi produk unggulan. *When*; *Artbook* Ande Ande Lumut ini dipublikasikan pada tanggal 10 Desember 2022. *Who*; target audiens perancangan *artbook* ini yaitu para pelaku kreatif yang mempunyai kecakapan dalam pengembangan animasi. *How*; proses perancangan *artbook* yang menggunakan gaya gambar manga/animasi jepang yang menarik bagi khalayak khususnya remaja, selain itu gaya manga jepang mempermudah animator dalam mengembangkan *artbook* kedalam bentuk animasi.

Ideate

Dalam tahap ini dilakukanlah perumusan ide dari konsep perancangan. Mulai dari gaya gambar, warna, tipografi serta layout yang digunakan. *Artbook* ini juga memberikan penjelasan singkat tentang karakter dan tempat yang ditampilkan.

Konsep Verbal

Judul Artbook

Artbook ini diberi judul “The Art of the Twin Kingdom” yang berarti kumpulan seni dari kerajaan kembar yang merujuk pada bersatunya kembali 2 kerajaan pecahan dari Kerajaan Kahuripan, yaitu Kerajaan Jenggala dan Kerajaan

Kediri yang merupakan setting tempat pada cerita Ande Ande Lumut.

Gaya Bahasa

Menggunakan bahasa baku, karena penyampaian ide visual harus dijelaskan dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti dan telah dipelajari oleh banyak khalayak. Hal ini juga dilakukan untuk menghindari mispersepsi jika misal ide visual pada *artbook* disampaikan menggunakan gaya bahasa gaul yang hanya dimengerti oleh kalangan muda saja.

Konsep Visual

Isi Artbook

Cover : Cover depan ini menampilkan beberapa karakter yang ada di dalam *artbook*.

Bab 1 : Karakter

Berisikan ilustrasi dari keseluruhan 12 karakter dalam cerita Ande Ande Lumut, yaitu; Ande Ande Lumut, Panji Asmarabangun, Klenting Kuning, Dewi Sekartaji, Mbok Randa Dadapan, Burung Bangau, Nyai Intan, Klenting Abang, Klenting Ijo, Klenting Biru, Pengawal Kerajaan, dan Yuyu Kangkang. Dalam bab ini juga dijelaskan secara singkat tentang siapa dan bagaimana watak karakter tersebut, ditampilkan juga tampak depan dan tampak belakang dari setiap karakter.

Bab 2 : Tempat

Berisi ilustrasi dari setting tempat pada cerita Ande Ande Lumut, yaitu; Kerajaan Jenggala, Kerajaan Kediri, dan Desa Dadapan. Dalam bab ini juga menampilkan penjelasan singkat tentang latar tempat tersebut.

Gaya Gambar

Gaya gambar yang diterapkan pada *artbook* ini adalah gaya manga/animasi jepang, karena selain memiliki banyak peminat, gaya gambar ini juga mempermudah animator dalam melakukan pengembangan animasi.

Warna

Warna yang digunakan adalah warna cerah dengan white space sebagai backgroundnya, hal ini menciptakan kontras antara *background* dengan ilustrasi, sehingga elemen ilustrasinya mampu menjadi atensi utama. Warna-warna cerah ini juga memberikan kesan fantasi.

Tipografi

Pada perancangan *artbook* ini, peneliti menggunakan 3 jenis font berbeda yang diterapkan pada judul, nama karakter/tempat, dan isi penjelasan singkat pada *artbook* ini.

FONTASTIQUE

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 5. Tipografi judul.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Font pertama yang digunakan adalah ‘Fontastique’. Font sans serif yang memiliki bentuk *stroke* tebal dan melengkung, sehingga memberikan kesan kuat, historis sekaligus fantasi.

TRAJAN PRO 3

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

Gambar 6. Tipografi penamaan/sub poin.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Font kedua adalah ‘Trajan Pro 3’. Font serif yang memiliki kontras antara *stem* dan *stroke*. digunakan sebagai sub poin penamaan karakter, aksesoris maupun tempat.

FUTURA

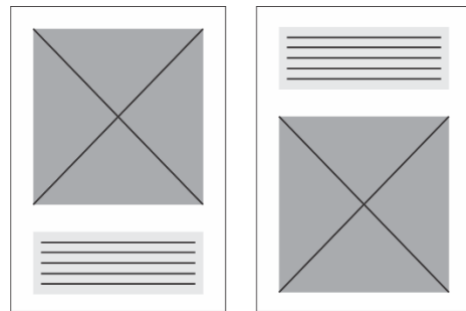
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 7. Tipografi penjelasan.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Font ketiga yaitu ‘Futura’. Font sans serif ini digunakan pada penjelasan singkat yang merupakan pendukung tampilan ilustrasi.

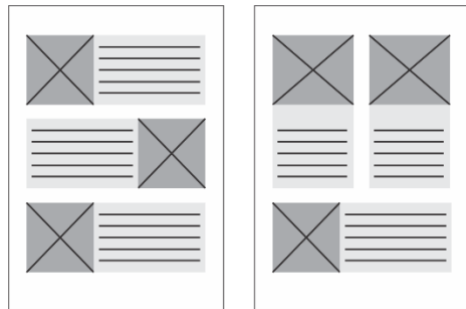
Layout

Ada dua jenis *layout* yang digunakan pada *artbook* ini, menyesuaikan dengan elemen dominan *artbook* yaitu ilustrasi.



Gambar 8. Picture Window Layout.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Picture Window Layout merupakan jenis tata letak yang menampilkan dominasi gambar berukuran besar dan penjelasan berupa teks berukuran kecil di bagian atas ataupun bawah.



Gambar 9. Circus Layout.
(Dokumen Saeaji, 2022)

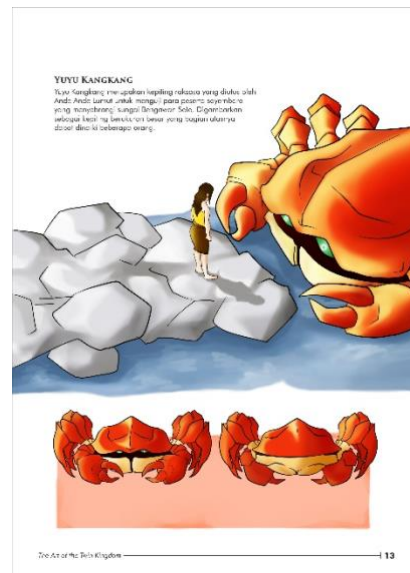
Circus Layout, adalah jenis tata letak yang tidak mengacu pada satu bentuk baku/standar tata letak, karena komposisi elemennya yang tidak beraturan.

Prototype

Pada tahapan ini Peneliti melakukan visualisasi karya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.



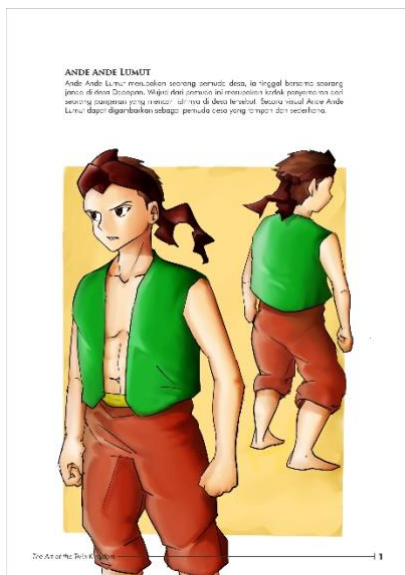
Gambar 10. Cover artbook.
(Dokumen Saeaji, 2022)



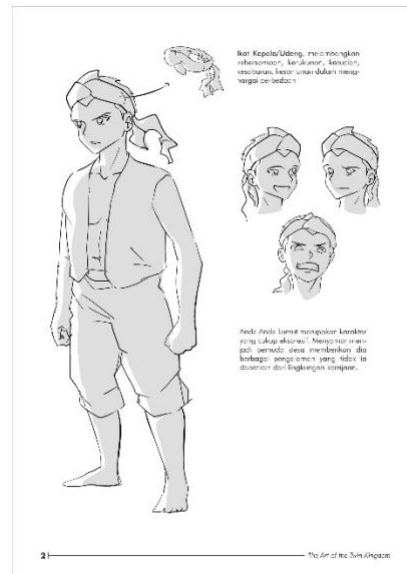
Gambar 12. Tampilan depan belakang.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Bagian sampul depan artbook menggunakan tipografi bertuliskan “The Art of the Twin Kingdom”, menggunakan font ‘Fontastique’ yang memiliki bentuk huruf tegas namun tetap mudah dibaca.

Dalam bab ini juga ditampilkan tampak depan dan tampak belakang dari karakter, contoh diatas adalah tampilan dari karakter Yuyu kangkang.



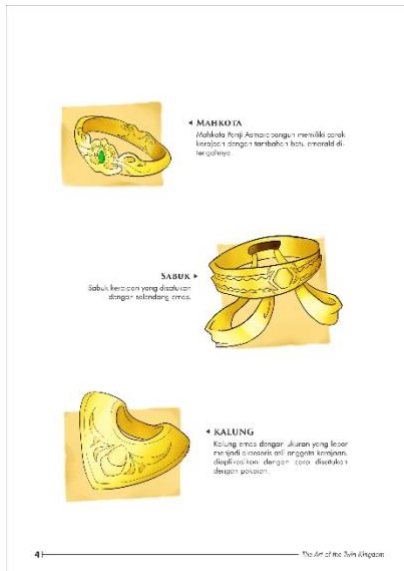
Gambar 11. Pengenalan karakter Ande Ande Lumut.
(Dokumen Saeaji, 2022)



Gambar 13. Tampilan aset ekspresi.
(Dokumen Saeaji, 2022)

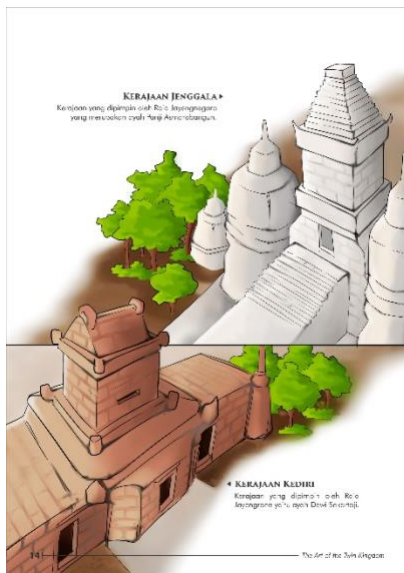
Pada bab 1, ditampilkan karakter yang akan dikenalkan. Seperti contoh diatas yaitu pengenalan karakter Ande Ande Lumut, berupa ilustrasi, dan juga ditampilkan penjelasan singkat berupa teks mengenai karakter.

Tak ketinggalan juga aset yang berguna untuk pengembangan animasi, ditambahkan juga ragam ekspresi pada karakter, seperti ekspresi tertawa, sedih, dan marah.



Gambar 14. Tampilan aksesoris.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Selain itu pada bab ini juga ditampilkan aksesoris atau perlengkapan dan senjata yang digunakan oleh karakter, contoh diatas adalah aksesoris dari Panji Asmarabangun berupa mahkota, kalung, dan sabuk.

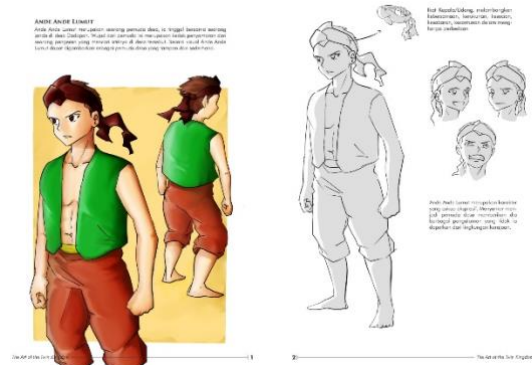


Gambar 15. Tampilan latar tempat.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Bab 2 berisi tampilan latar tempat pada cerita Ande Ande Lumut, yaitu Kerajaan Jenggala, Kerajaan Kediri dan Desa Dadapan.

Hasil Akhir

Menampilkan hasil jadi *artbook* yang berisi 22 halaman.



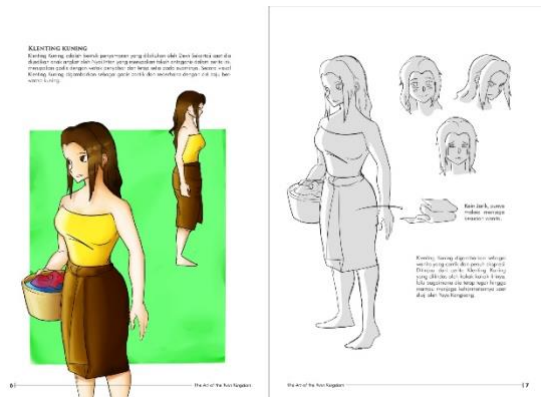
Gambar 16. Bagian Ande Ande Lumut.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Terpampang pada halaman 1 dan 2 *artbook*, bagian ini menampilkan tampak depan dan belakang dari visual karakter Ande Ande Lumut, dilengkapi dengan penjelasan singkat tentang siapa Ande Ande Lumut. Ditambahkan pula penjelasan aksesoris seperti udeng/ikat kepala dan ekspresi yang berguna untuk pengembangan animasi.



Gambar 17. Bagian Panji Asmarabangun.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Kemudian pada halaman 3, 4, dan 5 memuat bagian yang menampilkan visual karakter Pangeran Panji Asmarabangun dengan tampak depan dan belakang serta penjelasan tentang aksesoris yang dipakai mulai dari mahkota, kalung hingga sabuk yang dipakai Panji Asmarabangun. Ekspresi dari Panji Asmarabangun juga ditampilkan untuk kegunaan pengembangan animasi.



Gambar 18. Bagian Klenting Kuning.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Pada halaman 6 dan 7 *artbook* ini menampilkan visual karakter Klenting Kuning dan perlengkapannya yang dipakainya seperti kain jarik, dilengkapi dengan penjelasan. Tak ketinggalan juga ragam ekspresi untuk keperluan pengembangan animasi.

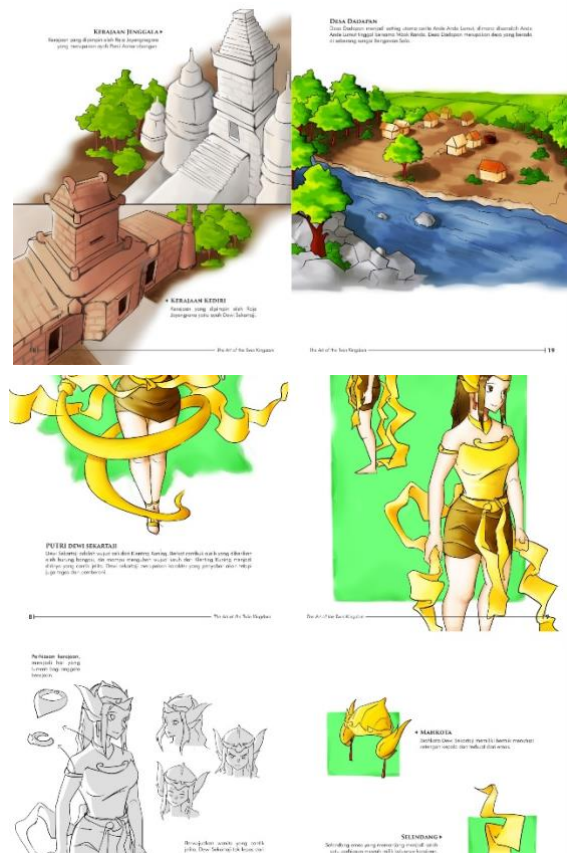
Gambar 19. Bagian Putri Dewi Sekartaji.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Lalu pada halaman 8, 9, 10, dan 11 memuat tampilan visual karakter Dewi Sekartaji, aksesoris, dan ekspresi. Ditambahkan juga keterangan mengenai Dewi Sekartaji, serta kelengkapan yang digunakan seperti mahkota, selendang, dan cambuk ajaib.



Gambar 20. Bagian Karakter Sampingan.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Kemudian pada halaman 12, 13, 14, 15 dan 16 *artbook* ini menampilkan visual karakter dari para karakter sampingan di dalam cerita Ande Ande Lumut, seperti Mbok Randa Dadapan, Bangau Ajaib, Pengawal Kerajaan, Yuyu Kangkang, Nyai Intan, Klenting Abang, Klenting Ijo, Klenting Biru. Dilengkapi juga dengan penjelasan singkat mengenai karakter dan aksesoris yang dipakai.



Gambar 21. Bagian setting tempat.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Pada halaman 17, 18, 19 dan 20 menampilkan bagian yang memuat 3 latar tempat pada cerita Ande Ande Lumut yaitu Kerajaan Jenggala dan Kerajaan Kediri, serta Desa Dadapan.

Test

Dalam tahap ini *artbook* dipublikasikan pada media digital melalui situs portofolio 'Deviantart.com'. Setelah dilakukan publikasi,

artbook mendapat respon yang baik dari khalayak, mendapatkan lebih dari 1000 *views* dengan total 114 orang menambahkan pada favorit. Selain itu *artbook* ini juga mendapat berbagai komentar baik.

Pemilihan Deviantart.com sebagai media publikasi adalah karena situs Deviantart.com selain dijadikan sebagai media publikasi dan portofolio tetapi juga menjadi suatu kesatuan dari komunitas para *artist* atau seniman. Dalam beberapa pembaruan terakhir, situs Deviantart.com memberikan fitur-fitur yang semakin menguntungkan bagi keberlangsungan seniman, seperti perlindungan hak cipta, penjualan karya digital, dan fitur chatting dengan sesama pengguna Deviantart.com. Oleh karena itu Deviantart menjadi tempat berkumpulnya baik itu para kreator maupun orang yang punya ketertarikan dalam dunia grafis.

Pada tahap ini juga dilakukan pengujian dengan menyebarkan angket Google Form kepada para *viewers*, yang kemudian skor ditentukan dengan skala *likert* 1-4. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penentuan skor skala *likert*

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Kemudian dilakukanlah metode mencari interval skor persen dengan rumus interval untuk mengetahui interpretasi persen dan penilaian. (diedit.com, 2022):

$$I = \frac{100}{\text{Jumlah skor}}$$

$$I = \frac{100}{4}$$

$$I = 25$$

Diperoleh hasil interval jarak terendah 0% hingga tertinggi 100% adalah 25. Sehingga diperoleh interpretasi persen sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi persen

Presentase	Kriteria
0% - 24,99%	Sangat Tidak Setuju

Presentase	Kriteria
25% - 49,99%	Kurang Setuju
50% - 74,99%	Setuju
75% - 100%	Sangat Setuju

Setelah penyebaran angket dilakukan, diperoleh 28 responden. Total skor dari setiap aspek dihitung dengan rumus:

$$\text{Total skor} = T \times Pn$$

Keterangan:

T = Total jumlah responden

Pn = Pilihan angka skor *likert*

Selanjutnya total skor dihitung dengan rumus indeks persentase:

$$\text{Angka persentase} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Hasil perhitungan skor

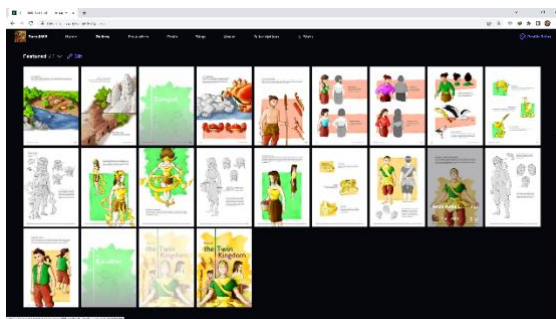
Aspek yang dinilai	Jumlah responden dan presentase jawaban			
	1	2	3	4
Apakah sudah sesuai antara visualisasi <i>artbook</i> dengan tema cerita rakyat?	0	2 (7.1%)	25 (89.3%)	1 (3.6%)
Apakah visualisasi pada <i>artbook</i> berpotensi untuk dikembangkan dalam bentuk animasi?	0	5 (17.9%)	20 (71.4%)	3 (10.7%)
Apakah teks keterangan pada <i>artbook</i> dapat terbaca dengan baik?	0	0	21 (75%)	7 (25%)
Apakah <i>artbook</i> sudah menggambarkan karakter pada cerita rakyat "Ande Ande Lumut" dengan baik?	0	2 (7.1%)	17 (60.7%)	9 (32.1%)
Apakah <i>artbook</i> sudah menggambarkan latar tempat pada cerita rakyat "Ande Ande Lumut" dengan baik?	0	0	17 (60.7%)	11 (39.3%)

Dari tabel diatas, hasil presentase skor setiap aspek dapat diuraikan sebagai berikut:

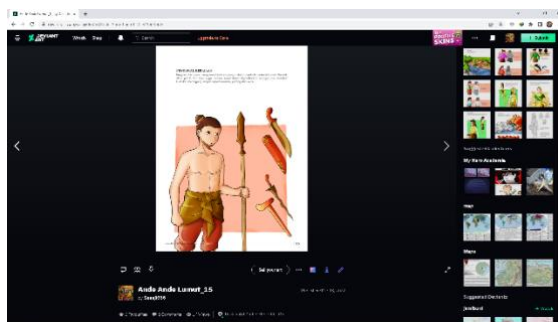
- 1) Pada aspek kesesuaian antara visualisasi *artbook* dengan tema cerita rakyat mendapatkan presentase skor 70,5%.

- 2) Pada aspek potensi *artbook* untuk dikembangkan dalam bentuk animasi mendapatkan presentase skor 73,2%
- 3) Pada aspek keterbacaan teks *artbook* mendapatkan presentase skor 81,2%
- 4) Pada aspek penggambaran karakter *artbook* mendapatkan presentase skor 81,2%
- 5) Pada penggambaran latar tempat *artbook* mendapatkan presentase skor 84,8%

Dari hasil pengujian diatas, dapat disimpulkan bahwa *artbook* “The Art of the Twin Kingdom” berpotensi untuk dikembangkan menjadi bentuk kreatif lain khususnya animasi.



Gambar 22. Overview seluruh halaman *artbook* pada laman situs Deviantart.com..
(Dokumen Saeaji, 2022)



Gambar 23. Tampilan per halaman *artbook* pada situs Deviantart.com.
(Dokumen Saeaji, 2022)

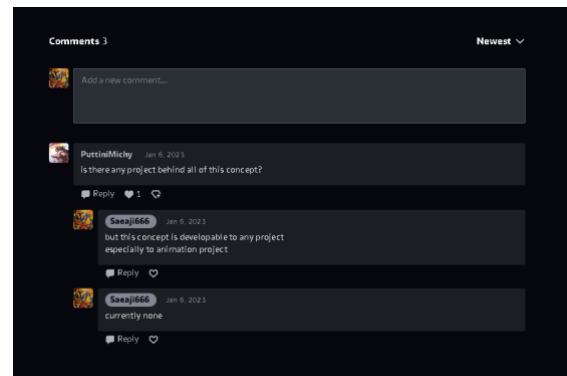
SIMPULAN DAN SARAN

Artbook “The Art of the Twin Kingdom” ini mengangkat cerita rakyat Ande Ande Lumut sebagai ide dasar visual pengembangan animasi. *Artbook* ini memiliki total 22 halaman dengan ilustrasi sebagai elemen dominannya. Selain menyediakan aset animasi seperti ekspresi dan

detail aksesoris, *artbook* ini juga mengenalkan secara umum penokohan setiap karakter pada cerita Ande Ande Lumut.

Setelah dilakukan tes, *artbook* ini mendapatkan respon baik dari audiens berupa komentar positif dan dengan total 114 orang menambahkan pada favorit, serta respon baik pada angket Google form. Karena itu *artbook* ini punya potensi untuk dijadikan bahan referensi dan ide dasar bagi para kreator animasi.

Gambar 24. Salah satu komentar pada situs



Deviantart.com.
(Dokumen Saeaji, 2022)

Pada salah satu komentar menanyakan apakah sudah ada proyek dibalik *artbook* ini?, kemudian perancang menanggapi bahwasanya belum ada proyek pengembangan dibalik *artbook* ini, akan tetapi konsep pada *artbook* ini dapat dikembangkan menjadi berbagai produk kreatif khususnya animasi.

Bagi para perancang lain selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk mengembangkan *artbook* ini menjadi produk kreatif lain, seperti komik, game, dan khususnya animasi. Selain itu para perancang untuk kedepannya bisa membuat karya dengan mengangkat tema dari keragaman budaya di Indonesia lainnya. Karena masih banyak ragam budaya Indonesia yang berpotensi untuk dijadikan sebuah karya baru, sehingga dapat dikenalkan lebih dekat tentang budaya sendiri dan mampu melestarikannya.

REFERENSI

- Adisasmito, Nuning. D. (2002). Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002.
- AINAKI. (2020). “Indonesia Animation Report 2020”. Diakses pada Tanggal 12 Desember

- 2022, dari <https://ainaki.or.id/indonesia-animation-report-2020/>
- Bayu Segara Putra, Gede, Artayasa, I Nyoman, Swandi, I Wayan. (2017). “Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangka Karya Monez” diunduh pada Tanggal 25 Februari 2022, dari <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/prabangkara/article/download/227/139/549>
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Ekawardhani, Yully Ambarsih, & Natagracia Ganeshya. (2012). “Kajian Prinsip Pokok Tipografi (legibility, readability, visisbility, dan clarity) Pada Poster Fil Beranak Dalam Kubur The Movie dan Jelangkung” diunduh pada Tanggal 25 Februari 2022, dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/download/1112/pdf/>
- I Nyoman Jayanegara, I Wayan Adi Putra Yasa. (2019). “DKV Dalam Pusaran Industri Kreatif” diunduh pada Tanggal 7 Maret 2022, dari <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/download/213/90/>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. Segara Widya : Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar, 5.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of design at Stanford. Doi: <https://doi.org/10.102/2151-2604/A000142>.
- Kemenparekraf. (2020). “Outlook Pariwisata & Ekonomi Kreatif Indonesia 2020” diunduh pada Tanggal 25 Februari 2022, dari https://bankdata.kemenparekraf.go.id/upload/document_satker/a6d2d69c8056a29657be2b5ac3107797.pdf
- Maulana, Gibran. (2020). *Seri Cerita Rakyat Ande Ande Lumut*. Surabaya: Karya Gemilang Utama.
- Mikelsten, Daniel. (2020). “*Sejarah Film: Animasi, Blockbuster, dan Sundance Institute*”. Cambridge Stanford Books.
- Noy, Novianti, Susanti, Yudita, & Ola Beding, Valentinus. (2017). “Analisis Unsur Intrinsik dan Nilai-Nilai Cerita Rakyat Dara Buak Dari Suku Dayak Mualang Desa Tapang Pulau Kecamatan Belitang Hilir Kabupaten Sekadau” diunduh pada Tanggal 25 Februari 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/331154-analisis-unsur-intrinsik-dan-nilai-nilai78824de3.pdf>
- Rahman, Aulia. (2020). “Perancangan Artbook Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga” diunduh pada Tangaal 20 Februari 2022, dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/108170>
- Scott. (2021). “*Why are there so many film and TV remakes right now?*” diakses pada Tanggal 12 Desember 2022, dari <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a37787577/film-tv-reboots-why-so-many/>
- Setyawan, Heri. (2013). “Membangun Film Animasi Cerita Rakyat Indonesia” diunduh pada Tanggal 12 Desember 2022, dari <https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1174>
- Shamsuddin, A. K., Islam, B., Islam, K. (2013). “*Evaluating Content Based Animation through Concept Art*” diunduh pada Tanggal 13 Desember 2022, dari https://www.researchgate.net/publication/268808120_Evaluating_Content_Based_Animation_through_Concept_Art
- Sudiana, Dendi. (2001). “*Tipografi: Sebuah Pengantar*” diunduh pada Tanggal Februari 2022, dari <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/740>
- White, Jan V. (1982). *Editing by Design*. New York: R.R. Bowker
- Wikipedia (n.d). Artist’s Book. Diakses pada Tanggal 24 Februari 2022, dari https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_book