

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI
"SEKAR MEKAR"



PERANCANGAN

Salma Syahidah

NIM 1712466024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI
"SEKAR MEKAR"



PERANCANGAN

Salma Syahidah

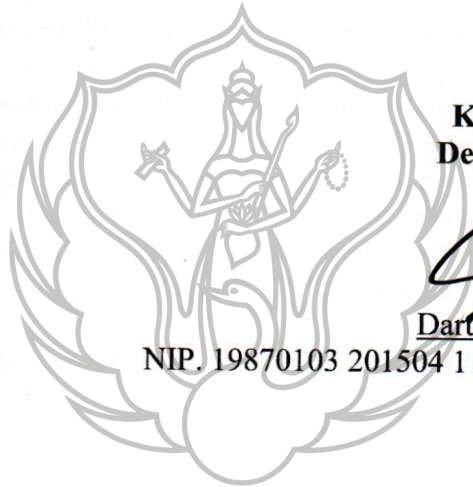
NIM 1712466024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

Jurnal Tugas Akhir yang Berjudul:

PERANCANGAN TEASER FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR" diajukan oleh Salma Syahidah, NIM 1712466024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daru Tunggul Aji', written over a white background.

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

ABSTRAK

PERANCANGAN *TEASER* FILM ANIMASI "SEKAR MEKAR"

Salma Syahidah
NIM : 1712466024

“Sekar Mekar” merupakan IP yang bermula dari sebuah komik bisu berjudul “*Blooming Flower*” yang memenang *Grand Prix Runner Up Award* di ajang *Silent Manga Audition* 14. Cerita komik tersebut berlatar belakang *folklore* Indonesia, mengadaptasi budaya Bali dan Jawa. Karakter yang ditonjolkan dalam cerita merupakan sesosok Barong yang menjadi salah satu representasi dari mitologi Indonesia. IP “Sekar Mekar” direncanakan untuk dikembangkan ke dalam bentuk film animasi yang bisa dinikmati masyarakat luas, khususnya anak-anak Indonesia. Sebelum dapat diwujudkan menjadi film animasi yang diinginkan tentunya diperlukan suatu *teaser* untuk dijadikan gambaran kepada para calon *buyers* dan kolaborator yang ingin membantu pengembangannya. Dengan demikian perancangan *teaser* animasi ini menjadi sebuah media pelengkap dari *pitch bible* IP “Sekar Mekar” sehingga penawaran kerjasama pendanaan, produksi, maupun distribusi film animasi “Sekar Mekar” akan lebih dipercaya.

Perancangan *Teaser* Film Animasi “Sekar Mekar” ini menggunakan teknik 3D (tiga dimensi) dengan gaya semi-*pixar* serta dengan durasi 1 menit. *Teaser* tersebut akan membangun *mood* dari genre yang ingin disampaikan yaitu fantasi, drama, dan petualangan. Diharapkan dengan adanya perancangan *teaser* film animasi ini dapat menjadi permulaan dari pengembangan film animasi layar “Sekar Mekar” yang direncanakan untuk berjalan beberapa tahun kedepan.

Kata kunci: *teaser*, animasi, *intellectual property*, *pitch bible*

ABSTRACT

TEASER DESIGN FOR ANIMATED FILM OF "SEKAR MEKAR

Salma Syahidah
NIM : 1712466024

“Sekar Mekar” is an IP originated from a silent comic called “Blooming Flower”. The comic has won Grand Prix Runner Up Award at the Silent Manga Audition 14 event. The story set is inspired by Indonesian folklore, adapting Balinese and Javanese culture. The character featured in the story is a creature called Barong, one of the representations of Indonesian myth. IP “Sekar Mekar” is planned to be developed into an animated film that could be enjoyed by the world, especially children. Before it can be turned into a full-length animated film, of course, a teaser is needed to be the reference that could be seen by potential buyers and collaborators who interested in giving a hand on developing it. Thus this animated teaser becomes a complementary media for the IP pitch bible of "Sekar Mekar", therefore the offer for funding, production, and distribution of the animated film "Sekar Mekar" will be more trustworthy.

The animated film teaser of "Sekar Mekar" uses 3D (three-dimensional) technique with a semi-Pixar style in a duration of 1 minute. The teaser will show the mood of the genre that meant to be conveyed, which are fantasy, drama, and adventure. It is hoped that by this animation teaser design, this would be the beginning of the full length animation film "Sekar Mekar", which is planned to keep running in the next few years.

Keywords: teaser, animation, intellectual property, pitch bible

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Industri film animasi kini semakin berkembang. Animasi telah menjelma menjadi ladang bisnis baru, dimana animasi menjadi bagian dari sistem perekonomian dengan kekuatan industri kreatif yang menjanjikan (Aziz, 2019). Tetapi untuk terjun ke dalam industri yang besar, khususnya jika ingin menembus pasar global, pembuatan film animasi hampir tidak bisa dilakukan secara mandiri oleh komunitas-komunitas maupun studio-studio animasi Indonesia yang masih tergolong lemah, baik secara permodalan maupun sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu dibutuhkanlah kerjasama dengan pihak ketiga. Hal baiknya, berbagai macam *channel* lokal maupun global kian membuka banyak kesempatan kerjasama dengan para pembuat film animasi. Oleh karena itu, peluang Indonesia untuk menembus pasar animasi global pun semakin meningkat.

Sayangnya, film-film animasi Indonesia yang dapat menembus pasar global masih terbilang kurang. Padahal dengan banyaknya budaya Indonesia yang unik dan beragam, semestinya banyak pula IP yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi film animasi. Seperti halnya Disney yang baru saja mengangkat budaya Asia Tenggara dalam film terbarunya, *Raya and The Last Dragon (2021)*, studio-studio luar lainnya juga semakin melirik budaya-budaya oriental yang belum pernah diangkat menjadi film animasi sebelumnya.

Berdasarkan wawancara kepada Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, Yuana Rochma Astuti (46 th.), para pelaku kekayaan intelektual atau IP di Indonesia harus diajak aktif mengikuti pameran di luar negeri agar mampu memasarkan karya di dunia internasional. Ujungnya, negara akan diuntungkan karena itu menghasilkan devisa. Saat ini Kemenparekraf berencana mengikutsertakan lagi para kreator lokal ke kegiatan serupa di Shanghai, Cina dan Las Vegas, Amerika Serikat.

Sebelum diikutkan ke dalam acara pameran IP seperti forum *pitching*, sangatlah penting suatu IP untuk dikembangkan secara lebih matang dahulu. Dalam ranah film animasi, IP bisa dikembangkan dari media lain yang tergolong lebih sederhana dalam segi produksinya, seperti cerita pendek, novel, komik, maupun *toys*. Berdasarkan data IP yang sudah ada, dapat diolah lagi menyesuaikan dengan format film animasi yang direncanakan.

“Sekar Mekar” bisa menjadi salah satu IP lokal yang patut dipertimbangkan untuk dikembangkan. “Sekar Mekar” berawal dari judul komik bisu, “*Blooming Flower*” yang memenangkan *Grand Prix Runner Up Award* di ajang *Silent Manga Audition* 14 tahun 2020, karya Salma Syahidah dan Ado Hariawan. Cerita komik tersebut berlatar belakang folklore Indonesia, mengadaptasi budaya Bali dan Jawa. Karakter yang ditonjolkan dalam cerita merupakan sesosok Barong yang menjadi salah satu representasi dari mitologi Indonesia.

Alasan yang lebih pentingnya, “Sekar Mekar” memiliki keunikan tersendiri dibandingkan kebanyakan IP lainnya. Keunikan itu terletak dalam dua hal, yaitu adanya karakter Barong Kecil serta *value* keterbukaan dalam

hubungan. Karakter Barong Kecil menjadi unik karena disajikan dengan visualisasi kontemporer dan disajikan sebagai makhluk mitologi barong lucu yang senang berteman dengan manusia, dimana umumnya gambaran Barong yang konvensional adalah menyeramkan. Hal yang kedua, *value* mengenai keterbukaan dalam hubungan adalah *value* yang dibutuhkan oleh banyak orang dan masih jarang animasi yang berfokus pada *value* itu. Selain itu, *value* yang diangkat itu cocok sekali dengan namanya, “Sekar Mekar”. Oleh karena itu, IP “Sekar Mekar” berpotensi untuk diolah lebih serta diikutkan ke forum *pitching* untuk bisa dilanjutkan menjadi film animasi yang bisa dinikmati masyarakat luas.

Salah satu jalan untuk bisa masuk ke industri global adalah melalui forum *pitching* animasi. Di dalam forum tersebut, gagasan atau IP (*Intellectual Property*) yang dipresentasikan bisa mendapatkan kerjasama dengan pihak ketiga, seperti investor, *developer*, distributor, partner produksi, kolaborator, dan lain sebagainya. Dengan kerjasama-kerjasama tersebut, IP dapat dikembangkan menjadi film animasi serial maupun layar lebar yang mampu meraih audiens yang lebih luas.

IP yang diperkenalkan ke dalam forum *pitching* akan dipresentasikan melalui suatu alat berupa kumpulan informasi mengenai IP yang akan diperkenalkan, yang disebut juga dengan *pitch bible*. Salah satu bagian penting yang menyusun *pitch bible* adalah *teaser* film animasi. *Teaser* berperan dalam memberikan gambaran jelas mengenai arahan *mood* cerita yang akan dibangun.

Maka, berdasarkan latar belakang di atas, perlu diciptakan sebuah *teaser* film animasi “Sekar Mekar”. *Teaser* film yang dibuat dapat menjadi pelengkap penting dari *pitch bible* sehingga mampu menarik banyak audiens serta memperoleh berbagai kerjasama. Dengan begitu, *teaser* animasi ini diharapkan mampu memiliki keberlanjutan untuk diwujudkan menjadi film animasi layar lebar serta memberi andil bagi perkembangan animasi di Indonesia.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *teaser* film animasi berdasarkan komik berjudul “*Blooming Flower*” sebagai bagian dari *pitch bible* “Sekar Mekar”?

3. Metode Perancangan

a. Data Yang Dibutuhkan

- 1) Primer: Data visual dan konsep kreatif dari Komik “*Blooming Flower*” serta target persona dari target audiens film.
- 2) Sekunder: Data perbandingan visual dan cerita referensi film-film layar lebar animasi bergenre sama dengan “Sekar Mekar”.

b. Metode Pengumpulan Data

- 1) Primer: Wawancara kepada target audiens.
- 2) Sekunder: Studi visual dan observasi cerita referensi film-film layar lebar animasi bergenre sama dengan “Sekar Mekar”.

c. Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Wawancara, dilakukan kepada target audiens melalui kuisisioner.
- 2) Observasi, dilakukan menggunakan table yang berisikan kajian visual dan cerita komik yang kemudian dapat dipertimbangkan implementasinya ke dalam bentuk *teaser* film animasi.

- 3) Studi visual, disimpulkan secara naratif.
4. Landasan Teori
- a. *Animated Feature Film*
- Animasi adalah upaya untuk menghidupkan atau memberi kesan hidup gambar-gambar yang diam atau benda-benda mati. Secara teknis animasi berarti memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi (Kurnianto, 2015). Sedangkan *feature film* atau film layar lebar adalah film yang memiliki durasi cukup panjang untuk ditonton sebagai satu cerita utuh. Sebagian besar *feature film* berdurasi antara 75 sampai 210 menit.
- b. *Animation Pitch Bible*
- Dalam memperoleh investasi keuangan yang aman guna menjalankan suatu proyek film animasi, gagasan atau IP di dalamnya perlu untuk di-*pitch* atau dilemparkan kepada *developer* maupun pembeli yang potensial atau biasa disebut dengan *potential buyers*. Seorang *developer* yang potensial mampu memiliki sebuah studio produksi yang akan mengembangkan proyek tersebut kemudian melemparkannya ke investor dan distributor. Di sisi lain, seorang produser film animasi bisa langsung melakukan *pitch* ke distributor atau *network*.
- c. *Teaser Film*
- Teaser film*, atau biasa juga disebut dengan *teaser trailer* adalah *trailer* berdurasi pendek untuk menarik penonton mengenai film yang akan dikeluarkan. *Teaser film* memainkan peran yang sangat penting dalam kampanye *marketing* studio-studio *movie* modern, setiap produksi film *movie* biasanya mengeluarkan *teaser trailer* jauh sebelum jadwal rilisnya dalam rangka menambah keramaian dan ketertarikan pada film yang akan diadakan. (Baski, 2012: 10)
- Umumnya tujuan dari *teaser film* adalah untuk membuat audiens penasaran sehingga kontennya tidak akan membocorkan banyak detail mengenai filmnya, itulah mengapa potongan durasi yang digunakan hanya sekitar 30-90 detik, sebagian besar yang merepresentasikan keseluruhan *mood* atau suasana film (Marton, 1992). Jadi, *teaser film* tidak perlu memberikan gambaran tentang plot cerita atau keseluruhan tokoh yang ada, melainkan mengandung pemberitahuan bahwa film akan direncanakan untuk keluar di kemudian hari.
- d. *3D Animation*
- Animasi 3D adalah animasi yang sebagian besar elemennya dibangun dengan bentuk tiga dimensional (3D), dimana semua elemennya memiliki volume atau massa. Meskipun dalam dunia nyata garis tidak memiliki massa dan volume, dalam *software* animasi 3D, garis pun tetap memiliki massa walaupun bisa terbilang sangat kecil. Hal tersebut akan berdampak dalam proses CGI (*Computer Generated Imagery*) untuk merender animasi yang ada. (Au, 2014:21)
- e. Prinsip Gerak Dasar Animasi
- Berdasarkan buku *The Illusion of Life: Disney Animation* yang ditulis oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981: 45-47), secara bertahap, suatu terminologi atau bahasa dari *animated movement* telah berkembang. Terminologi-terminologi tersebut sekarang disebut dengan

prinsip gerak dasar animasi. Prinsip-prinsip yang kini sudah secara luas diketahui itu, dibagi menjadi 12 terminologi sebagai berikut,

- 1) *Squash and stretch*
- 2) *Anticipation*
- 3) *Staging*
- 4) *Straight ahead and pose to pose*
- 5) *Follow-through and overlapping*
- 6) *Slow in and slow out*
- 7) *Arcs*
- 8) *Secondary action*
- 9) *Timing*
- 10) *Exaggeration*
- 11) *Solid drawing*
- 12) *Appeal*

f. *Animation Chart*

Chart dalam animasi adalah salah satu alat dan metode untuk membantu animator dalam mempercepat proses pengerjaan animasinya. Fungsi utamanya adalah untuk membuat acuan *space* atau jeda antara gambar di suatu *frame* dengan *frame* lainnya, hal itu akan mempermudah penciptaan gerakan yang diinginkan.

Dalam penggunaan *chart* melibatkan penandaan gambar dalam posisi ekstrim dan gambar yang menghubungkan keduanya. Gambar utama atau posisi ekstrim biasa disebut *extreme* sedangkan gambar penghubungnya disebut *inbetween* (Williams, 2001: 48).

5. Analisis Data

a. *Strength*

- 1) *Blooming Flower* mengangkat tema petualangan yang sesuai dengan target persona II, yaitu anak laki-laki.
- 2) Tokoh utama adalah seekor barong kecil dan seorang gadis kecil yang lucu sehingga cocok dengan target persona I, yaitu anak perempuan.
- 3) *Scene* ketika Sekar bertemu Barcil pada komik menjadi bagian yang disukai hampir oleh semua responden.

b. *Weakness*

- 1) Cerita komik *Blooming Flower* kurang bisa dipahami oleh anak berusia di bawah 12 tahun karena tidak memiliki teks dialog.
- 2) Tokoh perempuan terlalu banyak dibandingkan tokoh laki-laki sehingga kurang ada tokoh yang menyerupai karakter kesukaan dari target persona II.

c. *Opportunity*

- 1) Komik *Blooming Flower* memiliki peluang untuk dijadikan film animasi karena masih sedikitnya film animasi, baik lokal maupun global, yang mengangkat tema mitologi Indonesia.
- 2) Banyaknya anak kecil yang menyukai karakter animasi lucu, yang sesuai dengan karakter utama dalam *Blooming Flower*.

d. *Threat*

- 1) Film-film animasi luar yang secara kualitas memang bagus, dan *production house*-nya sudah memiliki *track record* baik yang sudah menempel di ingatan para audiensnya.
- 2) Potensi pengembangan cerita yang dipaksakan jika dibuat film animasi *full-length*.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Media

a. *Full-Length* Film “Sekar Mekar”

Film Animasi “Sekar Mekar” bercerita tentang petualangan Sekar, Barcil, Ibu, dan sepupunya Dodo yang terjebak dalam dunia Barong, dunia dimana setiap entitas diharuskan untuk menjadi jujur dan apa adanya. Petualangan mereka akan banyak bertemu dengan makhluk-makhluk mitologi dari dunia Barong. Karena itu, mereka mendapatkan banyak pengalaman baru yang lebih seru dan bisa dijadikan pembelajaran.

Pesan utama yang ingin disampaikan dalam film adalah tentang keterbukaan antara anak, ibu, dan juga diri sendiri. Pesan tersebut diangkat sebagai penyikapan dari realita banyaknya masyarakat Indonesia yang mengalami *trust issue* atau isu kepercayaan dalam hubungan orangtua dan anak.

b. *Teaser* Film “Sekar Mekar”

Berbeda dengan keseluruhan konsep film layer lebarnya, *Teaser* Film Animasi “Sekar Mekar” tidak akan bisa menceritakan secara jelas plot dari keseluruhan film karena durasi yang sangat terbatas, melainkan hanya akan mewakili *mood* yang dibawa. Dengan menonton *teaser* film, audiens harus sudah bisa mendapatkan informasi tentang genre apa yang diangkat dan seperti apa protagonisnya. *Clip* atau cuplikan film yang disertakan adalah bagian-bagian yang menarik perhatian sekaligus menimbulkan rasa penasaran setelah menontonnya. Maka dari itu, sebagian besar cuplikan yang akan diambil yaitu awal dari cerita sehingga mampu menimbulkan pertanyaan bagi audiens.

Sekar adalah tokoh yang paling ditonjolkan dalam *teaser* karena merupakan tokoh utama. Kemudian di akhirnya, disertakan interaksinya dengan Barcil sebagai bagian penutup yang membuat penonton menjadi penasaran.

2. Strategi Media

- a. Judul Film : Sekar Mekar
- b. Format Film : 3D *Animation*
- c. Genre : Fantasi, drama, petualangan
- d. Durasi *full-length* : 75 menit
- e. Durasi *teaser* : 1 menit
- f. Target Audiens : 8 – 12 tahun
- g. Strategi Penyajian Pesan : Positivisme, rasional
- h. Gaya Visual : *Semi-Pixar*

3. Hasil Karya

- a. Media Utama





Gambar 1. Media utama *teaser* film animasi “Sekar Mekar”

b. Media Pendukung



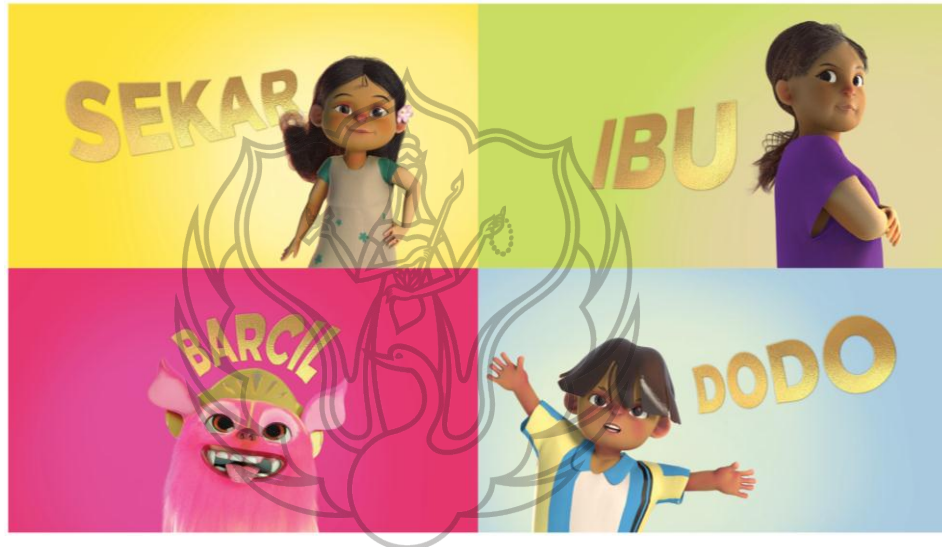
Poster Teaser



3D Logo



Character introduction Clip



Storyline Guide Book



Animated Sticker



Gambar 2. Media pendukung

C. Kesimpulan

Merancang *teaser* film animasi “Sekar Mekar” merupakan proses yang cukup panjang. Perancangan ini telah melalui perjalanan yang rasanya campur aduk, mulai dari senang, tegang, hingga sedih. Tahap-tahap perancangan yang dijalani dimulai dari merumuskan masalah, identifikasi data, analisis data, kemudian visualisasi. Namun, sebelum perjalanan tersebut masuk ke tahap-tahap tersebut, hal yang pertama kali dilakukan adalah pemilihan objek yang akan dirancang.

Pemilihan “Sekar Mekar” sebagai IP (*Intellectual Property*) yang dipakai dalam perancangan tidak semata karena komik dari IP tersebut, yaitu “*Blooming Flower*”, mendapatkan penghargaan Grand Prix Runner Up di Silent Manga Audition 14. Namun juga karena “Sekar Mekar” memiliki keunikan tersendiri dalam karakter Barcil dan *value* keterbukaan yang dibawanya, sehingga bisa berpotensi untuk memiliki daya tarik diantara banyaknya IP terkenal di seluruh dunia.

Sebelumnya, IP “Sekar Mekar” baru hanya diwujudkan ke dalam bentuk komik pendek sehingga perlu disesuaikan sedemikian rupa ke dalam media baru yang diangkat dalam perancangan ini, film animasi. Proses perubahan jenis media disebut juga dengan *trans-media*. Meng-*trans-media*-kan suatu IP yang berbentuk komik ke film animasi harus melewati tahap riset terlebih dahulu karena penceritaan dan target audiens berubah. Secara konsep IP-nya pun masih harus diolah lebih matang lagi karena audiens film animasi ditargetkan untuk menjadi lebih luas.

Perancangan diawali dengan identifikasi data melalui riset mengenai komik “*Blooming Flower*”, riset target audiens, dan riset lapangan untuk keperluan referensi visual. Karena pembuat komiknya salah satunya adalah penulis sendiri, data riset komik didapati cukup mudah. Riset target audiens dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada anak-anak dengan rentang usia 8-15 tahun, dari situ didapati informasi tentang preferensi mereka terhadap gaya cerita dan visual animasi. Sedangkan untuk riset lapangan, dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki *environmental* sejenis dengan apa yang terdapat di cerita “Sekar Mekar”. Tempat-tempat yang dikunjungi sebagai referensi sebagian besar berlokasi di Salatiga, sebagiannya lagi di Yogyakarta dan Solo. Setelah semua data terkumpulkan, barulah bisa memasuki tahap analisis data yang selanjutnya akan dikonsepsikan dan divisualisasikan.

Di luar perkuliahan, salah satu ilmu berharga yang didapati selama proses perancangan adalah ketika tim “Sekar Mekar” berkesempatan untuk mengikuti sebuah program inkubasi IP, yaitu “HATCH” di bulan November-Desember. Materi-materi yang didapat sangat komprehensif, mulai dari desain, *storytelling*, maupun strategi bisnis. Selain itu, program tersebut juga menjadi wadah untuk membangun *networking* dengan para mentornya, yang juga pelaku aktif di industri IP, dan dengan teman-teman sesama IP *creator* lainnya.

Pada akhirnya, *teaser* film animasi “Sekar Mekar” selesai dirancang di bulan terakhir tahun 2021. *Teaser* film tidak memberi gambaran penuh tentang pesan yang ingin disampaikan, namun dari segi pembawaan suasana, *teaser* film “Sekar Mekar” sudah disesuaikan dengan sumber informasi IP yang berasal dari komiknya.

Demikian perancangan dibuat sebagai permulaan dari pengembangan IP

“Sekar Mekar” yang direncanakan untuk berjalan beberapa tahun kedepan. Dengan dirancangnya *teaser* ini, “Sekar Mekar” diharapkan mampu menjadi IP yang lebih matang serta mampu bertahan di tengah majunya perkembangan industri kreatif Indonesia.

Daftar Pustaka

- Astuti, Yuana (46 th.), Direktur Pemasaran Ekonomi Kreatif Kemenparekraf, wawancara tanggal 19 Januari 2021, Jakarta
- Au, Kristin, *Animation: 2D Versus 3D and Their Combined Effect*, Pengkajian S-1 *Department of Architecture, Massachusetts Institute of Technology (MIT)*, 2014
- Aziz, Zuhdan, *Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital* dalam *Channel Jurnal Komunikasi*, Th. VII/1, April 2019
- Baski, Sándor, *Hamarosan a könyvesboltokban: Irodalmi trailerek* dalam *Filmvilág*, Th. X/55, Oktober 2012.
- Basuki, Sulistyio, *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2006
- Kurnianto, Arik, *Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia* dalam, *Humaniora*, Th. VI/2, April 2015
- Marton, Andrew, *Today's Trailer: Big and Costly, but Still A Tease* dalam *The New York Times*, New york, 3 Mei 1992.
- Milic, Lea. & McConville, Yasmin, *The Animation Producer's Handbook*, Crows Nest: Allen & Unwin, 2006
- Osmond, Andrew, *100 Animated Feature Films*, Bloomsbury Publishing, 2019
- Skinner, Ricahrd, *Writing a Novel: Bring Your Ideas To Life*, Faber & Faber, 2018
- Thomas, Frank. & Johnston, Ollie, *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Abbeville Press Publishers, 1981
- Williams, Richard, *The Animator's Survival Kit*. New York: Faber & Faber, 2001