

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE VOICE”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



**Puspa Andhina  
NIM 1500111033**

Pembimbing:

1. Arif Sulistiyono, M.Sn.
2. Pandan Poreanom P., M.Kom.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

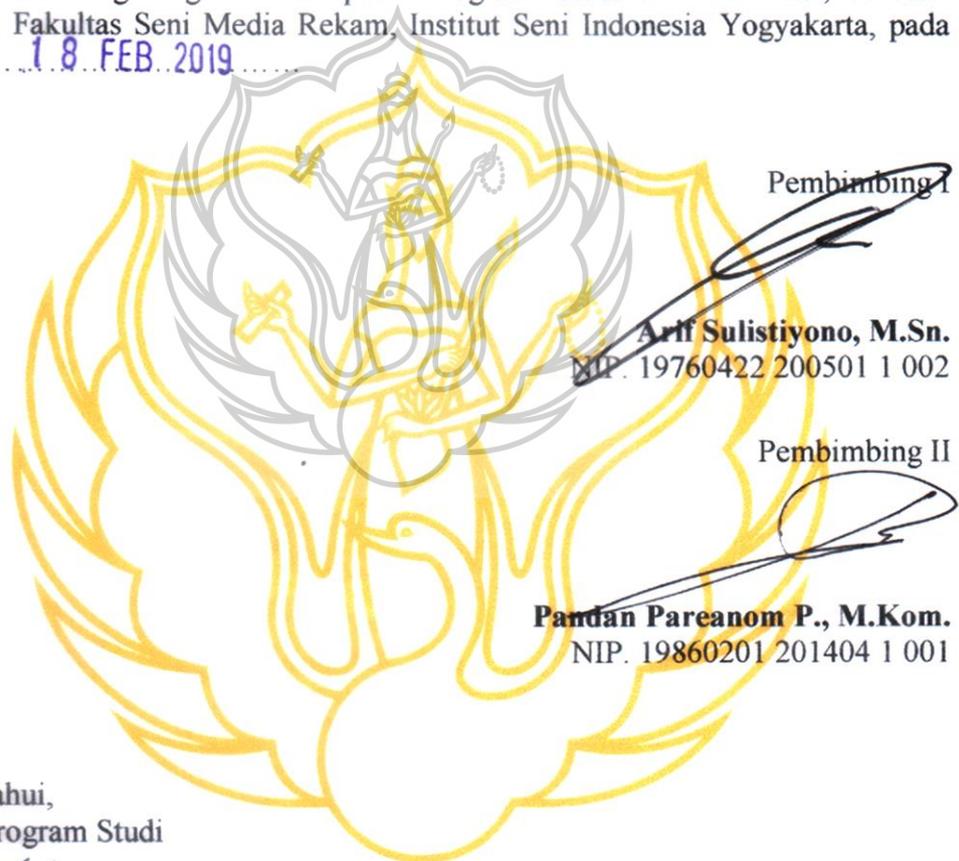
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE VOICE”  
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

Disusun oleh:  
**Puspa Andhina**  
1500112033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal... **18 FEB. 2019** .....



Pembimbing I

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing II

**Pandan Pareanom P., M.Kom.**  
NIP. 19860201 201404 1 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIP. 19710611 199803 1 002

# PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LITTLE VOICE” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Puspa Andhina, Arif Sulistiyono, M.Sn, Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.

Program Studi D - 3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

## Abstrak

Sebuah cerita pertemanan yang mengangkat kisah seorang anak kecil yang ingin memiliki teman di dalam hidupnya, dirangkum dengan ceritadrama dan fantasi yang menyenangkan. Animasi 2D *frame by frame* merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*Little Voice*” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “*Little Voice*” berdurasi 6 menit. Jumlah *shot* mencapai 83 *shot* dengan total 8304 *frameformat* HDTV 1920x1080 px24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, *Little Voice*, Pertemanan, Prinsip Animasi

## ***Abstract***

*A friendship story that raises the story of a child who wants to have friends in his life, summarized with stories of drama and pleasant fantasies. 2D frame by frame animation is a technique used in the process of making "Little Voice" animation through three stages, namely preproduction (story writing, research, character design, and storyboarding), production (background, dubbing, sound effect, key animation, inbetween, clean up and coloring, compositing, and scoring), and postproduction (editing, rendering and mastering).*

*2D Animation Film "Little Voice" lasts 6 minutes. The number of shots reached 83 shots with a total of 8304 frames in HDTV format 1920x1080 px 24 fps (frames per second). In this animation apply 12 Principles of Animation (squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, integration, solid drawing, and appeal).*

*Keywords: 2D Animation, Little Voice, Friendship, Animation Principle*



## A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, dimana manusia hidup membutuhkan orang lain. Walaupun secara fisik manusia dapat hidup sendiri, namun secara psikologis manusia tidak dapat hidup sendiri. Kehadiran orang lain dalam hidup manusia sangat berarti karena tanpa kehadiran orang lain, hidup akan terasa hampa dan akan kesulitan dalam memenuhi kebutuhannya. Semua orang di dunia ini memulai sebuah komunikasi satu dengan yang lain agar dapat menjalin sebuah pertemanan yang mana nantinya memberikan dukungan, merasakan adanya kesenangan dan kebahagiaan.

Teman di dalam hidup manusia juga sangat berarti, tanpa adanya teman, hidup manusia pun akan terasa kosong karena sebuah pertemanan yang sangat berarti itu adalah teman yang mengetahui keadaan diri kita, apabila mengalami kesusahan, teman akan selalu ada. Jika sedang bersedih, teman akan menghibur begitupun dalam keadaan senang, teman pun akan turut merasakannya. Namun untuk memulai sebuah pertemanan itu terkadang sulit bagi beberapa orang terutama jika dia memiliki sifat pemalu, sulit beradaptasi ataupun sulit memulai komunikasi. Berbeda dengan orang yang memiliki sifat senang berbicara, mudah bergaul dan aktif, dia akan lebih mudah memulai komunikasi dan mendapatkan teman.

Memulai pertemanan juga terkadang sulit dilakukan karena faktor lingkungan ataupun keadaan dimana dia tinggal. Lingkungan yang ramah akan mudah mendapatkan teman sekalipun jika ia adalah penduduk baru di suatu tempat ataupun penduduk lama, berbeda dengan lingkungan yang individual dirasa akan sedikit sulit untuk mendapatkan teman, sehingga teman dalam hidup manusia itu sangat berarti selain keluarga karena jika sudah tidak memiliki keluarga, temanlah yang akan menjadi keluarga. Namun banyak juga orang yang terlalu takut untuk memulai sebuah komunikasi atau berinteraksi.

Dampak yang terjadi pun akan mempengaruhi emosional pribadi tiap orang. Marah, sedih, rasa takut, terkejut, jengkel dan lain sebagainya karena emosional tiap orang berbeda-beda contohnya anak-anak, emosional mereka terbilang mudah untuk berubah-ubah. Ketika mereka tidak memiliki teman atau orang tidak ingin berteman dengannya yang terjadi adalah anak-anak akan merasa dirinya terasingkan oleh teman-teman seumurannya. Emosional anak juga semakin meningkat apabila si anak kekurangan kasih sayang orang tuanya ditambah dia tidak memiliki teman untuk memberinya dukungan, merasakan kesenangan dan kebahagiaan. Sehingga psikologi anak bisa tertekan. Namun anak-anak biasanya akan menangis untuk mengekspresikan emosinya. Walaupun marah pasti akan berujung menangis, merasa jengkel juga berujung menangis, walaupun menangis biasanya diidentikkan dengan anak kecil, banyak juga remaja bahkan dewasa pun akan menangis jika mereka merasa tersakiti, marah ataupun sedang bersedih.

Menyikapi permasalahan diatas, maka dibuatlah film animasi pendek 2D dengan permasalahan seorang anak kecil sebatang kara yang juga tidak memiliki teman karena anak seumurannya tidak ingin bermain dengan dirinya. Hingga tiba-tiba sebuah hembusan angin membawa anak itu memasuki hutan dan bertemu seseorang. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat jika manusia membutuhkan orang lain karena manusia adalah makhluk sosial, tidak dapat hidup sendiri. Walaupun susah tapi Tuhan pasti akan memberi jalan bagaimanapun caranya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut yaitu membuat film animasi yang dapat menyampaikan pesan dan emosi yang terkandung di dalam cerita fiksi yang berjudul “*Little Voice*”.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*Little Voice*” antara lain :

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.
2. Menerapkan tema jika setiap orang membutuhkan orang lain dalam hidupnya.

## **D. Target Audien**

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “*Little Voice*” ini adalah:

1. Usia : 10 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

## **E. Indikator Capaian Akhir**

Capaian akhir dari film “*Little Voice*” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 6 menit dengan jumlah 8304frame : 24 *framepersecond* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

### **1. Praproduksi**

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi.

### **a. Penulisan Cerita**

Cerita ditulis berawal dari kehidupan seorang anak laki-laki yang sudah tidak memiliki orangtua. Dia hanyalah anak tunggal dan tidak mempunyai teman satupun. Hingga hembusan angin yang sangat kencang menuntun anak itu untuk mengikutinya kedalam hutan dan disana dia bertemu seseorang.

### **b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan**

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter anak-anak, *background* suasana hutan dan warna dan latar musik.

### **c. Design character**

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dan terdapat 2 karakter Fo dan Riri

### **d. Storyboard**

*Storyboard* dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* dan *animatic storyboard*.

## **2. Produksi**

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap pra-produksi selesai.

### **a. Background/Environment**

Dalam pembuatan *background* tahap awal, *background* langsung di-*tracing* dari *Storyboard* yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring* dalam *software Paint Tool SAI 1.1*

### **b. Dubbing**

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter.

### **c. Sound Effect**

Merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan film animasi.

### **d. Key Animation**

Dalam pembuatan *key animation* dimulai dari potongan *storyboard* yang telah disusun terlebih dahulu sesuai urutan

### **e. Inbetween**

Karakter animasi digerakkan satu per satu secara manual dan menggunakan bantuan *software Paint Tool SAI* dan *Software animasi Toon Boom Studio 6.0*

**f. *Clean Up and Coloring***

*Clean Up* dan *Coloring* tiap karakter di dalam *scene* menggunakan *software Paint Tool SAI*

**g. *Compositing***

Proses penggabungan antara karakter dengan *background*.

**h. Musik**

Musik yang menjadi *soundtrack* pada animasi “*Little Voice*” adalah musik yang dibuat saat *scoring*.

**3. PascaProduksi**

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian.

**a. *Editing***

Proses penggabungan antar *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*.

**b. *Render and Mastering***

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “*Little Voice*”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4.

**c. *Display dan Merchandising***

*Display* karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat,

**F. Landasan Teori**

Proses pengembangan ide kreatif penciptaan animasi “*Little Voice*” berawal dari kisah seorang anak kecil laki-laki bernama Fo yang sedang bermain di taman seorang diri. Fo sedih karena tidak ada anak seumurannya yang ingin bermain dengannya.

Pertemanan adalah hubungan dimana dua orang menghabiskan waktu bersama, berinteraksi dalam berbagai situasi, dan menyediakan dukungan emosional. Walaupun seseorang mempunyai banyak teman, tapi hanya sedikit dari pertemanan tersebut yang menjadi teman dekat. Menurut Weiss dalam Tillmann-Healy (2003 : 729-749), teman itu datang dan berkumpul bersama karena adanya kesenangan, rasa akan kebersamaan dan afiliasi emosional.

Sebuah hembusan angin tiba-tiba menuntun Fo memasuki hutan lebat dan Fo pun melihat sesuatu yang sangat berbeda. Fo merasa seperti tidak berada di dunianya sendiri. Hingga Fo bertemu seseorang disaat dia ingin menyerah. Dari kisah tersebut diimprovisasikan menjadi cerita fiksi dan fantasi agar cerita lebih menarik. Dalam penciptaan karya film animasi “*Little Voice*” teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi *frame by frame*. *Frame by frame* yaitu

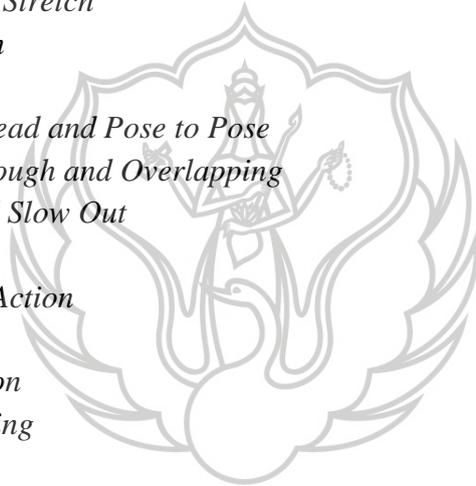
pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap *frame* secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur.

Menurut Jean Ann Wright dalam *Animation Writing and Development*, animasi dua dimensi juga sering disamakan dengan animasi tradisional, karena proses pembuatan animasi dua dimensi memang awalnya diawali dengan menggambar *frame by frame* menggunakan pensil, namun seiring perkembangan teknologi, animasi 2D juga bisa dikerjakan digital.

Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang gravitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan.

Dalam pembuatan Animasi “*Little Voice*” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney*, *Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* yaitu

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*



## G. Tinjauan Karya

Dari segi konsep visual ada pun karya animasi yang menjadi acuan adalah

### 1. Film Animasi “Noitamina Poulette's Chair”



*Screenshot Film Animasi 'Noitamina Poulette's Chair'*

Referensi yang diambil dari animasi ini yaitu dari pembuatan karakter dan segi cerita.

### 2. Film Animasi “Happy Feet”



*Screenshot Film Animasi 'Happy Feet'*

Referensi yang diambil dari film ini yaitu dari segi cerita

### 3. Animasi Series “Shingeki no Kyoujin”



Screenshot Animasi Series ‘Shingeki no Kyoujin’

Referensi yang diambil dari animasi ini yaitu dari segi musik *scoring*.

### 4. Animasi Series “Gravity Falls”



Screenshot Animasi Series ‘Gravity Falls/

Referensi yang diambil dari animasi ini yaitu dari segi konsep pembuatan *background*.

## H. Sinopsis

Seorang anak laki-laki bernama Fo sedang bermain sendiri di sebuah taman, dia melihat banyak anak seusianya, namun tak ada seorangpun yang ingin bermain dengannya dan sangat menginginkan seorang teman. Ketika Fo berjalan pulang ke rumah sambil menikmati senja, tiba-tiba dia merasakan ada angin yang sangat kencang berhembus masuk kedalam hutan Fo berjalan memasuki hutan tersebut hingga tak sadar hari telah berganti malam.

Sampailah Fo disebuah hamparan rumput yang sangat luas, namun tak ada pencahayaan satupun, bulan yang bersinar terang pun tertutup awan gelap. Tiba-tiba Fo mendengar suara semak-semak didalam hutan dan melihat sebuah cahaya kuning berjalan dari dalam hutan.

Sosok itu mendekati Fo dengan langkah cepat. Fo sangat ketakutan hingga terdengar suara anak perempuan. Fo membuka mata dan melihat ada seorang anak perempuan seusianya berdiri dihadapannya. Fo pun menangis dan meminta anak perempuan itu untuk menjadi temannya. Dia pun menyetujuinya dan akan selalu bersamanya.

## I. Desain

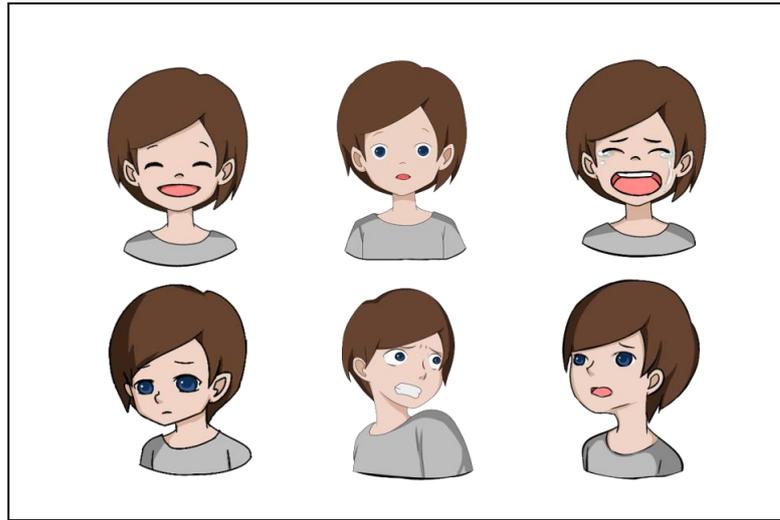
Pada animasi *Little Voice* terdapat 2 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

### 1. Karakter 1

Karakter utama bernama Phoebe (diambil dari nama Mitologi Yunani) atau sering dipanggil Fo. Anak laki-laki berumur 10 tahun. Fo orangnya sangat pendiam dan tidak mudah bergaul. Fo memiliki kulit sawo matang namun bermata biru yang terinspirasi dari salah satu suku bermata bermata biru yang ada di Indonesia.



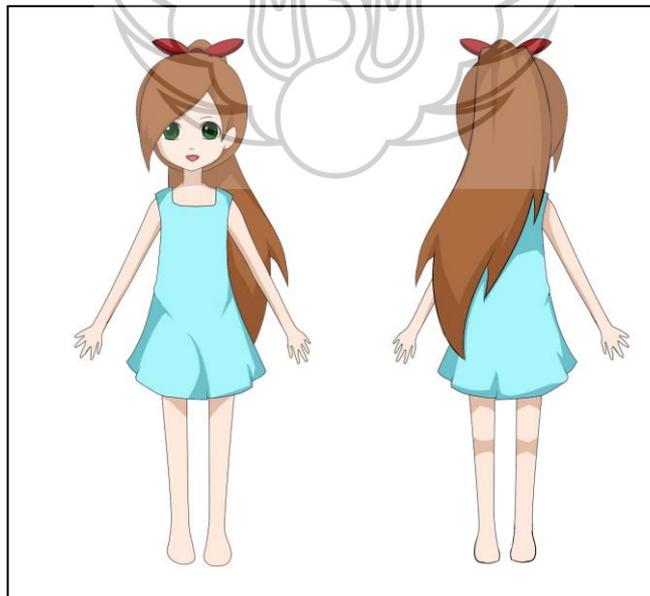
Character Sheet Tokoh Fo



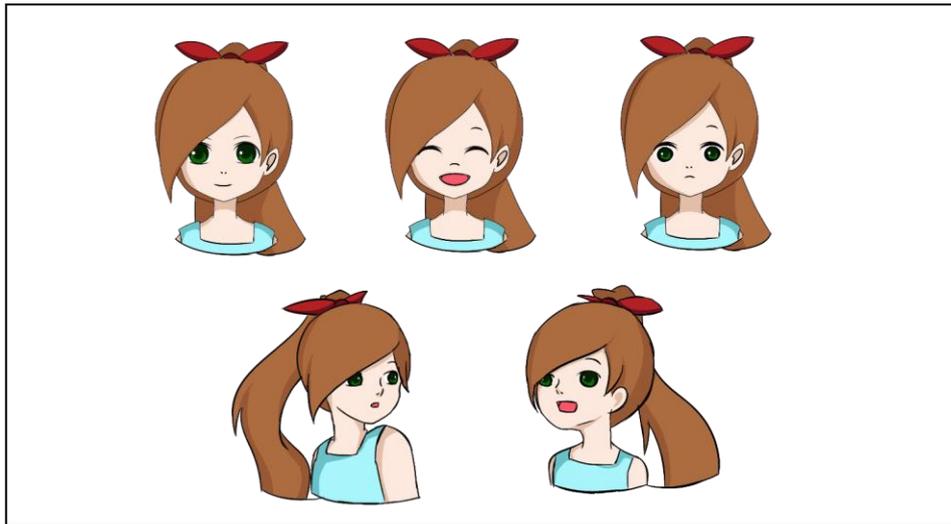
*Expression Sheet Tokoh Fo*

## 2. Karakter 2

Karakter yang menjadi teman Fo diakhir cerita ini bernama Riri. Anak perempuan berumur 10 tahun yang datang secara misterius dikala Fo ingin menyerah karena Fo tidak memiliki siapa-siapa di dalam hidupnya. Riri memiliki kulit putih dan berambut coklat panjang diikat ekor kuda dan mata berwarna hijau terang.



*Character Sheet Tokoh Riri*



Expression Sheet Tokoh Riri

#### J. Software

Software yang digunakan adalah :

1. Toon Boom Studio 6.0
2. Paint Tool SAI 1.1
3. Adobe Premiere Pro CC
4. Adobe After Effect CC
5. Adobe Photoshop CS6
6. FL Studio 11
7. Audacity

#### K. Background Music

Musik yang digunakan adalah Original Sountrack (OST) yang akan dibuat oleh tim produksi yang khusus menangani musik. Penggunaan instrument yang dipilih disesuaikan dengan latar suasana. Selain dibuat dengan menggunakan *software* atau secara digital, *background* musik juga dibuat secara manual, yaitu dengan memainkan alat musik secara langsung yang telah dipasang kabel USB MIDI agar suara terekam dan langsung masuk ke komputer atau laptop.

#### L. Konsep Dasar

Animasi “*Little Voice*” mengalami pengembangan konsep dan perubahan desain *background* terutama. Awalnya *background* dibuat sederhana walaupun bergenre fantasi, namun di lakukan perubahan jika akan lebih menarik jika genre fantasi, *background* juga dibuat lebih fantasi lagi, misal pepohonan berwarna-warni..

Tema pada animasi “*Little Voice*” adalah persahabatan, yang menceritakan tentang seorang anak kecil yang ingin memiliki teman karena dia hanyalah anak kecil sebatang kara. Namun banyak anak seumurannya tidak ingin bermain dengannya. Hingga ketika dia ingin pulang, tiba-tiba hembusan angin datang dan menuntun anak itu memasuki hutan gelap yang bahkan dijaui penduduk dan membawanya bertemu seseorang.

## M. Pembahasan Isi Film

### 1. Preposisi

Dalam animasi “*Little Voice*” bertemakan seorang anak yang ingin memiliki teman didalam hidupnya divisualiasaikan dalam pengerjaan animasi “*Little Voice*” banyak melalui proses pengembangan ide mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Secara teknis penganimasian, 12 prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, timing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow trough, and overlapping action, straight ahead, posee to pose, staging, appeal, exaggeration.*

### 2. Konflik

. Konflik ditunjukkan ketika Fo memasuki hutan lebih dalam lagi dan dia mulai merasa ketakutan saat terdengar suara lari dari dalam hutan dan ia pun langsung mengingat kehidupannya tanpa kedua orangtua.



Fo merasa mulai ketakutan Shot 49

### 3. Resolusi

Dijelaskan ketika Fo ingin menyerah dan pasrah dengan apa yang akan dia alami hingga dia pun menangis ketika langkah kaki itu semakin dekat.



Fo Menangis *Shot 56*

Tiba-tiba terdengar suara anak perempuan yang memanggilnya dan Fo pun menghentikan tangisannya dan langsung melihat siapa orang tersebut.



Riri Memanggil Fo *Shot 58*

Riri yang merasa kasihan pun langsung berjalan mendekati Fo, namun Fo langsung menjauhinya. Terkejut dengan apa yang dilakukan Fo, Riri pun tersenyum dan meyakinkan bahwa semua baik-baik saja.



Riri TersenyumShot 62

Setelah yakin atas apa yang Riri sampaikan, Fo pun akhirnya mau menerima uluran tangan Riri dan langsung mengajak Fo pergi ke suatu tempat yang mana Riri yakin belum pernah Fo datang.



Fo Menerima Uluran Tangan RiriShot 67

Fo terpana akan apa yang dia lihat, pemandangan yang belum pernah dia lihat sebelumnya. Riri mengatakan bahwa Fo tidak akan melihat pemandangan indah ini jika Fo menyerah sekarang.



Fo Terpana Melihat PemandanganShot 73

Fo pun langsung menangis dan meminta Riri untuk menjadi temannya. Riri pun menyetujuinya dan akan selalu bersama Fo hingga mereka dewasa.



Fo MenangisShot 78

#### **N. Harga Jual Animasi**

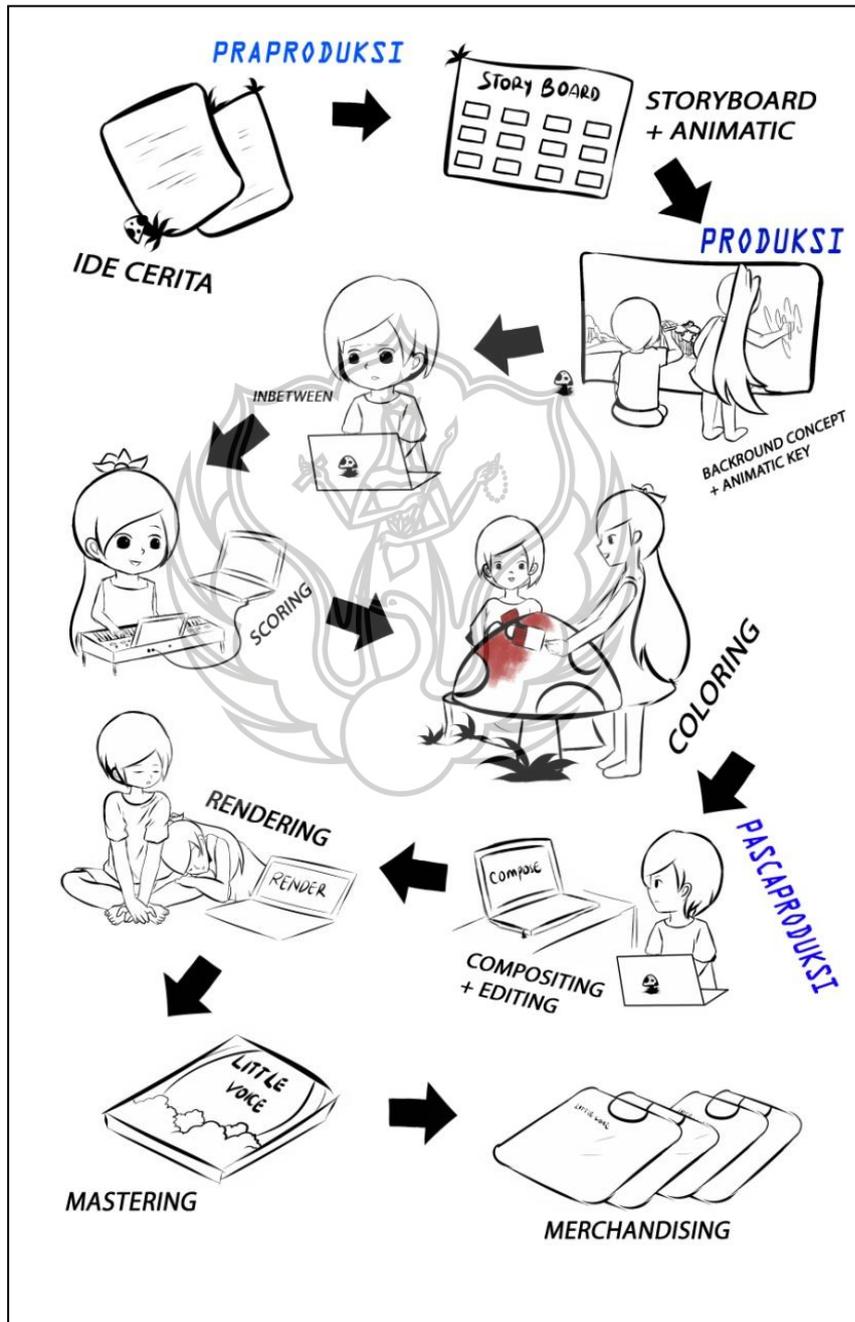
Karena bidang animasi adalah bidang yang relatif masih baru di Indonesia, belum banyak asosiasi maupun regulator resmi yang menangani bidang ini secara khusus sehingga berbagai standarisasi harga yang termasuk, belum dibuat secara resmi dan menyeluruh.

Pada film animasi “*Little Voice*” penentuan harga jual diperhitungkan dari keseluruhan biaya pembuatan dan produksi yang nantinya menjadi tambahan *profit* atau digunakan untuk produksi di *project* berikutnya.

Untuk film animasi 2D “Little Voice” dikenakan biaya sebesar Rp. 12.000.- per *frame* . Jika dengan durasi film selama 6 menit dengan total *frame* sebanyak 8304, dimana dalam 1 detik ada 24 *frame*. maka akan didapatkan jumlah harga keseluruhan sebagai berikut :

Harga per *frame* Rp. 12.000 x 8304*frame* = Rp. 99.648.000,00,-

**PipeLine**



Pipeline Little Voice

## O. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan diatas, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi *Little Voice*.

1. Penciptaan Film Animasi 2D "*Little Voice*" telah selesai dengan durasi utuh 6menit. Jumlah *shot* mencapai 84*shot* dengan total 8304 *frameformat* HDTV 1920x1080 *px* 24*fps* (*frame per second*).
2. Penciptaan Film Animasi 2D "*Little Voice*" telah membentuk suatu cerita pertemanan, dimana seorang anak kecil ingin mempunyai teman.
3. Animasi "*Little Voice*" telah menyampaikan pesan 'ingin memiliki teman' telah di jelaskan di animasi pada adegan Fo meminta Riri untuk menjadi temannya.
4. Animasi "*Little Voice*" telah memberikan emosi' kepada *audience* yang terlihat pada adegan Fo yang teringat akan dirinya yang sudah tidak memiliki orangtua dan ingin memiliki teman.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Baron, A. Robert, Bryne, Donn, & Branscombe, Nyla R (2006). *Social Psychology (11<sup>th</sup>ed)*. United States of America: Pearson Education, Inc.

Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.

Johnston, Ollie, dan Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.

Weiss dalam Tillmann-Healy (2003 : 729-749).

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier.

### Laman

<https://id.wikipedia.org/wiki/Persahabatan> 8 Maret 2018 Pukul 10.00 WIB

<https://www.msn.com/id-id/berita/nasional/suku-lingon-orang-bermata-biru-di-Indonesia> 5 Desember 2018 Pukul 19.30 WIB

<http://didefinisipengertian.blogspot.com/2015/06/definisi-atau-pengertian-emosional-anak> 26 Desember 2018 Pukul 19.30 WIB