

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM “I LUP YOU” DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**



Huni Adnasari
NIM 1700196033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Andri Nur Patrio, M.Sn.

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:


**PENCIPTAAN FILM “I LUP YOU” DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D DIGITAL**

Disusun oleh:

Huni Adnasari
NIM 1700196033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446). Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 4 Januari 2021.

Pembimbing I



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II



Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506

Mengetahui,
Ketua Program Studi



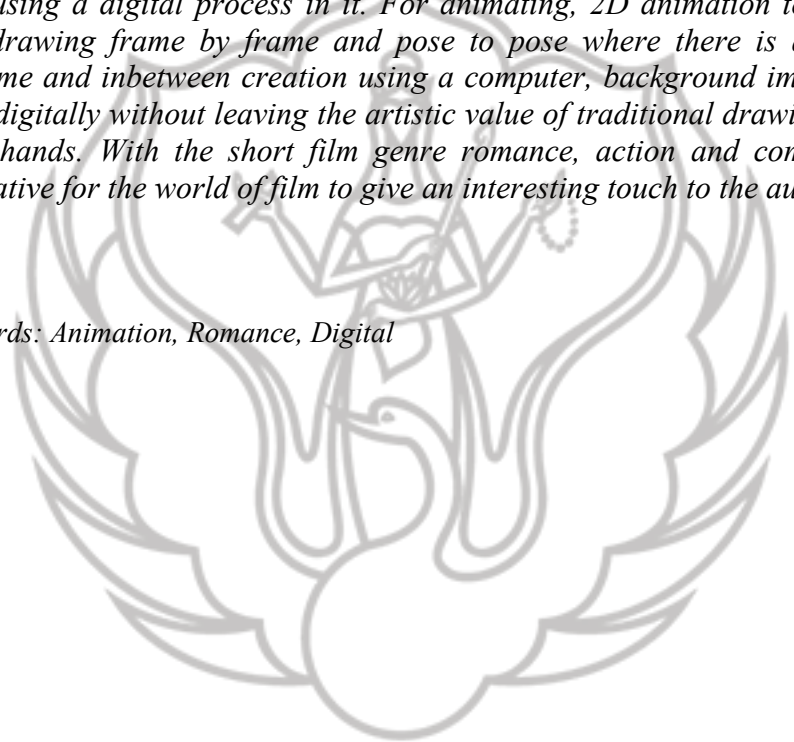
Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

A short film is a work of fictional film that lasts less than 30 minutes. The role played by the whole scenario is adjusted. Making short films is a genre of romance, action and comedy, if we hear the word romance it seems familiar to our ears, especially for someone who is already a partner. In the context of a love affair it usually implies the expression of love or someone's desire emotionally in and connected with others. The romance film itself is always synonymous with fun things, happiness, but also sadness and sacrifice of the perpetrators.

The 2D animation film "I Lup You" tells the story of an upil couple who want to be together, they experience many obstacles and are separated from each other. The couple almost gave up but in the end they were reunited. This animated film has a duration of 2 minutes 36 seconds, making the animated film "I Lup You" using a digital process in it. For animating, 2D animation techniques are used drawing frame by frame and pose to pose where there is also a digital keyframe and inbetween creation using a computer, background images are also made digitally without leaving the artistic value of traditional drawing techniques using hands. With the short film genre romance, action and comedy, another alternative for the world of film to give an interesting touch to the audience.

Keywords: Animation, Romance, Digital



ABSTRAK

Film pendek adalah sebuah karya film fiksi yang berlangsung kurang dari 30 menit. Peran yang dimainkan oleh skenario keseluruhan disesuaikan. Membuat film pendek adalah genre romansa, aksi dan komedi, jika mendengar kata romansa tampaknya sudah tidak asing lagi di telinga kita terutama untuk seseorang yang telah berpasangan. Dalam konteks hubungan asmara biasanya menyiratkan ungkapan cinta atau keinginan seseorang secara emosional dalam dan terhubung dengan orang lain. Film romansa itu sendiri selalu identik dengan hal-hal menyenangkan, kebahagiaan, tetapi juga berunsur kesedihan dan pengorbanan pelakunya.

Film Animasi 2D “I Lup You” menceritakan tentang pasangan upil yang ingin selalu bersama, mereka mengalami banyak rintangan dan terpisah satu sama lain. Pasangan ini hampir putus asa tapi akhirnya mereka dipertemukan kembali. Film animasi ini berdurasi 2 menit 36 detik, pembuatan film animasi “I Lup You” menggunakan proses *digital* di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* dan *pose to pose* dimana terdapat juga pembuatan *keyframe* dan *inbetween* didalamnya dengan cara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan. Dengan adanya genre film pendek romansa, aksi dan komedi, alternatif lain untuk dunia film untuk memberikan sentuhan menarik untuk penontonnya.

Kata kunci : Animasi, Romansa, Digital

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan hiburan, edukasi dan informasi. Hal ini dikarenakan cerita pada film animasi memiliki unsur audio dan visual yang menarik sehingga membuat apresiator enggan melewatkan adegan-adegan yang terdapat dalam film tersebut. Film yang berjudul “I Lup You” mengangkat konsep animasi 2D bergenre romansa, aksi dan komedi. Disajikan dengan alur cerita yang mengajak penonton memahami setiap adegan yang ada.

Karya tugas akhir berjudul “I Lup You” ini menceritakan tentang kotoran hidung yang biasa disebut upil. Film ini menceritakan dua karakter upil, yaitu upil laki-laki dan upil perempuan. Mereka adalah pasangan upil yang ingin selalu bersama. Tanpa diduga si upil perempuan dikeluarkan dari hidung anak yang sedang bermain di taman. Mereka berdua terpisah dan upil laki-laki berjuang menyelamatkan upil perempuan walaupun banyak rintangan yang dihadapinya. Cerita ini akan disajikan dalam film animasi 2D tanpa dialog, sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan secara visual. Dramatisasi adegan aksi, komedi dan romansa ini didukung dengan bentuk karakter yang unik. Film ini mengajak penonton untuk memperluas ruang eksplorasi dengan adegan *surprise* yang ada.

Film ini berpusat pada perjuangan karakter untuk menemukan kembali cinta sejatinya, misalnya kisah cinta pasti selalu mengalami sebuah hambatan, bagaimana karakter mengatasi berbagai hambatan tersebut. Latar tempat akan memperlihatkan salah satu taman yang berada di Yogyakarta. Proses *animating* menggunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* yang dikerjakan secara digital, untuk gambar latar juga dibuat secara digital.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat diambil rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana proses produksi film animasi “I Lup You” yang dilakukan dengan teknik 2D digital.
- 2) Bagaimana menyampaikan pesan tentang pentingnya kesetiaan dan perjuangan pasangan didalam suatu hubungan melalui film animasi 2D “I Lup You

3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya :

- 1) Melakukan proses produksi kepada audiens melalui karya film animasi 2D “I Lup You” dengan teknik 2D digital.
- 2) Menyampaikan pesan tentang pentingnya kesetiaan dan perjuangan pasangan didalam suatu hubungan melalui film animasi 2D “I Lup You”.

4. Target Audien

Target audiens penciptaan karya film animasi pendek 2D “I Lup You” ini adalah :

- 1) Usia : 21 tahun keatas
- 2) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 3) Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
- 4) Status sosial : Dewasa
- 5) Negara : Semua negara

5. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah sebuah film animasi 2D digital utuh dengan tahapan sebagai berikut:

1) Praproduksi

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain:

a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita “I Lup You” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

b. Riset dan Pengumpulan Data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual, meliputi konsep karakter, *background*, warna dan latar musik .

c. Desain Karakter

Pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama dalam bentuk 2D karakter yang menggambarkan fisiologi, psikologi, dan sosiologi dari tokoh tersebut. Penciptaan karakter dan perwatakan disesuaikan dengan kebutuhan cerita demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

d. Background

Latar belakang dan properti film “I Lup You” dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *brush* walaupun kesannya tidak realistis, tetapi cocok dengan karakternya.

e. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah. *Storyboard* berisi gambarkan rancangan animasi yang akan dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan scene, adegan, ekspresi tokoh, *sound fx*, dan durasi di setiap *cut*.

2) Produksi

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi:

f. *Key Animation*

Pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar.

g. *Inbetween*

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate* 12-25fps. Penganimasian menggunakan teknik 2D *onion skin* yang mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*.

h. *Coloring*

Tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter dan *background* yaitu warnanya soft sehingga nyaman untuk ditonton. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *in between*.

i. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

j. *Musik*

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya. Musik yang digunakan menyesuaikan dengan tempo gerakan animasi untuk lebih membangun emosional. Ada beberapa sound effect mungkin akan ditambahkan.

3) Pasca Produksi

Proses terakhir dalam pembuatan film animasi yaitu:

k. *Editing*

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

l. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “I Lup You”, yaitu proses meng-*export* file video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD dan dimasukkan ke dalam wadah DVD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya dari awal hingga akhir, jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

m. *Display dan Merchandising*

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.

6. Landasan Teori

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus.

Menurut Reiber (1994) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animastion* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect*.

Berbicara tentang animasi, tentu tak lepas dari prinsip di dalamnya. Prinsip animasi yang menjadi acuan dalam membuat animasi. Ada yang dinamakan animator, mereka tentu berbeda dengan komikus atau ilustrator, di mana seorang animator harus memiliki kemampuan *me-capture* moment ke dalam tuntutan gambar sehingga menjadi hidup. Kata animasi yang berasal dari *animate*, yang berarti membuat objek mati menjadi seperti hidup maka akan terasa kurang jika gambar bagus tidak “dihidupkan”. Pada saat membuat gambar menjadi hidup tentu harus tahu dulu prinsip animasi di dalamnya. Seorang animator profesional, Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang mereka adopsi dari animasi Walt Disney. Pada film ini hanya menggunakan 4 prinsip dari 12 prinsip tersebut.

Secara umum film animasi adalah film yang tidak berupa “manusia nyata” melainkan tokoh dan karakter manusia yang digambarkan dalam sebuah kartun baik itu 2D maupun 3D. Film ini bergenre romansa merupakan jenis film yang berfokus

pada kisah cinta atau hubungan tertentu. Umumnya film romansa juga berdampingan dengan genre film drama. Konflik-konflik yang ditampilkan merupakan konflik seputar asmara dan percintaan. Film ini menitik beratkan pada kesetiaan cinta dan kerinduan. Menurut Bella Hutabarat, pasangan yang saling mencintai harus rela memperjuangkan dan harus menjaga kesetiaan, supaya tidak ada yang saling terluka. Selain memberikan sebuah hiburan, film animasi bergenre romansa, komedi dan aksi juga memberikan sebuah edukasi, di mana akan diberikan hiburan dengan pesan edukasi didalamnya, dari uraian tersebut teknik *cut out* dan *frame by frame* dengan jenis 2D dipilih untuk menggambarkan dan menceritakan film “ I Lup You“.

7. Tinjauan Karya

Penyampaian cerita, visual, serta musik, juga mengacu dari beberapa film animasi lainnya. Beberapa karya yang menjadi referensi dalam pembuatan film animasi tugas akhir ini, antara lain:

1) Oktapodi

Film Animasi “Oktapodi” bergenre romansa, aksi dan komedisehingga memiliki cerita dengan aksi lucu, beberapa ide cerita dalam karya tugas akhir ini didapat dari film tersebut.



Film Animasi “Oktapodi”

2) Larva

Film Animasi “Larva” memiliki visual yang menarik, desain karakter yang lucu dan unik mendukung jalannya cerita dan genre komedinya.



Screenshot Scene Serial Animasi “Larva”

3) Trolls (The Beat Goes On!)

Serial Animasi “Trolls (The Beat Goes On!)” memiliki palet warna yang *soft* dan cocok untuk mendukung karakter pada genre romansanya. Palet warna di film ini menjadi referensi untuk karakter dan *background*.



Serial Animasi “Trolls (The Beat Goes On!)”

4) Karya fotografi taman Paseban oleh Radar Jogja

Karya fotografi ini memperlihatkan taman seperti latar belakang di skenario. Taman Paseban ini terletak di Yogyakarta daerah Bantul dan akan menjadi referensi pembuatan karya tugas akhir ini.



Karya fotografi oleh Radar Jogja

Dengan mengacu pada beberapa referensi karya diatas, diharapkan karya ini nantinya memiliki cerita yang menarik dan tentu saja memiliki nilai artistik yang akan membuat karya ini diminati target audiens.

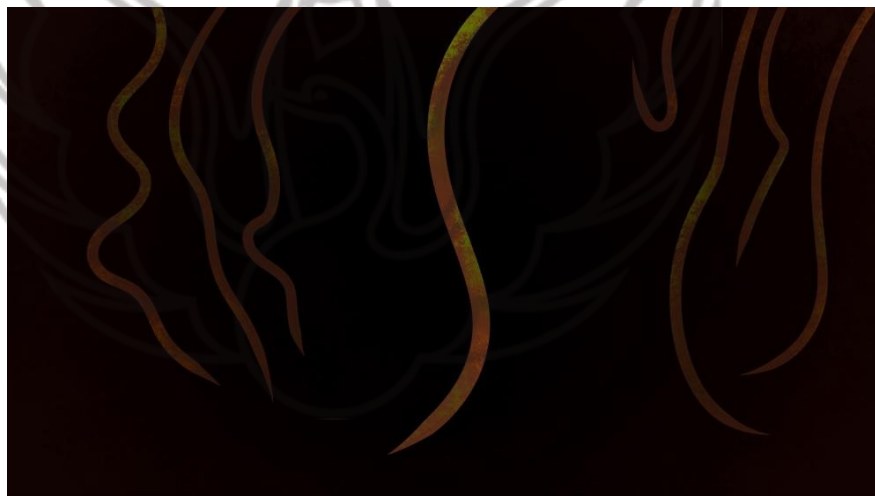
B. PEMBAHASAN

Setelah berbagai proses telah dilewati dari tahap pra produksi sampai *pasca* produksi, penciptaan film animasi 2D “I Lup You” ini akhirnya menghasilkan satu film yang utuh dengan durasi 2 menit 36 detik. Film yang menceritakan tentang cinta sejati tak akan terpisahkan. Setiap makhluk yang berpasangan pasti mengorbankan apapun demi cinta. Film ini berpusat pada adegan romansa yaitu pasangan yang ingin selalu bersama. Pasangan ini mengalami banyak rintangan.

1) Pembahasan Film

1. Preposisi

Pada fase ini, pengenalan latar dan suasana dimulai dengan menampilkan suasana dalam hidung Kula, tampilan shot ini bermaksud membuat penonton penasaran dengan setting sebenarnya dari shot ini. Suasana ke dua memperlihatkan taman Paseban Bantul pada siang menjelang sore hari.



Gambar 5.1 *Background shot 1*



Gambar 5.2 *Background shot 5*

Setelah memperlihatkan suasana latar dan suasana di dalam hidung, barulah masuk pada tahap pengenalan tokoh. Tokoh mulai diperlihatkan pada scene dalam hidung dan taman.



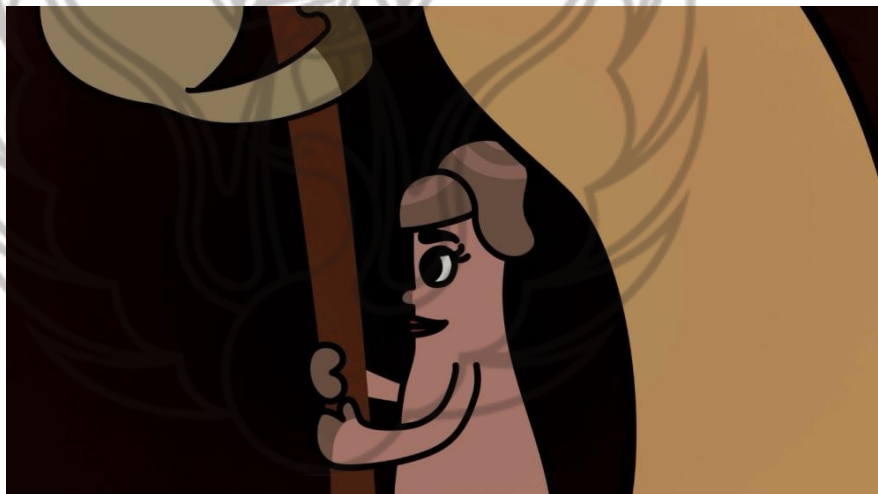
Gambar 5.3 *Screenshot shot 1*



Gambar 5.4 Screenshot shot 5

2. Konflik

Konflik yang terjadi adalah ketika tokoh karakter Il diambil dan dijatuhkan keluar hidung oleh si Kula. Konflik yang ke dua Up dan Il sudah bertemu tapi terpisahkan oleh sapu.



Gambar 5.5 Screenshot shot 6



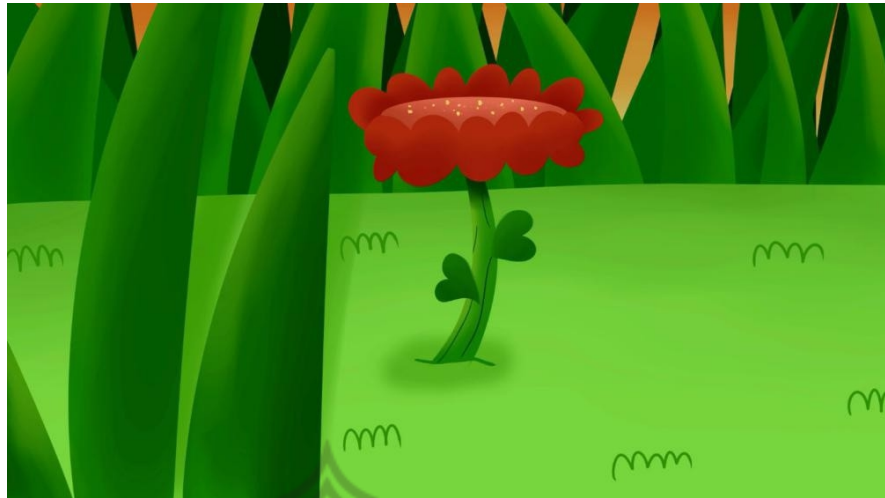
Gambar 5.6 Screenshot shot 12

3. Resolusi

Up melihat dirinya dan Il bergelantungan di rambut hidung, ternyata itu hanya halusinasinya. Dia melihat batang bunga yang mirip dengan rambut hidung si Kula tempat tinggalnya dulu dengan Il.



Gambar 5.7 Screenshot shot 17



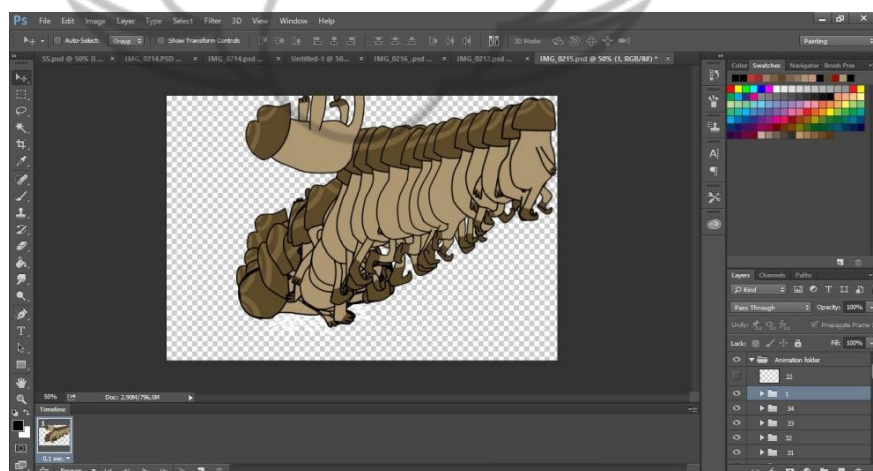
Gambar 5.8 Screenshot shot 18

2) Penerapan 12 Prinsip Animasi

Dalam penerapan 12 prinsip animasi ini hanya terdapat 4 saja yang terdapat dalam film “I Lup You”. Berikut penjelasannya:

1. *Straight ahead and pose to pose*

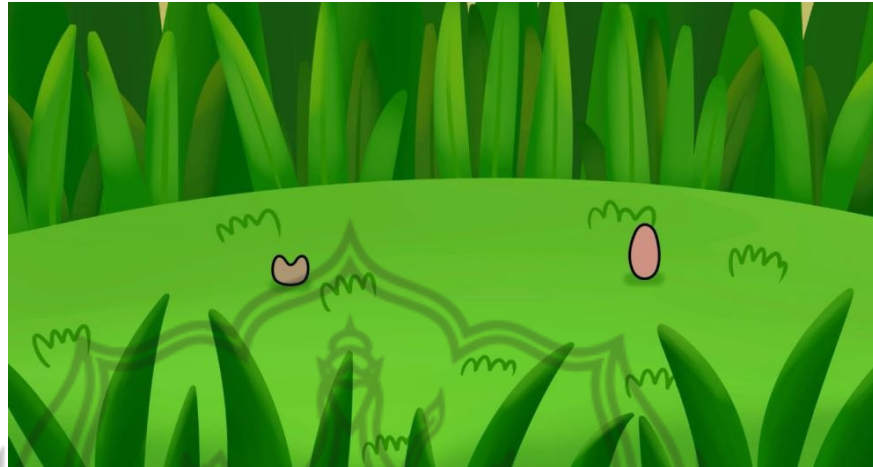
Salah satu contoh penerapan prinsip ini ketika Up terjatuh dari hempasan sapu terus berlari, prinsip *straight ahead and pose to pose* akan mempermudah dalam pembuatan shot ini.



Gambar 5.9 *Straight ahead pose to pose* pada shot 13

2. *Squash and Stretch*

Salah satu contoh penerapan prinsip *squash and stretch* ini ketika Up dan Il senang melihat satu sama lain. Prinsip ini digunakan karena sifat mereka yang lentur ketika terlihat dari jauh.



Gambar 5.10 *Squash dan Stretch* pada *shot* 12

3. *Timing*

Contoh penerapan prinsip ini pada saat Up berlari prinsipnya semakin banyak inbetween, berarti durasi semakin lama sehingga action yang sedang dilakukan pun akan semakin panjang juga.



Gambar 5.11 *Timing* pada *shot* 14

4. *Exaggeration*

Contoh penerapan prinsip ini pada saat Up merangkul Il dan memanjang tangannya melebihi bentuk asli. Pada intinya melebih-lebihkan gerakan, ekspresi atau apapun dalam animasi kita sehingga terlihat lebih menarik.



Gambar 5.12 *Exaggeration* pada desain karakter

3) Anggaran Biaya

Adapun anggaran biaya dalam pembuatan film animasi 2D “I Lup You”, mulai dari biaya perlengkapan, tenaga kerja langsung, *overhead* per-bulan. Berikut adalah informasi lebih lanjut mengenai anggaran biaya produksi:

1. Biaya Perlengkapan

NO	BARANG	JUMLAH	BIAYA	TOTAL
1	Laptop	1	Rp 11.000.000	Rp 11.000.000
2	Pen Tablet	1	Rp 1.100.000	Rp 1.100.000
3	Mouse	1	Rp 90.000	Rp 90.000
4	Headphone	1	Rp 265.000	Rp 265.000
Jumlah				Rp 12.455.000

Tabel 5.1 Biaya perlengkapan

2. Biaya Tenaga Kerja

NO	PROFESI	ORANG	BIAYA	TOTAL
1	Penulis cerita	1	Rp 200.000	Rp 200.000
2	<i>Storyboard artist</i>	1	Rp 300.000	Rp 200.000
3	<i>Concept artist</i>	1	Rp 300.000	Rp 300.000
4	<i>Animator</i>	1	Rp 1.000.000	Rp 1.000.000
5	<i>Background artist</i>	1	Rp 800.000	Rp 800.000
6	<i>Music Scoring</i>	1	Rp 300.000	Rp 300.000
7	<i>Compositor</i>	1	Rp 200.000	Rp 200.000
8	<i>Editor</i>	1	Rp 200.000	Rp 200.000
Jumlah				Rp 3.200.000

Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja

3. Biaya overhead

NO	JENIS	WAKTU	BIAYA
1	Listrik	6 Bulan	Rp 600.000
2	Makan	6 Bulan	Rp 3.000.000
3	Transportasi	1 Bulan	Rp 100.000
4	Internet	3 Bulan	Rp 950.000
Jumlah			Rp 4.650.000

Tabel 5.3 Biaya overhead

4) Total Biaya dan Harga Jual Animasi

Perhitungan biaya yang telah terdata adalah dari biaya perlengkapan, biaya tenaga kerja dan biaya overhead. Berikut merupakan total biaya yang sudah di keluarkan untuk pembuatan film animasi ini.

NO	KETERANGAN	TOTAL
1	Biaya perlengkapan	Rp 12.455.000
2	Biaya tenaga kerja	Rp 3.200.000
3	Biaya overhead	Rp 4.650.000
Jumlah		Rp 20.305.000

Tabel 5.4 Total biaya

Harga untuk 1 *frame* gambar dikenakan biaya Rp. 10.000 dengan durasi film 2 menit 36 detik. Satu detik dalam animasi ini menghasilkan 8-24 gambar dan seluruh frame mencapai 1.147 frame. Maka total harga untuk animasi ini adalah $Rp. 10.000 \times 1.147 = Rp. 14.700.000$

C. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses Penciptaan Karya Film Animasi 2D “I Lup You”:

1. Penciptaan film animasi 2D “I Lup You” telah selesai dengan durasi 2 menit 36 detik. Jumlah *scene* dalam film ini mencapai 12 *scene* dengan *shot* mencapai 27 *shot* di sertai dengan 21 *background*, dengan jumlah gambarnya yaitu 1.147 gambar/*frame*. Film ini telah menerapkan 4 dari 12 prinsip animasi, yaitu *Straight ahead and pose to pose*, *Squash and Stretch*, *Timing* dan *Exaggeration*. Dengan *frame format H.264 1920x1080 px 25 fps (frame per second)*.
2. Film “I Lup You” sudah membuktikan pentingnya kesetiaan dan perjuangan pasangan didalam suatu hubungan. Perjuangan karakter untuk mendapatkan pasangan kembali itu sangat sulit. Karakter Up dalam film ini mengalami berbagai macam rintangan, tetapi dia tetap berusaha terus supaya bisa bertemu pasangannya kembali. Pelajaran yang dapat diambil dari film animasi 2D “I Lup You”, yaitu perjuangan pasangan Up dan Il yang saling mencintai tidak akan sia-sia pasti akan dipertemukan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersana Mas Be!*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Hutabarat, Bella. 2014. *Memogana (Ketika Memori Hanya Ftamorgana)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

Prasetyo, Andy. 2011. *Bikin Film itu Gampang!*. Jawa Tengah: Bengkel Sinema.

Sayuti, Suminto A. 2017. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.

Suyanto, M. dan Aryanto Yuniawan. 2006. *CV*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMAN

<https://radarjogja.jawapos.com/2018/07/20/bpd-diy-sumbangsih-dengan-csr/>
(diakses pada tanggal 25 Desember 2019)

<https://qomaruna.com/12-prinsip-animasi/> (diakses pada tanggal 23 Desember 2020)

<https://www.dreamworks.com/trolls> (diakses pada tanggal 12 Desember 2019)

<https://www.kapanlagi.com/film/internasional/oktapodi-kisah-kasih-dua-gurita.html> (diakses pada tanggal 9 Desember 2019)

<https://www.raindance.org//7-rules-for-writing-short-films/> (diakses pada tanggal 20 November 2019)

<https://www.seluncur.id/macam-macam-genre-film/> (diakses pada tanggal 15 Januari 2021)