

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER TENTANG PERSETERUAN DI INDONESIA DALAM FILM PENDEK ANIMASI 2D “PERANG SARUNG”

THE DESIGN OF CHARACTER DESIGN ABOUT FEUDS IN INDONESIA IN A 2D ANIMATED SHORT FILM TITLED “PERANG SARUNG”

Musyafa Adli¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn.²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹musyafaadli@student.telkomuniversity.ac.id, ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Musyafa Adli. 2020. Perancangan Desain Karakter Tentang Perseteruan di Indonesia Dalam Film Pendek Animasi 2D “Perang Sarung”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Dilihat dari data sensus BPS pada tahun 2010, Indonesia sejatinya memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau lebih tepatnya 1.340 suku bangsa. Yang dimana hal itu melahirkan berbagai macam budaya dan sudut pandang yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat menjadi keberagaman yang indah sekaligus melahirkan hal yang buruk, yaitu perseteruan. Perseteruan antar suku atau kelompok karena perbedaan sudut pandang dan perbedaan pendapat sering terjadi. Perseteruan tidak hanya terjadi pada orang dewasa saja, melainkan juga terjadi kepada remaja dan anak-anak. Salah satu media perseteruan yang sering dilakukan oleh remaja dan anak-anak di Indonesia dan terus berulang hingga membudaya adalah perang sarung. Perang selalu muncul dalam portal berita ketika bulan Ramadhan dan termasuk dalam berita yang buruk. Untuk meminimalisir perseteruan dengan media perang sarung maka dibuatlah film pendek animasi 2D sebagai media penyampai pesan. Data yang dikumpulkan dengan metode kualitatif melalui pendekatan naratif. Proses pencarian data dengan melakukan observasi langsung, wawancara, dan studi pustaka. Hasil akhir penelitian ini adalah perancangan karakter dan karya film pendek animasi 2D berjudul “Perang Sarung”.

Kata Kunci: Budaya, Anak-anak, Karakter, Animasi 2D

Abstract

Musyafa Adli. 2020. *Designing Character Design about Feuds in Indonesia in the 2D Animated Short Film Titled “Perang Sarung”*. Final Project. Visual Communication Design Study Program. Faculty of Creative Industries. Telkom University.

Judging from the BPS census data in 2010, Indonesia has more than 300 ethnic groups or ethnic groups, or more precisely 1,340 ethnic groups. Which is there lots of different cultures and perspectives. These differences can be beautiful diversity but still has a bad thing, which is feud. Fighting between tribes or groups due to differences in points of view and differences of opinion often occur. Feud does not only occur in adults, but also occurs in adolescents and children. One of the feuds that are often carried out by adolescents and children in Indonesia and continues to repeat until they become civilized is the war sarong. War always appears on news portals during Ramadan and is included in bad news. To minimize the feud with the media of the sarong war, a 2D animated short film was made as a medium to deliver the message. Data collected by qualitative methods through a narrative approach. The process of finding data by conducting direct observation, interviews, and literature study. The result of this research is the design of Characters and the work of 2D animated short film titled "Perang Sarung".

Keywords: Culture, Children, Character, 2D Animation

1. Pendahuluan

Dilihat dari data sensus BPS pada tahun 2010, Indonesia sejatinya memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau lebih tepatnya 1.340 suku bangsa. Itu menjadikan Indonesia sebagai negara yang mempunyai ragam budaya. Jika disadari, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara yang indah sekaligus menciptakan tanggung jawab yang besar untuk mempertahankan budaya-budaya tersebut. Namun di sisi lain, karena banyak sekali perbedaan, tak jarang masyarakat Indonesia sendiri tidak bisa menerima perbedaan tersebut hingga muncul perseteruan antar etnik. Dalam sejarah Indonesia, perseteruan antar etnik seringkali terjadi, seperti antara suku Dayak dan Madura (18 Februari 2001), atau suku Dayak dan bugis (26 September 2010).

Pelaku perseteruan tidak hanya dari kalangan orang dewasa saja, melainkan remaja dan anak-anak. Jika pada kalangan dewasa berseteru dengan beradu antar kampung, mengadu domba dan lain sebagainya, anak-anak dan remaja salah satunya berseteru dengan perang sarung. Fenomena perang sarung seringkali ditemui pada saat bulan Ramadhan. Dari yang awalnya sebagai media untuk bermain saja, kini beralih fungsi menjadi media untuk menyelesaikan ataupun memperburuk keadaan. Dari masa ke masa, budaya perang sarung saat Ramadhan selalu saja terlaksana (JPNN.com, 2019). Tak jarang kegiatan yang membudaya ketika bulan Ramadhan ini memakan korban. Di Sukabumi, seorang remaja berumur 16 tahun menjadi korban penganiayaan dengan sarung yang sudah dimodifikasi dari yang awalnya hanya kain menjadi senjata yang bisa melukai. (Detik.com 2019). Di Bandung sendiri, kegiatan perang sarung saat bulan Ramadhan masih saja terlaksana, peristiwa tersebut terjadi di kompleks Griya Prima Asri. Baleendah, Bandung. Pelaku dari perang sarung tersebut ialah anak-anak berumur 6-12 Tahun. Perang sarung yang terus terlaksana menjadi budaya yang dilestarikan secara tidak sadar.

Melihat permasalahan tentang perang sarung yang membudaya di atas, maka muncul keinginan untuk membuat penelitian dan menerapkannya ke dalam perancangan sebuah karya film animasi pendek 2D. Karena dewasa ini, 2 animasi selain menjadi media hiburan yang bisa dinikmati hampir di semua umur, juga bisa menjadi media penyampai informasi yang baik. Dalam perancangan ini, bidang yang akan diambil ialah perancangan karakter. yang akan digunakan pada film pendek animasi 2D. Animasi ini mengangkat kisah tentang dua perkumpulan anak kampung, yang berseteru karena salah paham, dan terjadi perang sarung.

Dalam perancangan desain karakter, tentulah banyak hal yang harus diperhatikan misal seperti bentuk wajah, jenis rambut, tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh, warna kulit, dan lain sebagainya, dan tentunya semua itu harus sesuai dengan penelitian yang diambil. Tak lupa watak dan ekspresi turut di visualkan sebagaimana caranya agar dari sikap dan cara bicara, watak si karakter dapat terlihat.

Pelaku utama dari perancangan film pendek animasi 2D ini adalah anakanak yang menginjak bangku sekolah dasar. Dimana pada masa itu, anak anak memiliki sikap persahabatan yang kuat, sekaligus rasa tidak mau kalah yang tinggi, tetapi juga memiliki hati yang besar untuk memaafkan. Itulah alasan mengapa anak kecil menjadi pelaku utama dari film pendek animasi 2D ini.

Untuk memperoleh data-data untuk perancangan diatas, membutuhkan pengumpulan data berupa observasi langsung dan wawancara agar memiliki pengetahuan lebih mendalam bagai mana cara membuat karakter yang sesuai dengan cerita dan kenyataan yang ada di lapangan. Maka dari itu, observasi dan wawancara dilakukan pada komplek perumahan Griya Prima Asri tempat perang sarung masih sering terlaksana saat bulan Ramadhan. Kajian teori juga diperlukan sebagai dasar dalam perancangan karakter yang akan dibuat. Dengan 3 dikumpulkannya data diatas, diharapkan dapat membuat Film pendek Animasi 2D yang dapat membawakan pesan dengan baik dan menarik bagi penonton.

2. Landasan Teori

2.1 Perseteruan dan Perang

Menurut yang tertera dalam KBBI, perseteruan dapat diartikan dengan perihal bermusuhan, atau permusuhan. Jika melihat dari KBBI perang dapat dimaknai sebagai dua negara (bangsa, agama, suku, dan sebagainya) yang keduanya saling bermusuhan.

2.2 Animasi

Mengambil makna dari Bahasa latin, animasi yang memiliki kata dasar “anima” memiliki berbagai arti, yaitu jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Menurut Adinda & Adjie (2011) animasi dapat dijelaskan sebagai gambar yang bergerak dengan cepat dan saling terangkai. Yang dimana gambar tersebut bergerak secara terus menerus dan saling berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Sehingga gambar yang awalnya berupa potongan dapat terlihat menjadi seolah hidup. Dan teori tersebut selaras dengan Munir (2012) dalam Fahrezi dan Ramdhan (2019) yang menyebutkan bahwa gambar yang berkesinambungan dan saling terkait tersebut memuat suatu objek. Objek-objek tersebut dapat berupa tulisan, benda, bentuk, atau *special effect*.

2.3 Desain Karakter

Menurut Tony White (2006:30) karakter berperan besar dalam pelaksanaan dari cerita yang ada pada naskah. Karakter animasi juga setara dengan aktor dalam film *Live Action*. Desain karakter juga harus bisa berkerja sama baik secara individu maupun dengan pihak karakter lainnya. Lalu menurut Smardon (1986) dalam Ramdhan (2015) Definisi umum dari karakter ialah atribut atau karkateristik yang dimana hal itu dapat membedakan objek secara individual. Karakter bisa dikenali dengan memberikan karakteristik yang dapat

dicerna oleh indera penglihatan. Dan Menurut Terava (2017) dalam Astuti dan Ramdhan (2019) hal-hal seperti bentuk, warna, nilai untuk menyampaikan kepribadian karakter, bakat dan kemampuan pada karakter merupakan prinsip-prinsip seni yang dapat diandalkan dalam pembuatan desain karakter. Hal-hal tersebut dapat dilebih-lebihkan untuk mengekspresikan secara jelas peran dan fungsi dari karakter. Merujuk pada buku “Animation from Pencil to Pixels” dan “How to Make Animated Films” (2006) yang ditulis oleh Tony White bahwa ada beberapa tahapan penting yang harus diperhatikan dalam membuat karakter, yaitu:

1. *Style*
2. *Personality*
3. *Attitude*
4. *Proporsi*
5. *Head Heights*
6. *Siluet*
7. *Detail*
8. *Proses*
9. *Model Warna*
10. *Foreground background compability*
11. *Lempar pose*
12. *Shape*

2.4 Archetypes

Menurut Tillman (2011), Archetypes mewakili sifat dan kepribadian yang sering dikenali oleh manusia. Ada banyak archetypes yang berbeda, namun ada archetypes umum yang terus berulang dalam beberapa jenis cerita. Dan karakter tersebut diperukan untuk mendorong cerita, dan karakter yang memiliki kisah pribadi akan membuat karakter berkembang dengan lebih baik.

Terdapat dua belas jenis archetype dengan gambaran umum, seperti jenis kepemimpinan, bagaimana cara menyelesaikan masalah dan kecenderungan yang terjadi, jenis-jenis archetype antara lain:

1. *The Innocent*
2. *The Orphan*
3. *The Warrior*
4. *The Caregiver*
5. *The Seeker*
6. *The Lover*
7. *The Destroyer*
8. *The Creator*
9. *The Ruler*
10. *The Magician*
11. *The Sage*
12. *The Jester*

3. Data

3.1 Analisis dan Referensi Karakter

Melakukan pengamatan Ciri fisik dari anak laki-laki yang merupakan warga komplek Griya Prima Asri yang kemudian akan dianalisis. Analisis dilakukan dengan cara mengamati foto yang sudah diambil kemudian memfokuskan untuk menemukan ciri fisik seperti mata, hidung, jenis rambut, mulut, bibir, warna kulit, serta pakaian yang digunakan. Yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam membuat karya.



Gambar 3.1 Sampel wajah anak laki-laki Komplek Griya Prima Asri

3.2 Analisis Data Wawancara

Hasil yang diperoleh dalam analisis data wawancara diperoleh informasi bahwa di Komplek Griya Prima Asri perang sarung memang seringkali terjadi, walaupun telah ada himbauan dari satpam kompleks. Hal yang memicu terjadinya perang sarung ialah adanya tantangan dari kompleks yang berbeda. Tantangan tersebut biasanya berupa ejekan atau melempar petasan.

Menurut satpam yang berjaga, ketidakakraban anak-anak antar kompleks bisa terjadi dikarenakan tahap-tahap dalam kompleks terletak berjauhan sehingga meminimalisasi Komunikasi. Lalu adanya Peraturan khusus tiap tahap kompleks yang menyulitkan anak-anak dari kompleks lain untuk bertemu.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Analisis karya sejenis dilakukan dengan mengambil karya animasi *Gravity Falls*, *Over The Garden Wall* dan *Star Vs. The Force Of evil*. Dari hasil analisis didapatkan bahwa dalam pembuatan suatu karakter animasi 2D, ada berbagai macam aspek yang perlu diperhatikan. Aspek-aspek tersebut merupakan hal yang mendasar seperti *shape* yang dapat mempengaruhi visual dari si karakter, siluet sebagai tolak ukur dalam merancang karakter agar lebih mudah dikenali, pembentukan ekspresi yang jelas agar perasaan atau keadaan bisa tersampaikan dengan baik. Sehingga menciptakan sebuah karakter animasi 2D yang mampu menarik perhatian khususnya anak-anak, yang nantinya hasil akhir dari perancangan akan menjadi sarana pembelajaran untuk anak-anak.



4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam film pendek animasi 2D “Perang sarung” adalah bahwa suatu perbedaan pendapat seringkali dapat terjadi, namun jika memahami sudut pandang dari kedua belah pihak, pasti akan mendapatkan jalan keluar yang lebih baik. Dalam suatu perselisihan, ada kalanya permasalahan

lebih mudah diselesaikan dengan musyawarah daripada saling adu kekuatan. Karena permasalahan kecil akan semakin besar jika diselesaikan dengan adu kekuatan, sedangkan jika musyawarah dan mencari jalan keluar, masalah tersebut akan lebih mudah selesai. Dan juga dalam animasi ini ingin memberitahu bahwa dalam suatu perseteruan, selalu ada pihak yang tidak tahu menahu tetapi menjadi korban juga.

4.2 Konsep Kreatif

Penggunaan dalam perancangan karakter untuk animasi 2D ini menggunakan penggunaan kartun. Penggunaan ini dipilih agar menarik perhatian target sasaran yaitu anak usia 7-12 tahun, sehingga dari segi pesan akan lebih mudah sampai dan dalam segi keindahan akan lebih bisa dinikmati oleh target sasaran. Jenis penggunaan yang digunakan dihasilkan oleh beberapa penggabungan dari penggunaan berdasar pada referensi visual, yaitu *Gravity Falls*, *Over the Garden Wall*, dan *Star Vs. The Forces Of Evil*. Sehingga menghasilkan bentuk visual yang baru. Dalam perancangan film pendek animasi ini akan mengadaptasi suatu tempat di duni nyata yang kemudian dikemas dalam bentuk fantasi sehingga menghasilkan dunia yang baru.

Dalam pembuatan cerita, pendekatan yang dilakukan ialah pendekatan naratif, sehingga cerita dari narasumber yang di wawancara dapat dijadikan sebagai landasan atau inspirasi dari cerita yang dibuat lalu gabungkan dan dikembangkan juga oleh ide dan pengalaman pribadi. Berikut ialah penjelasan dari cerita yang dibuat:

1. Logline
Kelompok anak dari dua masjid yang berbeda melakukan perang sarung.
2. Premis
Di sebuah komplek perumahan di Indonesia saat bulan Ramadhan ada kelompok anak kecil berjumlah 3 orang yang sering beribadah di masjid El-Fauziah tertantang oleh kelompok anak kecil lain berjumlah 3 orang yang sering beribadah di masjid El-Rahmah karena mereka dilempari petasan secara tiba tiba, hingga mereka melakukan perang sarung untuk menentukan siapa yang paling kuat.

4.3 Konsep Media

Media yang akan digunakan dalam pengkaryaan ini adalah berupa film pendek animasi 2D yang akan diunggah pada platform online yang mudah diakses oleh anak-anak.

Lalu untuk media pendukung akan menggunakan poster yang akan diunggah di sosial media sebagai bentuk dari promosi.

4.4 Konsep Visual

Fokus dalam perancangan ini ialah bagaimana menggunakan makna dari bentuk-bentuk dasar dan warna-warna sederhana dapat digunakan untuk menonjolkan kepribadian karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Juga dalam perancangan ini ingin memvisualisasikan cerita yang sejatinya ada di dunia nyata yang kemudian dikemas dalam balutan fantasi agar lebih menarik bagi target sasaran.

Perancangan karakter tentu menyesuaikan dengan hasil dari data observasi dan analisis, baik oleh objek maupun karya sejenis. Berikut konsep dari beberapa karakter yang akan divisualisasikan:

1. Karakter Yusuf

Tabel 4.1 Konsep visual karakter Yusuf

Fungsi	Penokohan
Peranan	Berperan sebagai tokoh utama protagonis. Seorang anak laki-laki yang menjadi pemimpin dalam kelompoknya. Ketika berperang, ia bertugas menjadi penyerang di garis depan.
Latar Belakang	Berasal dari keluarga kelas menengah. Anak semata wayang dari keluarganya. Karena merupakan anak satu satunya, tanpa sadar menumbuhkan sifat egois dalam dirinya, namun karena tidak memiliki adik dan kakak, ia dengan baik hati merangkul kawan-kawannya seperti saudara sendiri.
Fisik	- Berumur 12 tahun - Kulit sawo matang - Rambut cokelat akibat sinat matahari - Wajah bulat
Sifat	- Setia kawan - Baik hati - Pemberani - Terkadang egois
Watak	- Berjiwa pemimpin - Kompetitif

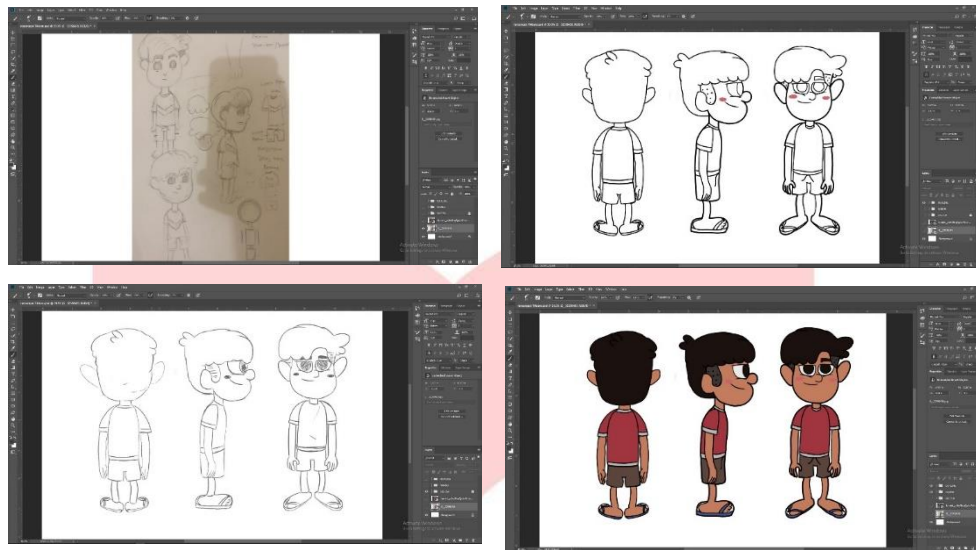
	• Suka bercanda • Suka memerintah • Mudah bercanda • Pandai bergaul
<i>Head Height</i>	1:2,5 kepala
Sosial	Seorang anak semata wayang dari keluarga kelas menengah. Mempunyai 2 sahabat dari kecil, dikenal anak ceria di lingkungannya.
Archetype	The Warrior
Shape	Terdiri dari <i>face shape</i> lingkaran dan <i>body shape</i> Segi empat. Lingkaran memberikan kesan <i>Playfulness</i> dan <i>Childlike</i> . Lingkaran memberikan kesan <i>Trust</i> , <i>Honesty</i> , dan, <i>Security</i> . Yang dimana selaras dengan karakteristik dari karakter yaitu pemimpin, pemberani, kompetitif, dan terkadang egois.
Warna	Warna pada karakter menggunakan kontras warna triadic. Warna yang dominan ialah merah dan coklat pada pakaian. Merah merujuk pada kegembiraan, serta memberikan kesan keberanian dan kekuatan. Warna ini dipilih untuk mendukung karakter sebagai pemimpin. Lalu warna coklat melekat pada keandalan dan persahabatan, selaras dengan sifatnya yang setia kawan. Warna rambut coklat gelap dan kulit coklat muda yang mengacu pada data observasi. Namu dari segi negatif merah dapat memberikan kesan agresif.

4.5 Proses Perancangan

4.6 Sketsa



4.6.1 Digital



5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan karya dalam tugas akhir ini, fenomena yang diangkat ialah perseteruan di Indonesia yang dikerucutkan dalam kegiatan perang sarung yang menjadi tradisi yang dilakukan terus menerus saat bulan Ramadhan dan secara tidak sadar menjadi budaya yang dilestarikan.

Secara tidak langsung perseteruan dikenalkan sejak masih kecil dan perang sarung menjadi salah satu media anak-anak untuk berseteru. Padahal, jika sejak kecil perseteruan sudah dikenalkan maka ketika dewasa hal yang sama bisa saja tidak bisa terhindarkan. Seperti yang terjadi pada kompleks Griya Prima Asri, Baleendah, Bandung. Yang dimana anak-anak disana masih melakukan perang sarung ketika bulan Ramadhan. Hal yang memicunya ialah kesalahpahaman dan adanya tantangan dari anak-anak lain. Tidak akrabnya kelompok anak dengan kelompok yang lainnya juga menjadi salah satu hal yang menyebabkan perseteruan tersebut. Ketidak akrabannya itu juga dihasilkan oleh jarak antar tetangga atau antar wilayah kompleks yang membatasi Sosialisasi satu sama lain.

Perancangan visual karakter dibuat untuk mendukung cerita yang dimana konsep pesan dari cerita tersebut ialah pemahaman tentang sudut pandang yang akan meminimalisir kesalahpahaman. Dalam perancangan ini dibuat 6 karakter yang memiliki latar belakang dan kepribadian yang hampir serupa. Yaitu Yusuf, Roni, Bobi, Sani, Moris, dan Labu. Yang dalam cerita mereka berseteru karena salah satu kelompok merasa tertantang, padahal semuanya hanya kesalahpahaman saja.

Perancangan karakter ini berdasarkan hasil observasi, wawancara dan analisis pada referensi karya sejenis. Dan hal-hal tersebut selanjutnya dibuat konsep Kreatif dan konsep visual untuk merancang karakter. Hingga terpilih penggambaran kartun yang sesuai dengan target pasar utama yaitu anak-anak umur 7-12 tahun. Hasil perancangan karakter ini akan digunakan untuk membuat film pendek animasi 2D berjudul "Perang Sarung".

5.2 Saran

Perancangan karakter ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang sedang melakukan perancangan tugas akhir. Selain itu, dalam merancang karakter sangat perlu untuk melihat banyak referensi untuk memperkaya gambaran ide untuk membuat konsep Kreatif dan visual agar karya yang bervariasi akan bermunculan dan pesan akan lebih tersampaikan.

Sebagai makhluk sosial, sangat perlu menjaga sosialisasi satu sama lain untuk menjalin keharmonisan. Dan sangat perlu untuk memahami sudut pandang orang lain agar lebih memahami keadaan dari berbagai sisi. Sehingga kesalahpahaman yang berujung pada amarah yang tersulut bisa dihindarkan. Dan tentunya sebagai manusia sudah sewajarnya untuk menjaga dan melestarikan budaya yang diwariskan leluhur, tetapi janganlah budaya yang baik saja, jangan melestarikan budaya yang hanya memberikan dampak negatif bagi diri sendiri maupun orang lain.

Daftar Pustaka

1. Adinda & Adjie. 2011. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom

2. Ashana, Calandre. 2018. Apa Yang Dimaksud Dengan Stereotipe atau Stereotype?. <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-stereotipe-atau-stereotype/14864> (daring). Diakses pada tanggal 15/10/2019. Pukul 22.57
3. Astuti, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul “pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
4. Christomy & Ruwono. 2004. Semiotika Budaya. Jakarta. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya UI
5. Creswell, John W. 2014. Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Yogyakarta. Pustaka Belajar
6. Fahrezi, I. A., & Ramdhan, Z. (2019) Perancangan Karakter Animasi Pendek 2d” lovely paws”. *eProceedings of Aart & Design*, 6(3).
7. Fowler, Mike. 2002. Animation Background layout: From Student to Professional Ontario: Fowler Cartooning Ink
8. Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta. CV Andi Offset.
9. Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2015). Character Transformation Of Cepot. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 2(1).
10. Sit, Masganti. 2015. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Medan. Perdana Publishing
11. Tavaragi & Sushma. 2016. Colors and Its Significance. The International Journal of Indian Psychology
12. White, Tony. 2006. Animation from pencils to pixels Oxford. Elsevier
13. White, Tony. 2009. Hot to Make Animation Films. Oxford. Elsevier
14. Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Massachusets