

**NILAI ESTETIS PADA *BACKGROUND* ALAM DALAM
FILM ANIMASI *NON NON BIYORI***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



Oleh :

**Ruwyat Winnur
NIM : 19020063**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

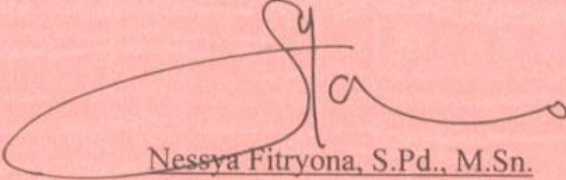
NILAI ESTETIS PADA *BACKGROUND* ALAM DALAM FILM ANIMASI *NON NON BIYORI*

Nama : Ruwiyat Winnur
NIM : 19020063
Program studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 19 Oktober 2024

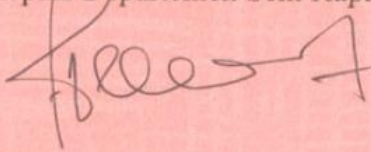
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn.
NIP.1992040520190302029

Mengetahui :
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 196208151990011001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Nilai Estetis pada *Background* Alam dalam Film
Animasi *Non Non Biyori*
Nama : Ruwiyat Winnur
NIM : 19020063
Program studi : Seni rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

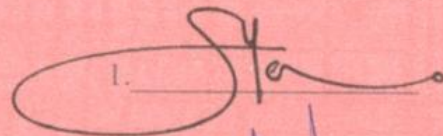
Padang, 19 Oktober 2024

Tim Penguji :

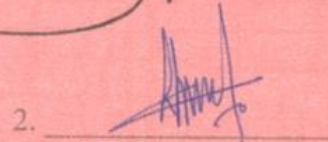
Jabatan>Nama/NIP/Tanda Tangan

Tanda Tangan

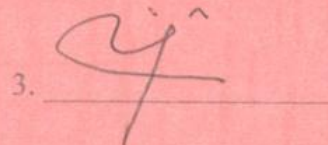
1. Ketua Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn
NIP. 19920405 201903 2 029

1. 

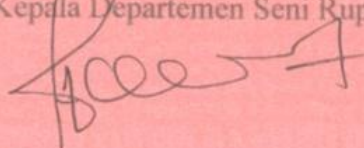
2. Anggota Asra Ilal Khairi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860131 201903 1 007

2. 

3. Anggota Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds
NIP. 19861023 201903 2 006

3. 

Menyetujui :
Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn
NIP. 196208151990011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya, menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis saya yang berjudul "*Nilai Estetis Background Alam dalam Film Animasi Non Non Biyori*", adalah karya saya sendiri. Daftar pustaka yang saya buat telah mencantumkan setiap sumber yang digunakan dalam penelitian ini dengan jujur dan akurat. Saya tidak melakukan plagiarisme, dan semua ide, pendapat, dan analisis yang disajikan dalam naskah ini merupakan karya saya sendiri, kecuali disebutkan secara jelas dengan mengaitkan penulis aslinya.
2. Karya tulis ini murni berasal dari gagasan, pemikiran saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Selain itu, saya menegaskan bahwa skripsi ini tidak pernah dianggap sebagai syarat untuk mendapatkan gelar di institusi lain. Saya bersedia memberikan penjelasan atau klarifikasi tambahan mengenai naskah ini jika diperlukan.
4. Dengan demikian, saya menyatakan bahwa naskah ini benar-benar asli dan tidak meniru. Saya bersedia menerima sanksi apabila karya dalam tulis ini terdapat penyimpangan dan ketidak benaran.

Padang, 3 Mei 2024
Saya yang menyatakan.



Ruwyat Winnur
NIM. 19020063

ABSTRAK

Ruwyat Winnur, 2024 : Nilai Estetis *Background* Alam dalam Film Animasi
Non Non Biyori

Non Non Biyori merupakan salah satu film animasi yang populer pada tahun 2013. Film ini memiliki genre *slice of life* yang unik, di mana narasi ceritanya dibuat tanpa adanya konflik sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan. Di samping itu, film animasi ini menampilkan sajian visual berupa *Background* alam pedesaan dengan ciri khas yang kuat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji nilai estetika *Background* alam dalam film animasi *Non Non Biyori*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan estetika dari teori estetika Darsono Sony Kartika. Estetika Darsono mengkaji nilai estetika berdasarkan prinsip seni rupa. Sampel *Background* yang dikaji dalam penelitian ini adalah film *Non Non Biyori* tahun 2016 pada menit 03.58, 39.17, dan 40.05. Data yang diperoleh didasarkan pada studi literatur. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi pengklasifikasian data, analisis data, deskripsi data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atmosfer dan naratif yang kuat diciptakan oleh *Background* alam dalam film animasi "*Non Non Biyori Vacation*". Prinsip yang paling menonjol dalam *background* film ini adalah kesatuan (*unity*). Dengan memperhatikan detail alam seperti pemandangan desa dan perubahan musim, penonton merasakan sensasi kehadiran alam. Studi ini meningkatkan pemahaman tentang nilai estetis dalam animasi, terutama ketika *Background* digunakan untuk meningkatkan pengalaman penonton.

Kata Kunci : estetika, *background*, animasi.

KATA PENGANTAR

Penulis berterima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan skripsi berjudul "*Nilai Estetis Background dalam Film Animasi Non Non Biyori*". Studi ini melihat nilai estetis dari *background* alam dalam film animasi "*Non Non Biyori*". Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap nilai estetika *background* alam dalam meningkatkan pengalaman visual penonton dan untuk menunjukkan manfaatnya dalam seni rupa dan animasi. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn Ketua Departemen Seni Rupa dan juga selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni rupa.
2. Ibu Nessya Fitryona, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga selama penulisan skripsi ini.
3. Bapak Asra Ilal Khairi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dini Faisal, S.Ds., M.Ds selaku Penguji yang telah memberikan masukan yang berharga dalam ujian skripsi.
4. Bapak Drs. Syafei, M.Ag. Selaku Pembimbing Akademik (PA)
5. Bapak Ibu dosen dan staf Tata Usaha Jurusan Seni Rupa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini.

Padang, 3 Mei, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	v
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Background	1
B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Pengertian Animasi.....	7
B. Prinsip Animasi.....	8
C. Jenis-Jenis Animasi.....	11
D. Film Animasi Jepang	14
E. Pengertian Estetika	16
F. Teori Estetika Dharsono Sony Kartika	17
G. Hasil Penelitian yang Relevan	20
H. Kerangka Pemikiran	22
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 23
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
B. Kehadiran Peneliti.....	23
C. Lokasi Penelitian.....	24
D. Sumber Data	24
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	28
F. Analisis Data.....	30
G. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	30
H. Tahap-Tahap Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian	37
B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran	22
2. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	26
3. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 39:17	27
4. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 40:05	28
5. Karakter Renge Miyauchi	41
6. Karakter Komari Koshigaya	42
7. Karakter Hotaru Ichijou	43
8. Karakter Koshigaya Natsumi	44
9. Karakter Suguru Koshigaya	45
10. Karakter Kazuho Miyauchi	46
11. Karakter Hikage Miyauchi	47
12. Karakter Kaede Kagayama	48
13. Karakter Fujimiya Konomi	49
14. Karakter Aoi Nizato	50
15. Secreenshoot Anime Non Biyori Movie menit 17:10	51
16. <i>Background</i> Animasi <i>Non Non Biyori Movie</i> Menit 02.15	52
17. Cuplikan <i>Non Non Biyori Movie</i> menit 01.59	53
18. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori movie</i> menit 03.58	54
19. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori</i> Menit 05.59	55
20. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori Vacation</i> menit 15.39	55
21. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori</i> Menit 36.10	56
22. Cuplikan Background Anime Non Biyori Movie menit 39:17	57
23. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 40.05	58
24. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori movie</i> menit 48.33	58
25. Cuplikan Animasi <i>Non Non Biyori movie</i> menit 57.07	59
26. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 01.02.48	60
27. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 01.03.47	60
28. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	62
29. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	64

30. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	65
31. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	68
32. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	69
33. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	71
34. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	72
35. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	73
36. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	75
37. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	76
38. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	78
39. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	79
40. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 40.05	80
41. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	81
42. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	82
43. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	84
44. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	85
45. Cuplikan Anime Non Biyori Movie menit 03.58	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	31
2. Tahap-tahap Penelitian.....	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Background

Animasi telah lama menjadi salah satu media hiburan yang populer di seluruh dunia. Selain menyajikan cerita yang menarik dan karakter-karakter yang lucu, animasi juga seringkali memiliki *Background* alam yang indah dan memukau. *Background* alam tersebut dapat berupa pemandangan alam yang indah, seperti gunung-gunung, lautan, dan hutan, atau juga sebuah desa yang terletak di tengah-tengah alam. Hal ini tidak hanya mempercantik tampilan animasi, tetapi juga dapat memberikan nilai estetika yang tinggi bagi animasi. Salah satu animasi yang cenderung menampilkan pemandangan alam yang indah adalah film animasi *Non Non Biyori*.

Background alam pada film animasi *Non Non Biyori* mengisahkan suasana desa yang tenang dan damai. Film ini tidak diwarnai dengan narasi konflik dan permasalahan yang besar. Selain itu, film animasi ini mengangkat narasi cerita yang berasal dari potongan kecil kehidupan keseharian yang biasa. Selain itu, film animasi tidak harus berasal dari tempat yang kompleks seperti kota, namun cukup berasal dari sebuah desa yang tenang, sejuk, dan damai.

Pembahasan tentang film animasi Jepang tidak ada habisnya dan selalu memiliki nilai estetika *background* dan cerita yang unik. Hal ini menjadi tontonan yang cukup populer. Khususnya di Indonesia (Krisdiantoro, 2021:38) Perkembangan tersebut tidak diragukan seiring

dengan kemajuan teknologi di era globalisasi dalam dunia perfilman animasi Jepang. Walaupun di Indonesia dunia animasi cukup populer, namun perkembangannya hingga saat ini belum mampu menyaingi ketenaran animasi Jepang.

Negara Jepang sudah sejak zaman Perang Dunia II menjejak dunia animasi, terutama berbentuk 2 dimensi. Salah satu produksi animasi tertua di Jepang adalah “Momotaro”. Meskipun isi film tersebut adalah propaganda Jepang saat menjajah suatu negeri, Film animasi ini kemudian berkembang setelah kebangkitan Jepang dari pengeboman negaranya oleh Amerika Serikat. Produksi film animasi dulu masih dilakukan secara manual dengan kata lain digambar per *frame*, 1 *frame* animasi 2D sekitar sepuluh sampai dua puluh empat gambar. Saat ini produksi film animasi Jepang hampir semua dikerjakan dengan 3D, baik gerak cepat dan benda yang kemungkinan lama durasi pengerjaannya menjadi lebih singkat. Studio Ghibli, dan studio lainnya adalah satu dari kesekian bukti bahwa Jepang cukup peduli dengan kreatifitas anak muda di negaranya. Sehingga industri ini menjadi salah satu pemasukan terbesar selain industri film dewasa Jepang. Hal ini dapat dilihat, selain Animasi *Totoro*, *Kimi no Na Wa* adalah salah satu kesuksesan industri animasi Negara ini.

Film Animasi Jepang memiliki kelebihan dibanding industri animasi Negara lain, diantaranya pertama, variasi cerita. Industri Jepang lebih memiliki kebebasan berekspresi. Bahkan cerita menggulingkan pemerintahan ada di sana dengan mengangkat narasi dengan Negara fiktif.

Hal ini berbeda dengan produksi animasi di Indonesia yang masih dengan gaya yang berbeda masih menjunjung tinggi adat dan budaya sehingga cerita di animasi di Indonesia lebih lekat dengan budaya Indonesia, bahkan sering memiliki cerita dengan genre *slice of life*. Kedua, jumlah studio. Pada industri animasi Jepang sangat banyak. Hal ini dikarenakan mereka telah memulai penggarapan animasi sejak. Ketiga, pemerintah Jepang mendukung perkembangan dunia animasi, khususnya dalam menampung ide dan kreatifitas masyarakatnya dengan berbagai fasilitas yang mendukung dunia animasi. Di sisi lain, pemerintah Indonesia kurang fokus dalam memperhatikan perkembangan dunia animasi ini, sehingga minim sponsor dana dan dukungan baik dari pemerintah maupun swasta (Jayadiguna, 2019:2).

Non Non Biyori adalah salah satu serial manga yang memiliki *Background* alam yang indah dan dikarang oleh Atto. Animasi ini mengisahkan tentang kehidupan seorang anak perempuan bernama Renge Miyauchi yang tinggal di sebuah desa di pedesaan Jepang. Desa tersebut terletak di tengah-tengah alam yang indah, dengan pemandangan gunung-gunung dan hutan yang mempesona. Bagi penulis, nilai estetika yang terkandung dalam *Background* alam tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat animasi *Non Non Biyori* begitu populer di kalangan penonton. Cerita kehidupan mereka yang tergolong santai membuat siapa saja yang menontonnya merasa nyaman. Hal ini dikarenakan pembawaan *background* yang indah serta musik yang lembut membuat animasi ini

menjadi menarik. Salah satu hal yang unik dari alur cerita film animasi ini adalah sekolah di desa tersebut yakni *Asahigaoka brand school* menggabungkan tiga jenjang pendidikan seperti SD, SMP, dan SMA di dalam satu kelas yang sama. Sehingga, setiap siswa harus belajar sendiri-sendiri dan mereka hanya dapat bertanya kepada sang guru apabila ada yang tidak dimengerti.

Background alam dalam animasi film *Non Non Biyori* merupakan salah satu hal yang membuat penulis tertarik untuk mengkajinya secara lebih mendalam. Hal ini tampak terdapat aspek, nilai estetika dalam *background* alam dalam film animasi ini. Sebuah media film akan mampu menarik perhatian banyak orang dengan memiliki nilai keindahan. Pada penelitian ini, penulis akan mengkaji nilai-nilai estetika *background* alam dalam animasi film *Non Non Biyori*. Penulis memilih *movie* dari film *Non Non Biyori* yaitu “*Non Non Biyori Vacation*” sebagai objek penelitian karena *movie* ini secara unik dan efektif menggambarkan keindahan alam pedesaan Jepang. Film ini menawarkan pemandangan yang sangat detail dan memukau dari alam pedesaan, yang menciptakan suasana tenang dan damai. *Background* alam dalam film ini dirancang dengan sangat teliti, menampilkan elemen-elemen seperti hutan, gunung, dan sungai dengan realistis dan indah. Pilihan ini didasarkan pada kemampuan film untuk memberikan pengalaman visual yang menyenangkan dan estetis bagi penonton. Dengan mempelajari *Background* alam dalam film ini, penulis berharap dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana keindahan alam

dapat diintegrasikan dalam animasi untuk menciptakan suasana yang mendalam dan menarik.

B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah kajian nilai estetika yang terkandung dalam film animasi *Non Non Biyori*. Oleh karena itu, rumusan pertanyaan penelitian yang diajukan adalah Bagaimana nilai estetika pada *background* alam yang ditampilkan dalam film animasi *Non Non Biyori*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai estetika latar alam dalam film animasi *Non Non Biyori*, sehingga menjelaskan dampak positif dari keberadaan *background* film animasi *Non Non Biyori*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Peneliti:

Hasil Penelitian ini dapat menambah pemahaman para peneliti tentang nilai estetika *background* alam dalam film animasi, terutama pada genre *slice of life*. Selanjutnya, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian dan studi tentang seni rupa, khususnya dalam kaitannya dengan kajian film animasi.

2. Bagi Akademis:

Hasil penelitian ini dapat menyediakan referensi dan sumber informasi bagi pengajar dan mahasiswa di bidang seni rupa dan animasi. Dan juga penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengaplikasian

teori estetika dalam menganalisis film animasi di program studi yang berkaitan dengan seni rupa.

3. Bagi Masyarakat:

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman pada masyarakat tentang pentingnya estetika dalam animasi dan seni visual pada umumnya. Di samping itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan referensi dan rekomendasi bagi pecinta film animasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil penelitian mengenai nilai estetis pada background alam dalam film animasi *Non Non Biyori Vacation*, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen visual dalam film tersebut memiliki kualitas estetika yang tinggi. Penelitian ini menjawab pertanyaan mengenai bagaimana unsur estetis seperti keselarasan (harmony), perlawanan (contrast), kesatuan (unity), dan keseimbangan (balance) diterapkan dalam penyajian *Background* alam. Semua unsur tersebut muncul secara objektif dalam tampilan visual background yang tidak hanya mendukung suasana, tetapi juga memperkuat konteks narasi dalam film. Terdapat pula transformasi dari objek natural menjadi objek kultural, seperti tubuh manusia yang menjadi bagian dari lingkungan yang dibangun melalui background visual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang didapat maka peneliti memiliki saran yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan, antara lain :

1. Penelitian yang telah penulis teliti tentang Nilai Estetis pada *Background* Alam dalam Film Animasi *Non Non Biyori* masih begitu luas untuk diteliti kembali aspek lainnya, sehingga penulis untuk selanjutnya

menyarankan kepada peneliti lainnya untuk bisa meneliti aspek-aspek penting dan menarik di Film *Non Non Biyori*.

2. Animasi *Non Non Biyori* sebagai hiburan dengan pencitraan yang ekspresif dan inventif, penyampaian pesan atau informasi melalui animasi menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Animasi ini diharapkan mampu menjadi bahan diskusi tentang berbagai topik termasuk sosial budaya, pengetahuan, moral, sikap, seni dan topik hiburannya.
3. Dengan perkembangan teknologi dan dengan tersedianya *platform YouTube* hendaknya dapat dengan mudah mengakses berbagai pilihan tontonan yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfalah, A. (2022). Kajian Alih Wahana Kaba Anggun Nan Tongga Dan Pemanfaatannya Untuk Bahan Buku Pengayaan Digital Di Sekolah Menengah.
- Arafat, R. (2021). Penerapan Gaya Visual Krayon Pada *Background* Serial Animasi "Weird Hoomans & The Freaky Aliens" Episode "Fixing The Unfixable".
- Baruna, B. (2020, March). Anime Dan Teknologi Animasi. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 3, pp. 195-200).
- Bintarto, J., & Lestari, I. (2020). Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage).
- Dawa, A. B., Kaleka, L. B., & Pingge, H. D. (2020). "Analisis Kesalahan Berbahasa pada Aspek Sintaksis dalam Rubrik Opini Koran Victory News Edisi Januari 2019".
- Dharsono, SK. (2007). *Estetika*. Rekayasa Sains: Bandung.
- Diniya, N. (2021). Film Animasi 2d Berjudul "Dapur Ompung" Dengan Kombinasi Brush Bertekstur Cat Air dan Teknik Animasi Digital Pada *Background* Serta Aset-Asetnya.
- Fadilah, A. (2022). *Penerapan Prinsip Animasi dalam Memperkenalkan Suku Melayu di Sumatera Utara Berbasis Video Motion Graphic*.
- Gumelar, M., & Gumelar, M. (2018). Elemen dan Prinsip Animasi 2D.
- Herdiansyah, H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer*.
- Hidayatullah, R. R. (2022). *Estetika seni*.
- <https://dunia.tempo.co/read/1736907/kbri-helsinki-promosi-budaya-lewat-indonesia-finland-festival-2023>
- Jayadiguna, M. A. (2019). Perancangan Interior Museum Kreatif Animasi Indonesia Di Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

- Jesy, K., Syafsir, A., & Putra, R. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Stop Motion Untuk Materi Pergeseran Kesetimbangan dan Faktor-Faktor.
- Junaedi, Deni & Satrio H.W. (2019). Lukisan Cat Air dengan Estetika Closure. *Imaji*. Vol 17, No. 1 April 2019:35-43.
- Junaedi, Deni. (2016). *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. ArtCiv: Yogyakarta.
- Kasim, M. (2012). Teori "Color Symbolism" didalam filem animasi Pendek Kembali.
- Krisdiantoro, D. (2021). Pembuatan Aset *Background* Digital Painting Film Animasi 2D The Lost Colors.
- Kurniawan, Agung & Riyan H. (2016). *Estetika Seni*. Arttex: Yogyakarta.
- Lestari, S. (2016). Perancangan Prinsip Animasi Pada Motion Graphic Sebagai Media Promosi Sejarah Kota Jakarta Untuk Media Display.
- Marsela, Y., & Sujalwo, M. (2016). Implementasi Animasi Tarian Daerah Dengan Menggunakan Iclone (Studi Kasus: Tari Gambyong).
- Nasehudin, T., & Gozali, N. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Nurfitriana, I. (2021). Nilai-Nilai Moral dalam Animasi Kartun Nussa serta Relevansinya pada Buku Ajar Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah.
- Odelia, O. (2020). Perancangan Perubahan Visual Tokoh Sesuai Kondisi Psikologis Dalam Animasi "Cermin".
- PALUPI, O. (2016). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Informasi Wisata Edukasi di Kota Bandung.
- Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/MFZUJ>
- Rahmawati, L. (2013). Penggunaan Media Animasi Stop Motion Dan Pengaruhnya Terhadap Memori Jangka Panjang Siswa SMP Pada Konsep Fotosintesis.
- Rahmi, A. (2020). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Berbasis Saintifik Pada Materi Ikatan Kimia.
- Reviana, M. (2008). Mediafreaks Animation Studio (Arsitektur Simbolisme).
- Rosli, N. M. (2016). Projek animasi pendek 2d chef ahmas: penekanan pergerakan

watak melalui teknik Rotoscoping.

Saputra, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia tentang kompetensi 12 prinsip animasi pada mata pelajaran animasi 2D untuk siswa multimedia.

Semiawan, C. (2010). Metode Penelitian Kualitatif.

Subadi, T. (2006). Metode Penelitian Kualitatif.

Zaky, A. (2016). Animasi Karakter dengan Blender dan Unity.