

PERAN *CONCEPT ART* DALAM PEMBUATAN PROYEK FILM *ANIMASI BATIK GIRL - FICUSIA*

Rangga Syahputra Ramadhan

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani Batam Kota, 29461, Indonesia

Email: ranggasyahputraramadhan0612@gmail.com

Abstrak

Currently, the number of drug users is increasing every year. This problem is not only faced by Indonesian people, but also almost all countries. From the statement of the National Narcotics Agency (BNN), there were 851 cases of drug abuse involving a total of 1350 suspects in 2022. And the data increased from the previous year. Many people already know that drugs are prohibited items that are very dangerous because they not only harm the users themselves, but also the people around them because they can cause symptoms such as dependence, hallucinations and convulsions. It is therefore very important to remind relatives or friends to avoid drugs because if they use drugs, they have to deal with the law and can be imprisoned for a long time. Based on this problem, Yayasan Cinderella Indonesia worked with the police to give jobs to female prisoners where the proceeds would be donated to people in need. The foundation then came up with the idea to create an animation project to inform the public about the dangers of drugs. And in 2021, Cinderella Foundation collaborated with Politeknik Negeri Batam in creating an animated film project entitled Ficusia.

Keywords: concept art, drugs, Ficusia

1. PENDAHULUAN

Yayasan Cinderella adalah organisasi yang menampung para narapidana wanita untuk melakukan hal yang bermanfaat selagi dalam proses masa tahanannya. Salah satu kegiatan yang sering dilakukan para tahanan adalah membuat boneka dengan baju batik dengan kain yang sudah disediakan. Kegiatan ini yang kemudian dinamakan program Batik Girl. Tahanan bisa berkreasi sesuka hati dan hasil dari boneka yang dibuat dapat dijual. Dan penjualannya ini bahkan sudah sampai tahap internasional.

Menurut data Humas BNN (2023) yang menunjukkan tingkat kasus narkoba yang kian meningkat dari yang sebelumnya 766 kasus pada tahun 2021, menjadi 851 pada tahun 2022. Dengan tingkat kasus pengguna narkoba yang meningkat ini, yayasan Cinderella memiliki ide untuk membuat gerakan anti narkoba sebagai tema dari animasi yang akan dibuat nantinya. Sebelum ini, Yayasan Cinderella juga pernah bekerja sama dengan studio animasi di malaysia dengan menggunakan Batik Girl sebagai temanya. Dan sekarang juga, proyek animasi yang bekerja sama dengan politeknik juga masih tetap memiliki tema yang sama namun dengan isi tambahan tentang bahaya narkoba.

Setelah berdiskusi berlangsung di antara kedua belah pihak, animasi yang dibuat akan berbentuk 3D dimana hal tersebut berbeda dengan animasi-animasi proyek Batik Girl yang sebelumnya seluruhnya berbentuk

2D. Animasi 3D dipilih dikarenakan animasi 3D lebih banyak diminati pada zaman sekarang. Bentuknya yang lebih volumetrik membuat setiap benda dan karakter terasa lebih hidup. Walaupun animasi yang dibuat berbentuk 3D, namun proses pembuatan awalnya tetap berasal dari tahapan yang berbentuk 2 dimensi seperti *storyboard* dan *concept art*.

Menurut Fitzgerald (2019), *concept art* adalah representatif visual yang memberitahukan sebuah cerita akan sesuatu. *Concept art* umumnya digunakan pada pembuatan film dan video game sebagai bahan referensi yang kuat dalam proses pembuatan proyeknya. Oleh karena itu, peran konsep art dalam sebuah film sangatlah penting karena selain berfungsi sebagai patokan referensi selama proses produksi, ilustrasi *concept art* juga dapat digunakan sebagai hasil dokumentasi dari proses awal pembuatan sebuah film ataupun video game.

Gambar Digital

Gambar digital adalah gambar yang tidak memiliki bentuk fisik dan hanya representatif dari gambar nyata yang disimpan ke dalam perangkat elektronik dengan bentuk format digital. Dalam gambar digital ini, terdapat kumpulan titik-titik atau elemen gambar terkecil yang dinamakan *pixel*. *Pixel* inilah yang berisikan informasi berupa angka-angka yang nantinya dapat dibaca oleh komputer.

Contoh kelebihan gambar digital dibandingkan gambar yang sudah dicetak adalah dapat dengan mudah disimpan, diperbanyak, diperbaiki, dan dibagikan melalui media elektronik. Selain itu, gambar digital juga dapat dimanipulasi dengan menggunakan software pengeditan gambar, sehingga memungkinkan untuk melakukan perubahan pada elemen gambar seperti warna, kontras, kecerahan, atau menghapus elemen yang tidak diinginkan.

Concept Art

Concept art terdiri dari gambar-gambar yang dibuat pada awal proses desain untuk memberi tahu orang-orang sebuah gambaran tentang sesuatu dalam permainan yang akan terlihat, dan yang paling sering ditunjukkan dalam sebuah ilustrasi *concept art* adalah gambaran ilustrasi dari sebuah karakter (Adams, 2010). Hal ini dikarenakan suatu karakter dapat menarik perhatian khalayak umum jika karakter tersebut diperlihatkan dengan cara atau gaya yang cukup menarik dalam ilustrasinya.

Sketsa yang digambar selama tahap awal produksi animasi dapat digunakan untuk memberi *developer* dan *publisher* mengenai ide-ide tentang bagaimana fitur dan karakter dunia animasi dapat terlihat di dalamnya. Banyak orang yang terlibat dalam desain *game*, pengembangan, dan proses produksi akan membutuhkan gambar seperti itu untuk menjadi panduan mereka dalam proses produksi.

Desain

Secara singkat, desain merupakan proses pembuatan atau perencanaan sebuah karya atau objek. Secara lengkapnya, desain dapat diartikan sebagai hasil akhir dari proses ide kreatif dengan menggunakan kombinasi kompleks antara warna, penjelasan, gambar, dan lainnya untuk penciptaan sebuah karya (Utami, 2023). Dalam sebuah desain, karya yang dibuat atau diproduksi akan memiliki informasi secara visual baik yang tersurat maupun tersirat.

Terdapat berbagai macam desain yang telah ada dikarenakan seluruh wujud atau sesuatu yang dibentuk oleh manusia pasti berawal dari proses pemikiran kreatif dari elemen-elemen tertentu. Tanpa melewati tahap desain, hasil objek yang dibuat tidak ada memiliki persiapan atau rencana sehingga karya yang dibuat kemungkinan besar mudah rusak atau hasilnya tidak bagus. Contoh dari macam-macam desain diantaranya

desain interior, desain grafis, desain busana, desain teknik, arsitektur, desain perangkat lunak, desain suara, dan lainnya (Abdi, 2023).

Credit Title

Kredit film bukan sekadar daftar nama-nama di akhir produksi, tetapi memiliki peran yang penting dalam menguraikan niat pembuat film dan mengatur harapan penonton. Tidak bisa dipungkiri, desain *credit title* yang menarik dan kreatif juga dapat menambah daya tarik visual film serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. Selain itu, kredit film juga memberikan kesempatan bagi para pembuat film untuk berbagi informasi tentang produksi, seperti lokasi syuting, perusahaan produksi, dan pemain utama.

Credit title juga dapat menjadi wadah untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada individu-individu yang berkontribusi dalam pembuatan film, seperti sutradara, penulis skenario, sinematografer, dan pemain. Tidak hanya itu, *credit title* juga menjadi sarana yang sangat besar bagi pembuat film untuk melindungi karya mereka dan memberikan penghargaan yang pantas kepada para kontributor yang telah membantu dalam proses produksi sebuah film atau produk kreatif (Inceer, 2007).

Sinematografi

Sinematografi adalah bidang ilmu yang mempelajari teknik pengambilan gambar yang melibatkan elemen visual seperti komposisi, pencahayaan, penempatan kamera, pergerakan kamera dan penggunaan warna sehingga menjadi rangkaian gambar diam ataupun bergerak yang menyampaikan ide atau makna (Harahap, 2023). Teknik sinematografi ini sangat penting dalam sebuah film karena penyampaian pesan sangat dipengaruhi oleh sinematografi dan sinematografi yang baik dapat memberikan kontribusi yang besar dalam pengalaman menonton bagi para penonton film ataupun produk kreatif lainnya.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah kegiatan untuk menciptakan gambaran yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dengan cara visual. Esensi dari ilustrasi terletak pada konsep, ide, dan pemikiran yang mendasari gambaran tersebut untuk membantu mengklarifikasi dan memperjelas pesan apa yang ingin disampaikan. Ilustrasi tidak hanya sekadar suatu gambar yang menarik untuk dilihat, tetapi juga memiliki peran penting dalam membantu audiens memahami, mengingat, dan terhubung dengan pesan yang ingin disampaikan (Witabora, 2012).

Selain itu, kekuatan ilustrasi juga terletak pada daya tarik visualnya. Penggunaan warna, komposisi, dan gaya visual yang unik dapat membuat gambar menonjol dan menarik perhatian. Ilustrasi yang kuat mampu menciptakan emosi, membangkitkan imajinasi, dan membangun ikatan dengan audiens.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yang lebih memfokuskan pada pendalaman *concept art*, sebagai bagian dari tahapan pra-produksi dalam perancangan film animasi. Adapun pendekatan yang digunakan lebih pada kreatif, estetik, unik, dan untuk mencari serta menemukan bagaimana suatu model dapat digunakan untuk referensi dan ide yang kuat dalam proses selanjutnya.

Observasi adalah kunci utama selama proses pembuatan desain konsep, baik observasi berdasarkan konsep atau desain yang sudah pernah diciptakan untuk mencontoh ide dan gagasannya ataupun observasi berdasarkan opini dari orang yang sudah lebih berpengalaman dan mengikuti arahnya. Dari penjelasan tersebut, data yang didapat dapat berupa data deskriptif dan juga data pribadi. Data deskriptif dari contoh skema dan konsep gambar

yang sudah ada sedangkan data deskriptif berasal dari perkataan atau arahan supervisor.

Dalam rangka penelitian yang dilakukan, diterapkan suatu pendekatan yang melibatkan metode penciptaan produk yang dijalankan secara berurutan. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan hasil penelitian yang memberikan kontribusi pengetahuan baru kepada masyarakat secara umum. Metode penciptaan produk yang digunakan mengacu pada tiga tahapan produksi yang umumnya digunakan dalam menciptakan produk kreatif, yaitu pre-produksi, produksi, dan post-produksi.

Pre-Production

Dalam tahap pra-produksi, peneliti melakukan persiapan awal seperti penentuan konsep-konsep dari para karakter meliputi bentuk, ide, ataupun konsep dasar dari sebuah karakter. Lalu dilanjutkan dengan tahapan pengembangan karakter untuk mengembangkan suatu karakter agar karakter tersebut tidak terlihat membosankan atau monoton, dan penggambaran sketsa awal sebagai panduan dalam tahapan selanjutnya. Tahap ini juga meliputi perencanaan teknis dan penggambaran sketsa dari para karakter yang akan dibuat.

penentuan konsep/eksplorasi ide

Proses penentuan konsep atau eksplorasi ide konsep mengenai suatu karakter untuk sebuah film animasi melibatkan serangkaian langkah yang kreatif dan sistematis untuk menghasilkan karakter yang unik, menarik agar mampu membuat karakter yang mampu memikat penonton, membawa cerita hidup, dan memberikan kontribusi penting terhadap keseluruhan film animasi.

Langkah pertama dalam penentuan konsep karakter adalah penelitian dan pemahaman yang mendalam tentang cerita film, alur, latar belakang, serta tujuan emosional dan tematik yang ingin disampaikan dengan cara melakukan analisis terhadap skenario atau naskah film yang akan di produksi untuk membuat ciri khas, kepribadian, dan visual yang unik untuk masing-masing karakter.

Berikut ini merupakan pencarian konsep awal berdasarkan *character bible* dari karakter Deka. Pada naskah awal, diceritakan Deka ini merupakan karakter antagonis yang berupa burung jalak padi yang kecil. Namun karena tema dari cerita ini adalah cerita fantasi, maka badan dari Deka juga dibuat tidak benar benar menyerupai burung pada umumnya. Dia memiliki bagian tubuh yang berbentuk tumbuhan, sama halnya dengan fauna lainnya. Dan untuk referensi style, saya melihat contoh dari film-film besar yang sudah ada seperti Rio dan Aladdin.



Gambar 3.1 Referensi Deka Berdasarkan Dunia Nyata



Gambar 3.1 Referensi *Style* Untuk Deka

Selain pembuatan karakter Deka, saya juga terlibat dalam pembuatan *end credit scene* dari Ficusia episode 3. *End credit scene* di sini berfungsi untuk memberikan kelanjutan cerita tambahan setelah ceritanya berakhir. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tambahan ke penonton agar ceritanya tidak terkesan bersambung. Pada tahap awal, saya melakukan *brainstorming* dan diskusi mengenai cerita, alur dan visual dari *credit*-nya nanti kemudian membuat ide-ide kasar per *shot* dari *credit*.



Gambar 3.3 Eksplorasi Ide *End Credit* Ficusia

pengembangan konsep karakter

Proses pengembangan sifat atau kepribadian suatu karakter untuk sebuah film animasi melibatkan eksplorasi

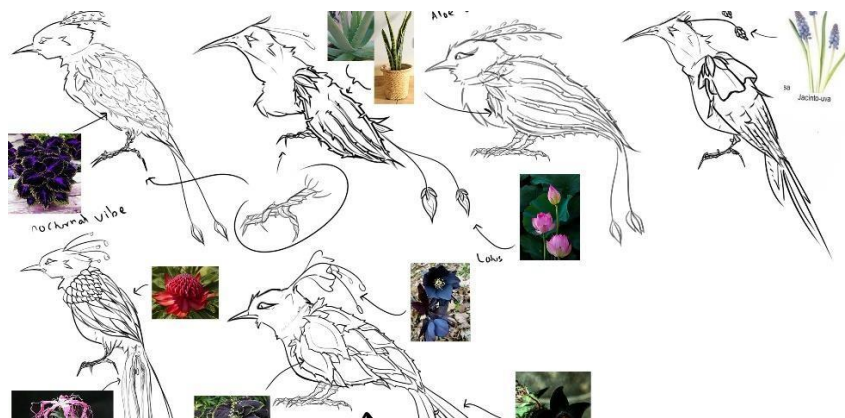
mendalam tentang karakter tersebut agar dapat menciptakan sosok yang khas dan menarik bagi penonton. Tahapan ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang peran karakter dalam cerita, latar belakangnya, dan hubungan karakter dengan alur cerita agar sifat dan kepribadian karakter dapat terbentuk secara konsisten seiring film berjalan.

Tahapan pengembangan sifat atau kepribadian suatu karakter dalam film animasi adalah tahapan yang sangat penting, karena melalui tahapan inilah karakter dapat dikembangkan menjadi elemen utama yang membangun koneksi dengan penonton.

Desain karakter Deka pada film animasi Ficusia juga mengalami pengembangan konsep dari waktu ke waktu seiring dengan berubahnya pemikiran direktur atau klien. Perubahan konsep desain ini juga bertujuan untuk mendapatkan visual dari karakter yang paling sempurna sesuai dengan naskah dan alur cerita yang diinginkan.



Gambar 3.4 Konsep Pertama Dari Desain Karakter Deka



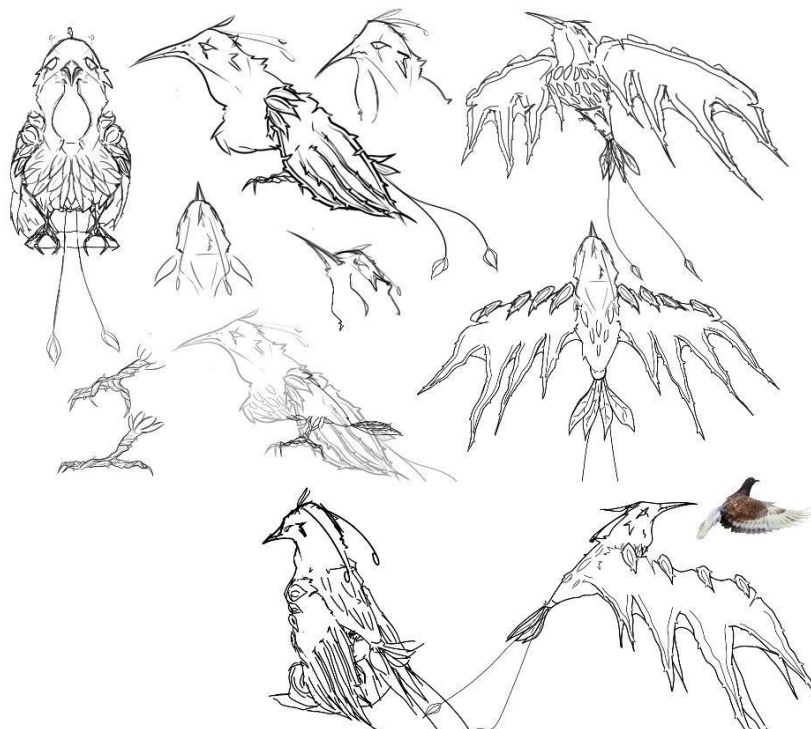
Gambar 3.5 Variasi Desain Konsep Dari Deka

penggambaran/pembuatan sketsa awal

Proses pembuatan sketsa awal atau sketsa konsep dari suatu karakter dalam pembuatan sebuah film animasi melibatkan tahapan-tahapan yang kreatif dan penting dalam menciptakan visualisasi karakter yang unik dan menarik. Proses dimulai dengan pemahaman yang mendalam tentang karakter tersebut, termasuk kepribadian,

latar belakang, dan peran dalam cerita. Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti dapat menciptakan sketsa awal sebuah karakter. Sketsa ini seringkali berupa garis-garis kasar yang sudah menangkap ekspresi, bentuk tubuh, ataupun ciri khas yang akan menjadi identitas dari sebuah karakter. Sketsa awal dapat mengalami perubahan atau penyesuaian sesuai dengan visi dan kebutuhan proyek. Proses revisi ini penting untuk memastikan bahwa sketsa konsep akhir mencerminkan karakter dengan tepat dan sesuai dengan panduan desain yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, sketsa awal yang telah direvisi akan digunakan sebagai dasar untuk menciptakan sketsa konsep yang lebih rinci dan terperinci untuk mengembangkan detail baju dan ekspresi wajah suatu karakter. Sketsa konsep ini berfungsi sebagai panduan bagi animator dan tim produksi lainnya dalam menghasilkan model tiga dimensi atau animasi karakter yang akurat dan konsisten, namun pembuatan sketsa awal atau sketsa konsep dalam pembuatan *concept art* sebuah film animasi merupakan langkah penting dalam menghasilkan visual yang menarik dan konsisten.



Gambar 3.6 Sketsa Awal Deka

Desain awal Deka memiliki kesan karakter yang licik dan rusak. Dia memiliki sayap berduri dan rusak yang berasal dari tanaman. Wajahnya juga terlihat tua dan memiliki bekas luka. Hal ini disebabkan karena luka atau sobekan melambangkan sesuatu yang rusak dan lama dan karakter yang memiliki banyak benda tajam mempertegas bahwa karakter tersebut biasanya antagonis. Pembuatan proses dari sketsa juga berlaku saat membuat *end credit* pada ficusia episode 3.



Gambar 3.7 Sketsa Ficusia

Production

Setelah tahap pra-produksi selesai, tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang merupakan saat yang menarik di mana sketsa-sketsa konsep karakter yang telah dibuat sebelumnya dilanjutkan menjadi sebuah gambar atau ilustrasi yang utuh. Tahap ini melibatkan proses pengembangan desain sketsa awal suatu karakter, dilanjutkan dengan penggambaran sketsa menjadi sebuah ilustrasi yang utuh, dan proses pewarnaan secara dasar.

Dalam tahap produksi ini pula, dikembangkan beberapa macam variasi warna dari sebuah karakter untuk menangkap kesan atau ciri khas dari sebuah karakter yang nantinya hasil akhir dari desain karakter tersebut akan dipilih melalui diskusi lebih lanjut. Secara keseluruhan, tahap produksi adalah momen penting dalam proses penciptaan produk kreatif.

proses pengembangan desain sketsa awal

Proses pengembangan desain sketsa awal suatu karakter untuk sebuah film animasi merupakan tahap lanjutan untuk menghasilkan konsep karakter yang menarik secara visual. Tahapan ini memerlukan penelitian mengenai karakter dan latar belakang cerita animasi yang akan dibuat. Berdasarkan dengan penelitian tersebut, maka peneliti mulai melanjutkan desain sketsa awal untuk lebih memperjelas visual dan esensi karakter dengan memperjelas sikap tubuh, ekspresi wajah, dan elemen visual lainnya yang menjadi identitas atau ciri khas dari karakter tersebut.



Gambar 3.8 Konsep Yang Hendak Diterapkan

proses pewarnaan secara dasar

Setelah tahapan *lining* sketsa menjadi sebuah ilustrasi yang cukup utuh sebelumnya, maka di tahapan ini, peneliti memperdalam ilustrasi tersebut dengan menambahkan elemen-elemen lain yang penting seperti warna dasar, dan shading sederhana untuk menegaskan arah datangnya cahaya dan untuk memperkuat karakter dari segi visual. Proses ini juga melibatkan pemilihan beberapa palet warna yang sudah dipertimbangkan agar sesuai dengan pencahayaan atau latar suasana yang ada di *scene* atau film. Tidak hanya itu, palet warna yang dipilih juga sudah dipertimbangkan lebih lanjut agar sesuai dan dapat menangkap sifat atau ciri khas dan karakteristik karakter tersebut.

Desain akhir Deka mengalami perubahan yang signifikan atas arahan dari direktur. Karena saat itu waktu tidak lagi cukup untuk membuat model berdasarkan konsep yang sudah dibuat, maka desain deka hanya akan menggunakan bentuk badan yang biasa namun dengan tambahan beberapa ciri khas pada desain konsep seperti ekor yang panjang dan menyala, memiliki jambul dan memiliki warna badan yang mencolok.



Gambar 3.9 Warna Dasar Deka



Gambar 3.10 Warna Dasar Ficusia

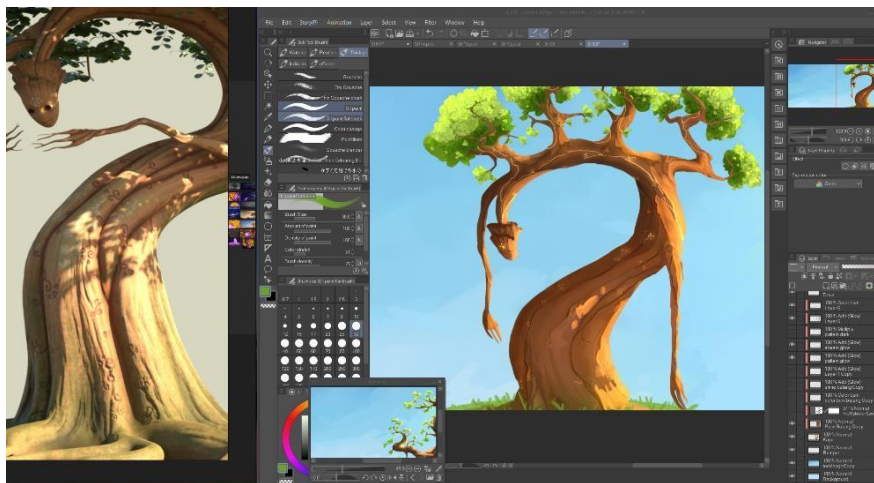
Post-Production

Setelah tahap produksi selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap pasca-produksi yang meliputi proses

melibatkan *detailing* pewarnaan dan penambahan efek ke ilustrasi desain karakter untuk menambah sentuhan akhir dan memperkuat desain visual karakter. Bagian-bagian yang mungkin terlewatkan selama proses produksi diperbaiki dan diperhalus di tahap ini. Ketika semua langkah pasca-produksi selesai, maka ilustrasi dari desain karakter ini mulai terlihat dengan jelas seperti apa bentuk akhirnya.

proses detailing pewarnaan

Setelah tahap dasar pewarnaan, langkah berikutnya adalah memberikan detail pewarnaan lebih lanjut. Proses *detailing* pewarnaan ilustrasi desain karakter adalah proses untuk memperjelas warna suatu karakter, dan menambahkan *shading* dan *lighting* untuk mempertegas dan menonjolkan sebuah karakter dan ciri khasnya dan membuat karakter tersebut terlihat lebih memikat secara visual di mata penonton.



Gambar 3.11 *Detailing Credit Shot Ficusia*



Gambar 3.12 *Detailing Ekspresi Deka*

penambahan efek

Proses *detailing* penambahan efek ke desain karakter untuk film animasi adalah saat di mana karakter menjadi semakin hidup. *Detailing* dalam tahap akhir pewarnaan ilustrasi desain sebuah karakter tidak hanya berfokus

tentang warna dan *shading* suatu karakter, tetapi juga melibatkan penggunaan efek khusus seperti pantulan cahaya atau kilau yang dapat menambahkan efek dimensi pada karakter. Dengan bantuan *detailing* dan penambahan efek ini, maka visual sebuah karakter dapat terlihat semakin jelas dan menarik.

Proses *detailing* dan penambahan efek ini tidak hanya memberikan kesan visual karakter yang menarik, tetapi juga dapat digunakan untuk menegaskan kepribadian atau karakteristik khas suatu karakter yang membedakannya dari karakter yang lain.



Gambar 3.13 Hasil Akhir Ilustrasi *Credit*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua ilustrasi konsep dan desain suatu karakter telah selesai, peneliti melakukan submisi pada tim produksi animasi yang nantinya akan mengembangkan karakter secara lebih lanjut. Karakter-karakter tersebut nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk yang lebih nyata dengan bantuan *software* animasi, yaitu *Blender*.

Berikut adalah hasil dari ilustrasi konsep karakter yang peneliti ciptakan untuk desain karakter dalam film animasi *Ficusia*. Dan juga hasil-hasil akhir dari keterlibatan desain konsep dengan yang ada di dalam animasi



Gambar 3.14 *Scene 1 End Credit Episode 3*



Gambar 3.15 Tampilan Deka Dalam Film Animasi Ficusia



Gambar 3.16 Proses Pembuatan Desain Dara

4. KESIMPULAN

Melihat begitu banyak kasus orang-orang yang terlibat dengan narkoba atau obat-obatan terlarang lainnya membuat Yayasan Cinderella mempunyai ide untuk menghadapi peningkatan kasus tersebut dengan cara melibatkan narapidana wanita dalam program Batik Girl yang memberikan mereka kesempatan untuk membuat boneka dengan baju batik dan menjualnya. Sebagai generasi muda yang ditengarai akan menjadi penonggak masa depan bangsa ini, maka Yayasan Cinderella ikut maju menghadapi kasus ini dengan cara bekerja sama dengan Politeknik Negeri Batam untuk membuat sebuah animasi dengan tema perlawanan terhadap narkoba. Hal ini adalah salah satu kontribusi Yayasan Cinderella terhadap perkembangan kasus narkoba di Indonesia.

Dalam pembuatan ilustrasi konsep desain karakter untuk film animasi Ficusia ini, proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi saling berhubungan untuk menciptakan sebuah ilustrasi konsep karakter yang menarik dari segi visual. Secara keseluruhan, proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi menjadi tahapan proses dasar dalam proses menciptakan sebuah produk kreatif berupa ilustrasi, animasi, sinematografi, ataupun produk kreatif lainnya. Ilustrasi juga dinilai merupakan salah satu media yang bisa menghantarkan sebuah informasi dengan pembawaan visual yang cocok untuk berbagai kalangan. Oleh karena itu, ilustrasi dapat menjadi media yang unggul untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2022, July 11). *13 Macam Desain dan Penjelasannya yang Lengkap, Kenali Perbedaannya*. <https://www.liputan6.com/hot/read/5010143/13-macam-desain-dan-penjasannya-yang-lengkap-kenali-perbedaannya>
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design (2nd Ed)*. New Riders: Berkeley, CA. Chapter 12 – General Principles of Level Design (2013). <https://ocw.metu.edu.tr/mod/resource/view.php?id=2142> \
- Cinderella Indonesia. (2020, June 15). <https://cinderellaindonesia.com/>
- Fitzgerald, R. (2019, September 06). *What is Concept Art?*. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>
- Harahap, S.R. (2019). Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck. *Pena Cendikia*, 2(1).
- Humas BNN. (2022, September 7). *Hindari Narkotika Cerdaskan Generasi Muda Bangsa*. <https://bnn.go.id/hindari-narkotika-cerdaskan-generasi-muda-bangsa/>
- Inceer, M. (2007). *An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film* (Senior Thesis, University of Pennsylvania).
- Putra, J., Rahmansyah, A., & Denanda, T. R. (2021). Perancangan Concept Art Untuk Game Action "Special Rescue Team". *eProceedings of Art & Design*, 8(3).
- Utami, S.N. (2023, May 04). Desain: Pengertian dan Prinsip-Prinsipnya. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/05/04/170000469/desain--pengertian-dan-prinsip-prinsipnya?page=all>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- Rhani, A.R.M., & Nailufar, N.N. (2020, October 13). *Apa itu Gambar Digital?*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/13/180340869/apa-itu-gambar-digital?page=all>
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.