



**ANALISIS KONTRUKTIVISME ISI PESAN DALAM ANIMASI  
MENGENAL WAYANG SASAK DARI PERSPEKTIF PENKARYA**  
*CONSTRUCTIVISM ANALYSIS OF MESSAGE CONTENT IN ANIMATION GETTING TO  
KNOW WAYANG SASAK FROM THE ARTIST'S PERSPECTIVE*

**Ashar Banyu Lazuardi<sup>1</sup>, I Gede Anjas Kharisma Nata<sup>2</sup>, I Wayan Kusuma Di Biagi<sup>3</sup>**

Universitas Bumigora, Indonesia

**Email:** ashar\_banyu@universitasbumigora.ac.id<sup>1</sup>, anjas@universitasbumigora.ac.id<sup>2</sup>,  
wyndibia16@universitasbumigora.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Media animasi merupakan salah satu bentuk alih media wayang Sasak dari media tradisional menjadi bentuk media atau sajian yang baru. Penelitian ini berfokus pada karya animasi dua dimensi (2D) yang berjudul *Mengenal Wayang Sasak*. Penelitian ini bertujuan mengetahui isi pesan yang disampaikan oleh pengkarya dalam karya animasi tersebut dengan sasaran khalayaknya yaitu anak – anak berusia enam hingga dua belas tahun, atau yang berada di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian bahwa animasi *Mengenal Wayang Sasak* merupakan animasi media yang berisikan informasi mengenai tokoh – tokoh atau karakter wayang Sasak. Konstruktivisme isi pesan yang dilakukan oleh pengkarya sejalan dengan model komunikasi satu arah. Karakter – karakter animasi juga merupakan hasil dari gagasan pengkarya yang merujuk pada karakter atau boneka asli wayang Sasak, dan isi pesan dalam animasi ini disesuaikan dengan sasaran khalayak yaitu anak – anak berusia enam hingga dua belas tahun, atau yang masih duduk di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Animasi, Isi Pesan, Wayang Sasak

**ABSTRACT**

*Animation media is a form of transferring Sasak wayang media from traditional media to a new form of media or presentation. This research focuses on a two-dimensional (2D) animation work entitled Getting to Know Wayang Sasak. This research aims to determine the content of the message conveyed by the creator in the animated work with the target audience being children aged six to twelve years, or those in elementary school. The method used in this research is descriptive qualitative method. Research data collection techniques are through observation and literature study. The results of the research show that the Getting to Know Wayang Sasak animation is a media animation that contains information about Sasak wayang figures or characters. The constructivism of the message content carried out by the creator is in line with the one-way communication model. The animated characters are also the result of the creator's idea which refers to the original Sasak wayang characters or puppets, and the content of the message in this animation is adapted to the target audience, namely children aged six to twelve years, or those who are still in elementary school.*

**Keywords:** Animation, Message Content, Sasak Wayang

**PENDAHULUAN**

Wayang merupakan kesenian yang melekat erat dalam kebudayaan di beberapa daerah di Indonesia. Kesenian wayang sejak awal memang berkaitan spiritualitas masyarakat Jawa, yang dapat ditafsirkan dari arti wayang itu sendiri yang berasal dari kata

*Ma Hyang* (Masroer, 2015). Dengan kata lain, wayang menjadi jenis kesenian yang penting kaitannya dengan masyarakat.

Wayang Sasak menjadi salah satu kekayaan seni dan budaya yang termasuk dalam jenis wayang kulit di Indonesia. Wayang Sasak yang dibawa oleh Sunan



Prapen dari tanah Jawa ke Lombok, Nusa Tenggara Barat mulanya berfungsi pada masa itu untuk dakwah ajaran agama Islam (Mahartha, 1993). Namun, pada masa kini fungsi wayang Sasak tidak hanya terbatas pada dakwah atau penyebaran nilai – nilai agama Islam, dimana cerita – cerita yang dipentaskan disesuaikan dengan keadaan zaman.

Di sisi lain, seiring perubahan zaman tersebut minat masyarakat dan regenerasi penerus seperti dalang, pemusi dan sebagainya dalam konteks wayang Sasak mengalami penurunan. Oleh karena hal tersebut berbagai upaya dikembangkan agar wayang Sasak lestari, salah satunya dengan alih media ke dalam bentuk animasi.

Media animasi merupakan salah satu bentuk alih media wayang Sasak dari media tradisional menjadi bentuk media atau sajian yang baru. Bentuk media yang baru tersebut misalnya perancangan yang dilakukan oleh Lalu Ade Sukmajayad, Sunardy Kasim dan Muhammad Arfa dalam jurnalnya yang berjudul “*Adventure Of Jayangrana*” *Pewayangan Sasak Sebagai Ide Perancangan Karakter Tokoh Visual Game Platform* (Lalu Ade Sukmajayadi, 2021) dimana tokoh – tokoh dalam wayang Sasak seperti *Wong Menak* atau yang dikenal juga dengan nama Jayangrana, Munigarim, Umar Maya, Maktal, Selandir, Patih Baktak dan Prabu Nursiwan dijadikan ide perancangan desain karakter *game* dengan tujuan menarik minat generasi muda.

Perancangan yang serupa dilakukan oleh Lalu Drasca Bayuaji, Ifran Dwi Rahadianto dan Mario dalam jurnalnya yang berjudul *Adaptasi Wayang Kulit Sasak Melalui Perancangan Desain Karakter* (Lalu Drasca Bayuaji, 2023) dengan tujuan yang sama agar generasi muda kembali tertarik dengan wayang Sasak, alih media dilakukan

dengan karakter *video game* dan hobi *gunplay* atau mainan *action figure*. Dalam penelitian ini karakter wayang Sasak ditransformasikan menjadi figure tiga tiga dimensi yang dipadupadankan dengan pakaian adat Sasak.

Jabaran penelitian sebelumnya diatas menunjukkan bahwa upaya pelestarian wayang Sasak dilakukan melalui jenis media baru. Pada penelitian ini, pokok bahasan akan berfokus pada karya animasi dua dimensi (2D) yang berjudul *Mengenal Wayang Sasak*. Animasi ini ditujukan untuk khalayak berusia enam sampai dua belas tahun, atau yang berada di tingkat Sekolah Dasar. Karya animasi ini juga berangkat dari upaya dalam pelestarian wayang Sasak sehingga kehadiran karya animasi tersebut peneliti rasa penting.

Pada penelitian ini analisis yang dilakukan mengenai isi pesan dalam karya animasi *Mengenal Wayang Sasak* untuk menjawab pertanyaan penelitian bagaimana isi pesan yang disampaikan oleh pengkarya dalam sajian animasi dua dimensi tersebut dengan *target audiencenya*.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya hasil pada penelitian ini bukan sebuah perancangan, melainkan analisis mendalam mengenai isi pesan yang disampaikan dalam animasi *Mengenal Wayang Sasak*. Teori kontruksivisme komunikasi akan digunakan sebagai acuan teori untuk menganalisis data yang tersedia.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Animasi

Animasi merupakan serapan kata dari *animation* dalam bahasa inggris yang berarti menggerakkan (Siti Maria Holida, Tuti Alawiyah, Herlan Sutisna, 2014). Dengan kata lain, animasi dapat dikatakan proses gambar yang digerakan baik dengan teknik berupa gambar dua maupun tiga dimensi. Dalam animasi terdapat beberapa teknik yang



umum digunakan yaitu animasi dua dimensi (2D), *stop – motion animation*, animasi komputer dan animasi robot atau *animatronic*

(Widadijo, 2017). Lebih lanjut Widadijo menyampaikan tahapan dalam pembuatan animasi seperti pada table berikut:

**Tabel 1. Tahapan Animasi**

No	Pra Produksi	Produksi	Pasca Produksi
1.	Ide Cerita	Lay out	Compositing
2.	Skenario/ Naskah	Key Pose	Editing
3.	Concept Art	Inbetween	Mixing
4.	Storyboard	Background	Rendering
5.	Dubbing awal	Scanning	Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya
6.	Musik dan sound FX	Coloring	

Dari tabel diatas, penelitian ini berfokus pada tahapan pra produksi dimana *storyboard* atau papan cerita. Hal ini dikarenakan pada tahapan tersebut, gambar animasi dan isi pesan yang ingin disampaikan melalui animasi dikonstruksi oleh pengkarya atau animator.

### Storyboard

Karya animasi berkaitan erat dengan cara pengkarya dalam berkomunikasi melalui pesan secara visual. Artinya di dalam setiap karya animasi akan selalu ada pengkarya yang terlibat dalam proses mulai dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksinya. Salah satu yang tahapan tersebut ialah pembuatan *storyboard*. Proses *storyboard* masuk ke dalam tahapan praproduksi perdana sebagai alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan bingkai demi bingkai, rangkaian cerita secara berurutan dimana gambar yang ada di *storyboard* merupakan visualisasi dari naskah (Hart, 2008). Hart menjelaskan juga bahwa *storyboard* berfungsi pedoman yang dapat mengatur seluruh bagian produksi sehingga prosesnya dapat dicapai dengan benar.

Pesan yang disampaikan melalui animasi *Mengenal Wayang Sasak* merupakan proses komunikasi pengkarya dengan sasaran khalayaknya. Khalayak yang dimaksud adalah anak – anak berusia sekitar 6 tahun hingga 12 tahun, atau yang masih sekolah dasar.

Komunikasi adalah proses yang sistemik Komunikasi dapat didefinisikan dimana orang berinteraksi dengan dan melalui simbol untuk menciptakan dan menafsirkan makna (Wood, 2011). Dari sasaran khayalak yang ingin dicapai, tokoh – tokoh wayang Sasak ditransformasikan oleh pengkarya menjadi bentuk ilustrasi digital untuk kemudian digerakan menjadi animasi dengan tujuan agar isi pesan efektif dan efeasien. Menurut Ned Racine (Racine, 2002) ketika bentuk komunikasi lain gagal maka komunikasi visual merupakan kekuatan yang dapat menjangkau khalayak yang lebih luas.

### Konstruktivisme Pesan

Teori konstruktivisme adalah teori yang dikembangkan oleh Jesse Delia yang memiliki pengaruh besar dalam bidang ilmu komunikasi. Penjelasan dalam teori ini bahwa



individu menafsir dan bertindak menurut kategori konseptual yang ada di dalam pikirannya (Stephen W. Littlejohn, 2012). Dengan kata lain, animasi yang diciptakan seorang individu seperti perngkarya didasarkan pada pengalaman, pemikiran dan gagasan probadi.

Pesan yang disampaikan dalam animasi disesuaikan dengan sasaran khalayak. Hal ini lebih lanjut (Stephen W. Littlejohn, 2012) dijelaskan bahwa pesan – pesan berbeda menurut kerumitannya, pesan yang dibuat sederhana hanya menyampaikan satu tujuan, sedangkan tujuan dan cara menghadapi pesan secara bergantian merupakan pesan yang rumit. Dengan demikian, dilihat dari sasaran khalayaknya, pesan yang dimuat dalam animasi *Mengenal Wayang Sasak* seharusnya dibuat secara sederhana.

Model komunikasi yang digunakan animasi *Mengenal Wayang Sasak* yaitu model komunikasi satu arah. Model ini dikenal sebagai model stimulus – respons, dalam model ini diasumsikan bahwa kata – kata verbal baik lisan dan tulisan, isyarat – isyarat nonverbal, gambar – gambar dan tindakan – tindakan tertentu akan merangsang orang lain untuk memberi respons dengan cara tertentu (Mulyana, 2014). Batasan dalam penelitian ini tidak sampai menganalisis respons dari khalayak, melainkan hanya konstruktivisme isi pesan pengkarya.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif

deskriptif. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk menjelaskan pertanyaan penelitian seperti bagaimana dan mengapa fenomena komunikasi dapat digambarkan dan dijelaskan (Pawito, 2007). Penelitian ini akan mendeskripsikan data yang peneliti dapat menjadi jabaran penjelasan – penjelasan mengenai objek atau tema penelitian yang diangkat.

Data primer dalam penelitian ini yaitu video animasi *Mengenal Wayang Sasak* dan data sekundernya berupa referensi – referensi pustaka yang peneliti dapatkan dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel berita, catatan dan sebagainya. Peneliti dalam penelitian ini menjadi instrumen utama penelitian, dimana peneliti dituntut untuk mencari makna dan dapat memahami objek dan data penelitian yang didapatkan (Woods, 2006). Dengan kata lain, teknik pengumpulan data penelitian melalui melalui observasi dan studi pustaka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Storyboard Animasi Mengenal Wayang Sasak**

*Storyboard* animasi *Mengenal Wayang Sasak* terbagi menjadi 18 adegan. Dalam *storyboard* ini dibagi menjadi bagian *sequence* yang merupakan nomor adegan yang menjelaskan salah satu fokus bagian animasi, *board* yang merupakan visualisasi gambar adegan animasi dan naskah berupa penjelasan.

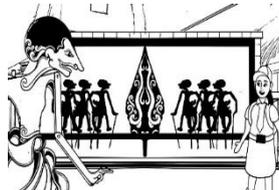
Berikut potongan – potongan dari *storyboard* animasi *Mengenal Wayang Sasak* (Nata, 2023):



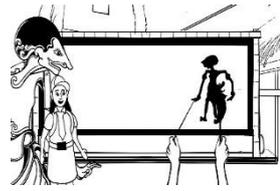
**Tabel 2. Pembuka Animasi**

No	Sequence	Board	Naskah
1.	1		Halo teman teman hari ini kenalan sama jaya, senang bisa berjumpa dengan kalian. Perkenalkan saya jaya dan di hari ini saya ditemani “Baiq”. Kita akan menemani teman-teman semua mengenal dekat tentang wayang Sasak.

**Tabel 3. Adegan Sejarah Wayang Sasak**

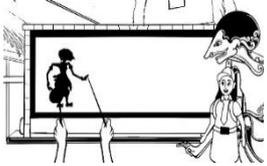
No	Sequence	Board	Naskah
2.	2		<p>Wayang Sasak adalah wayang kulit yang berkembang di lombok yang pada dasarnya mengambil erita menak yang bersumber dari cerita hikayat Amir Hamzah. Kisah wayang sasak atau cerita serat menak mengisahkan tentang perjalanan hidup Amir Hamzah. Kisah wayang Sasak atau cerita tentang perjallanan hidup Amir Hamzah dalam memerangi kejahatan dan menegakan keadilan sekaligus menyiarkan Agama Islam</p> <p>Lalu dari mana cerita wayang sasak itu berasal?</p>

**Tabel 4. Tokoh Wayang Sasak (Kanan/Berwatak Baik)**

No	Sequence	Board	Naskah
12.	5		<p>Selanjutnya tokoh yang bernama Selandir. Selandir sendiri adalah sosok yang tinggi besar, sifat yang mudah terbawa emosi dan tak kenal ampun, menjadikan selandir ditakuti oleh lawan-lawanya.</p> <p>Tidak hanya tokoh-tokoh wayang kanan ada juga tokoh antagonis antara lain sebagai berikut</p>



**Tabel 5. Tokoh Wayang Sasak (Kiri/Berwatak Buruk)**

No	Sequence	Board	Naskah
13.	5		Prabu Nusirwan adalah raja dari kerajaan Madayin, sekaligus mertua dari wong Hamir Hamzah, Prabu Nusirwan di gambarkan sebagai tokoh yang tidak tetap pendirian, dan terlalu mudah percaya pada sebuah informasi dari orang lain yang belum tentu kebenarannya.

Berikut visualisasi tokoh wayang Sasak dari contoh wayang yang asli kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk animasi:



**Gambar 1. Tokoh Figuran Bernama Baiq**



**Gambar 2. Tokoh Jayengrana (Kanan asli, kiri animasi)**

### Isi Pesan Animasi Pengenalan Wayang Sasak

Dari *storyboard* diatas, karya animasi *Mengenal Wayang Sasak* merupakan jenis animasi 2 dimensi. Bentuk dari animasi ini masih tergolong sederhana yang dapat dilihat dari gambar yang tokoh – tokoh wayang Sasak dan figuran dalam animasi tersebut.

Tokoh – tokoh atau karakter wayang Sasak yang dipilih dalam animasi *Mengenal Wayang Sasak* terdiri dari Amir Hamzah alias

*Wong Menak* alias Jayengrana, Umar Maya, Umar Madi, karakter kembar Saptanus dan Tamtanus, Selandir, Prabu Nursiwan, Patih Baktak dan Rurah dan Kembang. Selain karakter wayang Sasak, dalam animasi ini juga muncul karakter anak Perempuan bernama Baiq yang memakai merah dan putih khas seragam sekolah dasar. Selain itu, khusus untuk karakter Jayengrana dalam animasi ini memiliki nama panggilan yaitu Jaya, dimana nama panggilan ini merupakan kreasi dari pengkarya dengan tujuan karakter Jaya dan Baiq berperan sebagai karakter yang menjelaskan keseluruhan isi pesan yang ingin disampaikan pengkarya. Dengan demikian, karakter Baiq relevan dengan sasaran khalayak yang ingin dicapai oleh pengkarya.



**Gambar 3. Karakter Jaya (Wayang) dan Baiq (Anak Sekolah Dasar)**

Konstruktivisme isi pesan dibangun oleh pengkarya dapat dilihat dari pemilihan tokoh wayang Sasak yang kemudian ditransformasi menjadi karakter animasi. Dari data *storyboard* di sub bab sebelumnya,



pengkarya menciptakan karakter – karakter animasi wayang Sasak dengan referensi wayang Sasak yang asli. Bentuk dari karakter animasi yang diciptakan terlihat tidak menyalahi *pakem* atau keaslian sumber referensi karakter animasinya.

Adanya penambahan nama panggilan untuk tokoh Jayengrana peneliti lihat sebagai upaya pengkarya untuk menarik atensi dari khalayak yang masih anak – anak. Selain itu karakter Baiq semakin memperjelas tujuan gagasan konseptual dan pemikiran pengkarya sebagai seorang individu. Di bawah ini merupakan gambar karakter Jaya yang tetap mengacu pada *pakem* atau wayang Sasak yang asli:



**Gambar 4. Karakter Jaya**

Transformasi wayang asli ke karakter animasi seperti karakter Jaya oleh pengkarya juga diciptakan serupa dengan referensinya. Penambahan ornament seperti hiasan kepala, kalung dan kain disesuaikan dengan kebutuhan animasi. Misalnya dari gambar diatas karakter animasi tampak lebih modern tampilannya. Namun, di sisi lain transformasi bentuk karakter animasi tidak sampai menghilangkan gambaran bentuk wayang Sasak.

Isi pesan animasi untuk memperkenalkan wayang Sasak diperkuat dengan penambahan latar belakang lokasi seperti munculnya gambar animasi Masjid Kuno Bayan yang berada di Lombok Utara. Selain Masjid Kuno Bayan, rumah adat Sasak yang dikenal dengan *Bale Lumbung* juga

ditampilkan sebagai latar belakang dari adegan animasi yang lain. Kedua bangunan tersebut merupakan bangunan yang sudah sangat akrab di kalangan masyarakat Nusa Tenggara Barat, khususnya masyarakat Lombok. Pengkarya tentu dengan sengaja menambahkan unsur – unsur untuk memperkuat isi pesan animasi.

Gagasan yang terkait dengan konstrutivisme isi pesan dituangkan secara kuat di dalam naskah animasi. Pada bagian pembuka, dibuka oleh karakter Jaya dan Baiq dengan bahasa yang sederhana dan akrab, misalnya sebagai berikut:

*“Halo teman teman hari ini kenalan sama jaya, senang bisa berjumpa dengan kalian. Perkenalkan saya jaya dan di hari ini saya ditemani “Baiq”. Kita akan menemani teman-teman semua mengenal dekat tentang wayang Sasak.”*

Karakter Jaya membuka dengan sapa dan menyebut khalayak sebagai temannya. Hal ini peneliti lihat sebagai upaya pengkarya untuk mempersmpit jarak antara karakter Jaya dan Baiq dengan khalayak animasi tersebut. Tujuannya tentu agar isi pesan dapat diterima dengan baik karena disampaikan dengan bahasa yang tidak formal dan mudah dimengerti.

Karakter Baiq di dalam naskah animasi juga memiliki peran sebagai anak sekolah dasar yang penasaran dengan karakter – karakter wayang Sasak. Hal ini dapat dilihat dari naskah *sequence* ke dua, dimana karakter Baiq bertanya kepada Jaya mengenai asal – usul cerita wayang Sasak. Interaksi antara karakter Jaya dan Baiq merupakan poin penting dalam animasi tersebut, sebab khalayak yang berusia 6 sampai 12 tahun atau anak – anak sekolah dasar dari persektif pengkarya diwakili dengan karakter Baiq.



Konstruktivisme isi pesan yang dilakukan oleh pengkarya sejalan dengan model komunikasi satu arah. Pada animasi *Mengenalk Wayang Sasak* karakter – karakter dan isi naskah diciptakan pengkarya dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu dengan melihat sasaran khalayak dari animasi tersebut. Pengkarya dengan efisien melalui gagasannya telah membangun isi pesan melalui bahasa yang sederhana atau mudah dimengerti anak – anak sekolah dasar. Di sisi lain, tujuan animasi tersebut memang hanya ditujukan sebagai media pembelajaran informatif mengenai wayang Sasak yang kini kurang diminati oleh masyarakat, khususnya yang berusia muda.

## SIMPULAN

Animasi *Mengenal Wayang Sasak* merupakan animasi media yang berisikan informasi mengenai tokoh – tokoh atau karakter wayang Sasak. Model komunikasi stimulus – respons yang satu arah digunakan pengkarya dalam animasi ini, dengan tujuan hanya sebagai media yang memberikan informasi. Model komunikasi satu arah tersebut diciptakan pengkarya didasarkan pada gagasan personal dari pengkarya. Hal itu dapat dilihat dari isi pesan yang konstruktivime-kan melalui *storyboard*.

Karakter – karakter animasi juga merupakan hasil dari gagasan pengkarya yang merujuk pada karakter atau boneka asli wayang Sasak sebagai referensinya. Selain itu, karakter Jaya dan Baiq diciptakan pengkarya sebagai upaya agar isi pesan berupa informasi mengenai tokoh – tokoh wayang Sasak dapat disampaikan secara sederhana, akrab dan efisien. Dengan kata lain, isi pesan dalam animasi ini disesuaikan dengan sasaran khalayak yaitu anak – anak berusia enam hingga dua belas tahun, atau yang masih duduk di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2017). Implementasi Manajemen Kurikulum Pesantren Berbasis Pendidikan Karakter. *At-Turas*, 4(2): 1-19.
- Asifudin, A. J. (2016). Manajemen Pendidikan untuk Pondok Pesantren. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2): 355-367.
- Budiwibowo, S., & Sudarmiani. (2018). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard*. USA: Elsevier.
- Hasanah, D., Alfi, A., & Kurniasih, D. (2020). Kebijakan Pendidikan di Pondok Pesantren Al-Muayyad Surakarta Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 60-75.
- Lalu Ade Sukmajayadi, S. K. (2021). “Adventure of Jayangrana” Pewayangan Sasak sebagai Ide Perancangan Karakter Tokoh Visual Game Platform. *Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 1-15.
- Lalu Drasca Bayuaji, I. D. (2023). Adaptasi Wayang Kulit Sasak melalui Perancangan Desain Karakter. *e-Proceeding of Art & Design*, 7619-7636. Bandung: Telkom University.
- Mahartha, M. Y. (1993). *Deskripsi Wayang Kulit Sasak Daerah Nusa Tenggara Barat*. Mataram: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masroer. (2015). Spiritualitas Islam dalam Budaya Wayang Kulit Masyarakat Jawa dan Sunda. *Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, 38-61.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda.
- Nata, I. G. (2023). *Pengenalan Wayang Sasak melalui Media Animasi Dua Dimensi*



- untuk Anak Usia Sekolah Dasar.  
Denpasar: ISI Denpasar.
- Pawito. (2007). Penelitian Komunikasi Kualitatif. Yogyakarta: PT. LKiS Pelangi Aksara.
- Racine, N. (2002). Visual Communication. New York: LearningExpress.
- Siti Maria Holida, Tuti Alawiyah, & Herlan Sutisna. (2014). Jurnal Informatika, 111-122.
- Stephen W. Littlejohn, K. A. (2012). Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 70-85.
- Wood, J. T. (2011). Communication Mosaics: An Introduction to the Field of Communication. Boston: Wadsworth.
- Woods, P. (2006). Successful Writing for Qualitative Researchers. New York: Routledge.

