

KONSEP LATAR SET DALAM FILEM ANIMASI *UPIN & IPIN KERIS SIAMANG TUNGGAL*: SATU ANALISIS INTERPRETASI KOMPOSISI

SET BACKGROUND CONCEPTS IN ANIMATED FILM UPIN & IPIN KERIS SIAMANG TUNGGAL: AN ANALYSIS OF COMPOSITION INTERPRETATION

**Cristhiee Shenna Chin^{1*}
Imelda Ann Achin²**

^{1&2}*Akademi Seni dan Teknologi Kreatif,
Universiti Malaysia Sabah, 88100, Sabah, MALAYSIA*

cristyshenna@gmail.com*

Dihantar/Received: 15 Julai 2023 | Penambahbaikan/Revised: 10 Jan 2024

Diterima/Accepted: 19 Jan 2024 | Terbit/Published: 26 Jun 2024

DOI: <https://doi.org/10.51200/ga.v13i2.5180>

ABSTRAK

Konsep seni yang berkualiti tinggi serta penceritaan yang menarik perhatian penonton telah berjaya membawa filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* oleh Les' Copaque yang dikeluarkan pada tahun 2019, sekaligus disenaraikan dalam Anugerah *Oscar*. Walaupun tidak disenaraikan dalam pencalonan akhir, kejayaan ini telah mengharumkan nama negara diperingkat antarabangsa kerana ini membuktikan bahawa industri filem animasi negara mampu bersaing dengan negara lain. Namun begitu, idea dan imaginasi yang kreatif adalah penting bagi menghasilkan konsep seni yang berkualiti tetapi ramai artis konsep seni masih mengalami masalah dalam menjana idea. Oleh itu, objektif utama dalam penulisan bertujuan untuk menganalisis konsep latar set filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* dengan menggunakan pendekatan interpretasi komposisi yang diperkenalkan oleh Rose (2016). Melalui pendekatan ini, konsep latar set diuraikan melalui elemen-elemen yang terdapat dalam interpretasi komposisi. Hasil kajian ini mendapati bahawa konsep latar set dalam filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* banyak menggunakan ilustrasi konsep seni yang berinspirasi elemen makanan tempatan. Diharapkan kajian ini dapat membantu artis konsep seni tempatan untuk menghasilkan konsep seni kerana kualiti filem animasi bermula daripada konsep seni yang baik.

Kata kunci: konsep seni, latar set, animasi, Upin & Ipin

ABSTRACT

The high-quality art concept and storytelling that captures the audience's attention have successfully brought the animated film Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal by Les' Copaque, released in 2019, to be listed in the Oscar Awards. Although not listed in the final nomination, this success has made the country's name international because it proves that the country's animation film industry is able to compete with other countries. However, creative ideas and imagination are important to produce quality concept art but many concept art artists still experience problems in generating ideas. Therefore, the main objective in the writing aims to analyze the background concept of the animated film Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal by

using the compositional interpretation approach introduced by Rose (2016). Through this approach, the concept of the set background is explained through the elements found in the interpretation of the composition. The results of this study found that the set background concept in the animated film *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* uses a lot of illustrations of art concepts that inspire elements of local food. It is hoped that this study can help local art concept artists to produce art concepts because the quality of animated films starts from a good art concept.

Keywords: concept art, setting, background concept, animation, *Upin & Ipin*

PENGENALAN

Walt Disney Animation Studios dan Pixar Animation Studios adalah sebuah studio animasi barat yang tidak asing lagi dalam dunia animasi (Wong & Achin, 2021a). Studio ini telah banyak menghasilkan filem cereka yang sangat menakjubkan serta menarik. Visual yang sering kali dilihat dalam filem fantasi atau *sci-fi* biasanya pertama kali dihasilkan oleh artis-artis konsep seni (Ortiz, 2020). Menurut Ramezani (2022), konsep seni terletak di antara idea pertama untuk projek, seperti animasi sebelum penghasilan produk akhir. Konsep seni adalah penggerak utama dalam pembikinan sesebuah projek tidak kira filem animasi, kartun siri, video game dan lain-lain. Tanpa konsep seni, filem atau rancangan televisyen akan kehilangan satu pelan tindakan visual yang penting yang mana akan membawa kepada kejayaan projek tersebut (Genesis Inspiration Foundation, 2021). Tidak terkecuali, negara kita juga mempunyai beberapa studio animasi yang mampu menghasilkan filem animasi yang setaraf antarabangsa seperti Les' Copaque Production, Wau Animation dan Animonsta Studios.

Di Malaysia, konsep seni adalah satu bidang seni yang semakin berkembang. Ini dibuktikan apabila banyak produksi tempatan telah menghasilkan filem-filem animasi daripada tahun 1998 iaitu *Silat Lagenda* (1998) sehinggalah *Ejen Ali: The Movie* (2019) (Wong & Achin, 2021b). Melalui konsep seni yang matang, ianya mampu menggambarkan watak dalam aksi, membayangkan peristiwa penting dan mempamer sejarah lokasi dalam animasi tersebut. Kejayaan filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* (2019) dalam pencalonan awal Anugerah Oscar 2020 telah membuktikan filem animasi tempatan mampu bersaing di peringkat antarabangsa. Walaupun tidak dicalonkan dalam pencalonan akhir, namun kejayaan ini telah mengharumkan nama negara dalam industri animasi antarabangsa. Pencapaian ini berjaya dikecapi melalui kerjasama krew produksi Les' Copaque.

KONSEP SENI DALAM FILEM ANIMASI

Penghasilan karya animasi yang berkualiti bermula daripada konsep seni yang matang. Dalam filem pertama Disney iaitu *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), Disney bersama ahli-ahli produksinya menyusun idea dan konsep untuk mencipta sebuah filem animasi yang memukau dan menakjubkan sehingga ke hari ini. Konsep seni juga merujuk kepada idea awal dalam bentuk ilustrasi yang digunakan sebagai visual representasi. Konsep seni adalah penting untuk membantu para artis, pembikin filem animasi dan ahli-ahli produksi untuk memvisualisasi dan berkomunikasi tentang visi sesuatu projek. Suwasono (2018) dalam buku terbitan beliau *Konsep Seni dalam Film Animasi* menyatakan matlamat utama dalam konsep seni adalah untuk menyampaikan representasi visual idea reka bentuk yang mencerminkan mood semua bahan visual filem animasi. Kekuatan konsep seni dapat membantu menyampaikan keseluruhan nada dan konsep karya selain menarik secara visual (Ramezani, 2022). Menurut Suwasono (2017), konsep seni juga digunakan untuk menyampaikan sebuah idea yang digunakan untuk keperluan pembuatan filem, video game, animasi, komik dan beberapa media lain sebelum diwujudkan dalam produk akhir. Oleh itu, dengan mempunyai konsep seni yang baik, produksi animasi

mempunyai arah visual yang jelas untuk memastikan perjalanan projek sentiasa konsisten dan berjalan lancar.

Konsep Seni Latar Set dalam Filem Animasi

Dalam detik bersejarah animasi, konsep seni muncul sebagai bentuk seni di Walt Disney Animation Studios pada tahun 1930-an. Ramai artis konsep seni Disney membangunkan skema warna, corak dan reka bentuk semasa pra-pengeluaran untuk filem animasi mereka (Adobe, n.d). Contohnya, Mary Blair, artis konsep seni Disney 1940-an telah menghasilkan lukisan konsep untuk projek yang berkaitan dengan *Fantasia*(1940), *Dumbo*(1941), dan *The Lady and the Tramp*(1955) (Mary Blair - Illustration History, n.d.). Dengan menggunakan warna-warna terang daripada *gouche* dan cat tempera untuk mencipta imej berlingkar, Blair membangunkan gaya tersendiri untuk konsep seninya yang memberi kesan kepada kebanyakan filem cereka Disney pada tahun 1940-an dan 1950-an.

Moana (2016) - Disney



Rajah 1: Konsep Seni Pulau-pulau di Kepulauan Pasifik

Sumber: *The Art of Moana: (Moana Book, Disney Books for Kids, Moana Movie Art Book)*

Filem *Moana* (2016) merupakan antara filem keluaran Disney yang kaya dengan konsep seni yang berinspirasi lagenda kepulauan pasifik. Keindahan semula jadi di Kepulauan Pasifik membuatkan para artis konsep seni begitu terinspirasi dengan warna dan tekstur landskap serta reka bentuk unik pulau di sana. Konsep seni *Moana* memfokuskan pada mencipta gambaran visual yang menakjubkan bagi Pasifik Selatan dan budayanya yang unik, serta membangunkan watak dan persekitaran set yang membentuk cerita. Dipengaruhi oleh pengaruh Polinesia, konsep seni animasi ini banyak mendapat perhatian daripada budaya, tradisi dan landskap. Artis konsep seni menyelidik dan menggabungkan unsur-unsur seperti seni bina tradisional, pakaian, tatu dan rujukan mitologi untuk memastikan perwakilan yang sahih bagi rantau ini. Penyelidikan sentiasa memainkan peranan penting dalam pembuatan awal filem di Walt Disney Animation Studios (Julius & Malone, 2016).



Rajah 2: Pulau Motunui
Sumber: Filem Animasi *Moana* (2016)

Salah satu konsep seni dalam filem animasi *Moana* adalah Pulau Motunui. Pulau ini digambarkan dengan indah dalam filem dengan landskap yang subur, pantai yang bersih, flora yang meriah, dan komuniti penduduk kampung Polinesia yang rapat. Harkness menjelaskan peraturan asas dalam reka bentuk *Moana* ialah dengan melihat warna, perkadaran dan bentuk yang wujud di pulau-pulau itu. Tambahan lagi, landskap, corak dedaun dan penduduk di sana sendiri mengilhami rupa keseluruhan filem tersebut yang mana Harkness dan pasukan penyelidik hanya menggayakan apa yang sedia ada (Julius & Malone, 2016).

Konsep seni *Moana* bukan sahaja terhad kepada latar set filem tersebut namun ianya termasuklah dalam penghasilan karakter, props dan banyak lagi. Bagi menangani cabaran ini, kerjasama satu pasukan adalah penting terutamanya pada bahagian konsep, cerita, seni, animasi dan kesan khas. Menurut Kyle Odermatt berdasarkan wawancara beliau dalam penulisan buku konsep *The Art of Moana*, adalah penting untuk mengadakan pertemuan dan perkongsian yang kukuh antara pasukan kreatif dan teknikal untuk mencapai matlamat produksi secara artistik, dalam keseimbangan untuk menjadikannya berfungsi secara teknikal (Julius & Malone, 2016).

PERMASALAHAN KAJIAN

Idea dan imaginasi yang kreatif adalah penting bagi menghasilkan konsep seni yang berkualiti tetapi ramai artis konsep masih mengalami masalah dalam menjana idea. Perkara ini sering kali terjadi apabila artis konsep mengalami *fixation* dengan kebanyakan idea yang terhasil adalah daripada gambaran imej yang sudah atau pernah dilihat sebelum ini. Ini menyebabkan mereka asyik menghasilkan idea konsep yang sama dan tiada bezanya dengan sebelumnya. Oleh itu, pengkaji merumuskan apakah kaedah yang sesuai untuk membantu artis konsep dalam menjana idea menghasilkan konsep seni? Justeru, artikel ini dihasilkan untuk mengeluarkan satu kaedah pemahaman berkaitan konsep seni berdasarkan interpretasi komposisi dalam filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*.

OBJEKTIF KAJIAN

Menganalisis konsep latar set filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* (2019) dengan menggunakan pendekatan interpretasi komposisi yang diperkenalkan oleh Rose (2016).

METODOLOGI KAJIAN

Dalam menjalankan penyelidikan ini, pengkaji menggunakan pemerhatian berstruktur dengan menggunakan pecahan adegan yang telah dibina berdasarkan objektif kajian. Pemerhatian dilakukan dengan menonton DVD filem animasi terpilih iaitu *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal*. Proses ini melibatkan pengkaji perlu memerhati, mendengar dan merekod maklumat berdasarkan konsep seni yang dikenalpasti. Untuk tujuan tersebut, pengkaji perlu menyediakan

kod bagi perkara yang hendak diperhatikan. Kod ini melibatkan lima unsur yang terdapat dalam pendekatan interpretasi komposisi.

INTERPRETASI KOMPOSISI

Interpretasi komposisi merupakan satu pendekatan menganalisis secara kritis dalam gubahan visual dengan menggabungkan elemen kandungan, warna, organisasi ruang, pencahayaan dan kandungan ekspresif untuk mendapatkan makna dalam sesebuah imej. Istilah interpretasi komposisi diperolehi daripada *'The Good Eye'* oleh Irit Rogoff (Rose, 2001) iaitu walaupun tidak secara metodologi eksplisit, namun gaya membaca lukisan ini menghasilkan cara tertentu untuk menerangkan karya seni. Pengkaji menganalisis adegan terpilih melalui pemerhatian berstruktur bersesuaian dengan lima unsur yang diperhatikan sepanjang menonton DVD filem animasi tersebut.






Dalam elemen interpretasi komposisi, kandungan digunakan sebagai satu cara untuk memperoleh makna dalam sesebuah imej melalui maklumat visual seperti tipografi, imejan dan simbol (Rose, 2016). Elemen warna boleh digunakan dalam imejan sebagai cara untuk mencipta atmosfera tertentu. Taylor (1957) mencadangkan terdapat tiga cara untuk menerangkan warna dalam sesebuah imej iaitu melalui penggunaan *hue, saturation* dan *value*. Organisasi ruang pula mengenal perkaitan antara elemen penting untuk mencari makna. Elemen ini boleh dipengaruhi oleh garis penglihatan, titik lenyap, simetri dan perspektif. Seterusnya, elemen pencahayaan boleh diguna dalam imej untuk mengubah warna, perspektif, realisme dan penekanan. Arah dan perspektif pencahayaan boleh digunakan untuk mencipta penekanan atau fokus. Akhir sekali, kandungan ekspresif digunakan untuk mempersembahkan kualiti atau perasaan dalam sesuatu suasana. Kandungan ini juga boleh digunakan sebagai cara untuk mempersembahkan audiens dengan imej yang menimbulkan tafsiran imajinatif tertentu (Rose, 2016).

Melalui pendekatan ini, makna dari imej diperolehi apabila elemen-elemen visual dianalisis dan diterangkan secara terperinci. Konsep latar set dalam imej yang dipilih melalui visual pengkaji dalam menilai filem animasi *Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal* (2019) dianalisis dengan menggunakan lima elemen yang dinyatakan dalam pendekatan ini.

DAPATAN KAJIAN

Jadual 1: Visual Konsep Latar Set pada Minit ke 57:19.

Petunjuk		Huraian
KANDUNGAN	1.	Upin dan Ipin (watak)
	2.	Pokok
	3.	Haiwan
	4.	Hutan
WA		Hex: #3F4636 H: 85 S: 22 V: 27

		Hex: #A6B18D H: 79 S: 20 V: 70
		Hex: #697270 H: 166 S: 8 V: 45
		Hex: #947C4A H: 40 S: 50 V: 58
		Hex: #AADDEF H: 196 S: 29 V: 94
Taburan dan Saiz Warna		
		
ORGANISASI RUANG		
	5.	Garis arah: Arah mata watak iaitu Ipin menuju melihat haiwan-haiwan. Arah mata watak iaitu Upin melihat Ipin.
	6.	Dua pepenjuru
	7.	Garisan mendatar
	8.	Penumpu
PENCAHAYAAN		
	9.	Cahaya semula jadi/pancaran cahaya matahari

Dalam Jadual 1, visual adegan yang terpilih pada minit ke 57:19 menunjukkan kandungan subjek utama terdiri daripada watak iaitu Upin dan Ipin (1) berada di hutan Pulau Angan Makanan yang mempunyai banyak jenis haiwan serta tumbuhan pokok yang menyerupai makanan. Pemfokusan utama bermula daripada Upin dan Ipin dimana mereka kelihatan teruja melihat pokok sate(2), haiwan-haiwan yang menyerupai kuih-muih tempatan (3) dan suasana dalam hutan (4) tersebut yang menyerupai kuih lapis. Konsep kuih lapis boleh dilihat dalam keratan rentasnya yang mempunyai selang-seli warna merah jambu dan putih.

Dalam adegan ini juga menggunakan sejumlah warna dominan. Antaranya ialah kod hex warna #3F4636 yang mana kordinasi *hue* warna terletak pada 85°, *saturation* sebanyak 22% dan *value* sebanyak 27%. Taburan dan saiz warna ini merupakan jumlah yang tertinggi. Kod hex warna #A6B18D berada dikordinasi *hue* warna terletak pada 79°, *saturation* sebanyak 20% dan *value* sebanyak 70%. Taburan dan saiz warna ini merupakan jumlah kedua tertinggi. Selain itu, kod hex warna #697270 yang mana kordinasi *hue* warna terletak pada 166°, *saturation* sebanyak 8% dan *value* sebanyak 45%. Taburan dan saiz warna ini merupakan ketiga tertinggi. Seterusnya, kod hex warna #947C4A yang mana kordinasi *hue* warna terletak pada 40°, *saturation* sebanyak 50% dan *value* sebanyak 58%. Akhir sekali, kod hex warna #AADDEF yang mana kordinasi *hue* warna terletak pada 196°, *saturation* sebanyak 29% dan *value* sebanyak 94%. Taburan dan saiz warna ini merupakan jumlah terendah.

Warna yang paling dominan dalam imej adalah kuning-hijau yang mana taburan warna ini banyak berada di ruang *foreground*. Warna kuning-hijau banyak digunakan pada tumbuhan dan bayang-bayang. Warna kedua dan ketiga yang menonjol dalam imej ialah kuning kehijauan dan cyan kehijauan. Kedua-dua warna ini digunakan pada tumbuhan, keratan rentas dinding hutan dan tanah yang mana pancaran cahaya menghala ke kawasan tersebut. Terdapat juga warna jingga kekuningan yang mana taburannya banyak pada ruang *middleground* kebanyakannya pada pokok yang menyerupai sate. Taburan warna cyan kebiruan pula banyak berada di ruang *background* iaitu langit.

Saturation ataupun ketepuan warna pada ruang *foreground* adalah rendah berbanding pada ruang *middleground* dan *background*. *Saturation* pada ruang *foreground* adalah rendah kerana kehadiran warna kelabu lebih tinggi membentuk bayang-bayang yang mana watak Upin dan Ipin berada di kawasan yang redup dipayungi daun-daun pokok yang tinggi. Warna jingga

kekuningan yang terdapat pada pokok sate serta warna cyan kebiruan pada langit mempunyai ketepatan yang tinggi yang mana kehadiran warna kelabu adalah rendah.

Value ataupun nilai warna di setiap kawasan adalah berbeza-beza. Warna kuning-hijau pada tumbuhan agak rendah nilainya berbanding dengan kuning kehijauan tumbuhan yang nilainya agak tinggi kerana terkena pancaran cahaya matahari yang menghala ke kawasan tersebut. *Value* warna pada watak Upin dan Ipin juga rendah kerana dalam adegan tersebut, kedua-dua watak tersebut berada di kawasan yang redup. Sesetengah warna kuning kehijauan dan cyan kehijauan yang digunakan pada tumbuhan, keratan rentas dinding hutan dan tanah mempunyai *value* yang tinggi, manakala yang lain lebih rendah nilainya untuk mencipta kedalaman dan kontras dalam adegan tersebut. Warna jingga kekuningan mempunyai *value* yang tinggi kerana sumber cahaya menghala ke arah pokok-pokok menyerupai sate tersebut.

Bagi organisasi ruang pula, nombor 5 dalam rajah menunjukkan garis arah iaitu arah mata watak iaitu Ipin menuju ke arah haiwan(3). Jari telunjuk Ipin yang menghala ke penumpu membuatkan mata audiens melihat ke arah haiwan-haiwan tersebut. Arah mata watak Upin pula melihat Ipin dengan raut wajah yang gembira. Ini menunjukkan Upin dan Ipin berasa teruja berada di tempat tersebut kerana mereka dapat melihat haiwan mistik yang tidak boleh dijumpai di dunia sebenar. Nombor 6 dalam rajah adalah garis dua pepenjuru yang bersilang yang mana mata audiens akan tertarik ke tempat dua garis bertemu. Garisan pepenjuru terkenal dengan kebolehannya untuk membimbing mata audiens melihat sesuatu karya. Hal ini kerana, apabila dua garisan pepenjuru ini hadir, ia boleh mencipta laluan yang jelas untuk diikuti oleh mata. Menggunakan garis dua pepenjuru dalam adegan ini membantu audiens untuk melihat elemen utama dalam komposisi iaitu dari watak Upin dan Ipin ke haiwan mistik seterusnya ke pokok yang menyerupai sate. Nombor 7 merupakan garisan mendatar dalam rajah. Garisan mendatar bertindak sebagai laluan visual dengan membawa audiens dari satu titik ke titik lain. Dengan meletakkan garisan mendatar pada bahagian bawah atau satu pertiga daripada adegan, ini mencipta ilusi jarak yang jauh dan ruang tiga dimensi seterusnya memberikan audiens rasa kedalaman dalam hutan tersebut. Penumpu (8) ialah titik pusat berada pada dua garis bertemu dimana ia berfungsi untuk membimbing mata audiens. Dengan menekankan pada kawasan tertentu, penumpu mengalihkan perhatian penonton kepada bahagian penting dalam adegan iaitu hutan.

Sumber cahaya yang digunakan adalah sumber semulajadi iaitu pancaran cahaya matahari (9). Cahaya berada di bahagian tengah, fokus menghala ke penumpu. Manipulasi cahaya dan bayang-bayang boleh menggambarkan kesan keadaan yang berbeza pada mata audiens selain mencadangkan masa atau keadaan cuaca. Dalam adegan, Upin dan Ipin berada di bahagian *foreground* iaitu di jalan yang redup, namun cahaya tertumpu di ruang *background*. Dengan meletakkan fokus cahaya di ruang *background*, perhatian audiens akan melihat ke arah elemen tertentu iaitu haiwan-haiwan, pokok dan seterusnya hutan. Pancaran cahaya matahari yang kuat dan langit yang biru mencadangkan latar masa dalam adegan tersebut adalah pada siang hari.

Dalam elemen kandungan ekspresif, titik fokus atau perhatian utama dalam adegan ini adalah keindahan hutan mistik yang berkonsepkan makanan tradisional tempatan. Apabila audiens melihat adegan tersebut, mata audiens lebih tertarik kepada suasana dalam hutan berbanding watak iaitu Upin dan Ipin. Hal ini kerana, dalam adegan tersebut diperkenalkan haiwan berkonsepkan makanan tempatan seperti kura-kura seri ayu, burung ayam goreng, dan tenggiling, pokok yang menyerupai sate serta dinding hutan yang mempunyai bentuk ala kuih lapis. Gabungan unsur makanan budaya dalam penceritaan menimbulkan keterujaan kepada audiens kerana landskap bertemakan makanan lokal mencipta dunia yang menawan dan menggamitkan nostalgia pada audiens disamping mengetengahkan makanan warisan masyarakat Malaysia. Melalui interaksi watak dengan landskap hutan mistik, audiens dapat mempelajari akan kepentingan memelihara warisan makanan tempatan.

KESIMPULAN

Kajian ini memberi gambaran tentang penggunaan pendekatan interpretasi komposisi dalam mengkaji konsep seni berdasarkan adegan terpilih. Interpretasi komposisi adalah aspek penting dalam konsep seni latar set yang membantu artis menyampaikan idea, emosi dan naratif dengan berkesan. Ia melibatkan penyusunan elemen visual dalam komposisi untuk menyampaikan mesej tertentu, membentuk aspek visual latar, membangkitkan mood dan konteks naratif. Melalui penggunaan palet warna, pencahayaan dan susunan elemen, artis konsep boleh menyampaikan emosi untuk keseluruhan adegan. Konsep latar set yang disusun dengan baik berkebolehan untuk membimbing mata audiens ke titik fokus utama, membantu audiens memahami kepentingan ciri-ciri tertentu latar set dalam adegan tersebut. Hasil penyelidikan ini diharapkan boleh membantu artis konsep mencipta idea berdasarkan pemahaman mereka dalam kombinasi komposisi untuk menghasilkan visual projek dalam keseluruhan proses reka bentuk sesebuah animasi.

RUJUKAN

- Adam Amiruddin, Ahmad Razuri Roseli & Syed Nurfaiz Khalid Syed Ibrahim. 2019. *Upin & Ipin Keris Siamang Tunggal*. Malaysia: Les' Copaque Production Sdn. Bhd
- Adobe. (n.d.). *Bring an Idea to Life with Concept Art*. Dilayari daripada <https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/concept-art.html> pada 4 Ogos 2023.
- Genesis Inspiration Foundation. 2021. *The importance of concept art*. Dilayari daripada <https://genesisinspirationfoundation.org/the-importance-of-concept-art/> pada 4 Ogos 2023.
- John Musker & Ron Clements. 2016. *Moana*. United States of America: Walt Disney Pictures.
- Julius, J., & Malone, M. 2016. *The Art of Moana: (Moana Book, Disney Books for Kids, Moana Movie Art Book)*. San Fransisco: Chronicle Books
- Mary Blair - Illustration History. (n.d.). *Mary Blair - Illustration History*. Dilayari daripada <https://www.illustrationhistory.org/artists/mary-blair> pada 6 Ogos 2023.
- Ortiz, K. 2020. *Bring An Idea to Life with Concept Art*. Dilayari daripada <https://www.adobe.com/creativecloud/illustration/discover/concept-art.html> pada 4 Ogos 2023.
- Ramezani, P. 2022. *What is Concept Art & How Can It Elevate the Process?* Pixune. Dilayari daripada <https://pixune.com/blog/what-is-concept-art/> pada 5 Ogos 2023.
- Rose, G. 2001. *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials 1st Edition*. London: SAGE Publications
- Rose, G. 2016. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials 4th Edition*. London: SAGE Publications
- Sharpsteen, B., Morey, L., Jackson, W., Hand, D., Cottrell, W., & Pearce, P. 1937. *Snow White and the Seven Dwarfs*. United States: RKO Radio Pictures.
- Suwasono, A. A. 2017. Konsep Art dalam Desain Animasi. *Online Journal of ISI Yogyakarta*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765>
- Suwasono, A. A. 2018. *Konsep Seni dalam Film Animasi*. BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Taylor, J.C. 1957. *Learning to Look: A Handbook for the Visual Arts*. Chicago: University of Chicago Press.
- Wong, O. G., & Achin, I. A. 2021a. Arka Watak Adiwira Boboiboy: Fasa Perubahan Dalam Model Naratif Christopher Vogler. *Jurnal Gendang Alam (GA)*. <https://doi.org/10.51200/ga.vi.3282>
- Wong, O. G., & Achin, I. A. 2021b. The Hero's Journey: 12 Stages in The Narrative of Animation Boboiboy Movie 2. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 316–325. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i3.1580>