

ANALISA UNSUR VISUAL KHAS INDONESIA DALAM ANIMASI ATLAS BOY ADVENTURES SERIAL HANTU ABU-ABU

Ni Made Sri Wahyuni Trisna¹, Hikma Novita Rahma²

^{1,2} Institut Desain Dan Bisnis Bali, Denpasar, Bali-Indonesia

e-mail: wahyunitrisna@std-bali.ac.id¹, hikmanovitarahma@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2021
Accepted : April, 2021
Publish online : Mei, 2021

ABSTRACT

The rise of intellectual property, which is the right to own work in the creative industry, which has played an important role in efforts to increase the country's foreign exchange income, is now being pursued in the form of animated works which now function not only as entertainment but also as learning and commercial media. To increase the number of audiences, innovation needs to be done, selected Indonesian local wisdom to be implemented in the visual so that it makes it more attractive. This has succeeded in triggering the audience's curiosity which resulted in the audience being educated about the various Indonesian local wisdom that are adapted to it.

Keywords: *Intellectual Property, Animation, Visual, Local Wisdom, Innovation*

ABSTRAK

Mulai maraknya Intellectual property yang merupakan hak kepemilikan atas suatu karya dalam industri kreatif yang telah berperan penting dalam upaya peningkatan pemasukan devisa negara kini di upayakan dalam bentuk karya animasi yang kini fungsinya tidak hanya sebagai hiburan, namun juga sebagai media pembelajaran dan komersial. Dalam upaya meningkatkan jumlah *audience*, Inovasi perlu dilakukan, kearifan lokal khas Indonesia dipilih untuk di implementasikan dalam visualnya sehingga membuatnya lebih menarik. Hal ini telah berhasil memicu rasa penasaran *audience* yang berujung dengan teredukasinya *audience* terhadap beragam kearifan lokal khas Indonesia yang diadaptasi didalamnya.

Kata Kunci: *Intellectual Property, Animasi, Visual, Kearifan Lokal, Inovasi.*

PENDAHULUAN

IP atau *Intellectual Property* (kekayaan intelektual) merupakan hak kepemilikan atas hasil pemikiran, penemuan dalam bentuk karya sastra dan seni, simbol, nama dan gambar yang dapat

dikomersialkan. Kepemilikan atas IP dilindungi dalam HKI atau hak atas kekayaan intelektual. Hak ini diberikan kepada para pencipta IP yang didalamnya mencakup merek dagang, hak cipta, hak paten dan hak desain industri.

IP di Indonesia tergabung dalam sektor industri kreatif. Industri kreatif berperan cukup besar dalam pemasukan devisa negara. Berdasarkan laporan yang diterbitkan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia menyatakan:

“Berdasarkan hasil riset gabungan yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) dan Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 untuk sektor ekonomi kreatif telah menyumbang sekitar 5,10% terhadap total PDB Indonesia dan menyerap 19,01 juta orang tenaga kerja. Selain itu sektor ekonomi kreatif pada 2019 telah berhasil menyumbangkan nilai ekspor sebesar 22,07 Miliar USD” (Badan Ekonomi Kreatif, 2019: 38).

Saat ini jenis IP yang akan dibahas adalah IP dalam bentuk karakter, yakni kekayaan intelektual berupa desain karakter/tokoh yang berasal dari hasil kreatifitas manusia. IP karakter dibuat dalam berbagai bentuk, salah satunya IP Karakter dalam bentuk animasi.

Hingga saat ini industri animasi Indonesia sudah melahirkan banyak karya animasi dengan berbagai teknik animasi. Film animasi juga mulai digemari oleh masyarakat. Animasi tidak hanya dibuat dalam bentuk film, namun bisa juga dalam bentuk iklan. Dalam pengertiannya animasi menurut Santoso, (2018: 26). merupakan :

"Animasi berasal dari kata *to animate* yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. pengertian animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Secara umum, animasi dibagi menjadi dua, yaitu animasi 2D (dua dimensi) dan animasi 3D (3 dimensi)"

Salah satu contoh IP desain yang berhasil adalah animasi Atlas Boy Adventures. Animasi buatan studio Aaska Productions ini merupakan studio asal Indonesia, sehingga tidak heran jika banyak ditemukan unsur-unsur Indonesia yang ditampilkan di dalam animasi ini. Berbagai bentuk yang berbudaya Indonesia ini tidak serta-merta dibuat begitu saja meniru bentuk aslinya, namun di adaptasi menjadi bentuk lain yang masih dapat dikenali sehingga menjadi sesuatu yang baru dan unik dan dapat memancing rasa penasaran dari *audience*. Hal ini menjadi poin penting karena *audience* menjadi lebih memiliki kesan mendalam terhadap animasi ini.

Dengan menganalisa berbagai bentuk visual yang memiliki ciri khas Indonesia dalam animasi ini,

diharapkan hal ini dapat menjadi sumber pengetahuan agar tercipta IP karakter lainnya yang lebih baik dan dapat membantu memajukan industri animasi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfokus pada pengamatan yang mendalam pada bentuk-bentuk visual dengan ciri khas Indonesia dalam animasi Atlas Boy Adventures. Metode ini digunakan agar memperoleh jawaban yang berkaitan dengan pendapat dan persepsi seseorang, dan menghasilkan kajian yang komprehensif. Setiap elemen visual yang kiranya memiliki ciri khas Indonesia tersebut akan di amati dan deskripsikan, sehingga mendapat kesimpulan tentang bentuk aslinya. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Studi pustaka digunakan dalam pencarian data dan informasi dalam dokumen. Dokumen yang dimaksud dapat berupa tulisan, foto-foto, gambar maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung kredibilitas suatu penelitian. Salah satunya data foto yang didapat dari karya animasi Atlas Boy Adventures ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi Ragam Kebudayaan Indonesia Dalam Visual Animasi

Berbagai hal telah diupayakan agar visual dalam animasi menjadi semenarik mungkin. Hal ini menjadi faktor penting karena berkaitan erat dengan sasaran *audience* yang dituju. Inovasi dilakukan sebagai salah satu bentuk usaha untuk membuat visual dalam animasi semakin menarik. Menurut Rusdiana (2014:25) inovasi merupakan :

“Inovasi (*innovation*) adalah ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah tertentu.”

Dalam hal ini ragam kebudayaan Nusantara dipilih sebagai solusi dan telah di implementasikan sebagai bagian dari visual yang dapat menarik perhatian *audience* sehingga di harapkan dapat meningkatkan jumlah *audience*. Hingga saat ini pengaplikasian kebudayaan khas Indonesia telah banyak digunakan dalam beberapa animasi seperti animasi *Adit Sopo Jarwo dan Keluarga Somat* yang

merupakan animasi 3 Dimensi buatan Indonesia dan tayang di TV Lokal Indonesia serta beberapa animasi 2 Dimensi *Si Juki*, *Battle of Surabaya* dan *Atlas Boy Adventure*. Ketiga animasi tersebut memiliki media yang berbeda dalam penayangannya. Animasi *Si Juki* tayang di bioskop Indonesia pada tanggal 28 Desember 2017, animasi ini diangkat dari komik dengan judul yang sama. Animasi *Battle of Surabaya* juga ditayangkan di bioskop pada tanggal 20 Agustus 2015 dan dirilis di Amazon pada tahun 2017, animasi ini mengambil setting waktu tempat yang nyata pada saat kejadian sejarah 1945 yang dijadikan Hari Pahlawan Indonesia. Meskipun memiliki tema sejarah Indonesia, namun animasi ini dibuat dalam gaya animasi khas Jepang. Berbeda dengan kedua animasi sebelumnya yang dirilis di Bioskop Indonesia, Animasi *Atlas Boy Adventures* ditayangkan di platform Youtube dan mulai ditayangkan serialnya di platform Goplay Indonesia. Berbagai bentuk kebudayaan Indonesia yang telah diaplikasikan dalam animasi-animasi tersebut seperti dalam bentuk pakaian (motif), makanan dan minuman, bahasa, geografi, bangunan dan lain-lain. Berikut contoh penggunaan motif Barong dalam baju salah satu tokoh dalam animasi *Adit Sopo Jarwo*.



Gambar 1. *Adit Sopo Jarwo*
Sumber: (<https://youtube.com>)

Tingkat pemahaman *audience* terhadap inovasi yang di implementasikan, dipengaruhi oleh beberapa karakteristik inovasi yang dijabarkan oleh Rogers (1983) dalam Rusdiana (2014: 91-92) yakni:

1. Keunggulan relatif, Keunggulan relatif, yaitu sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Tingkat keuntungan atau kemanfaatan suatu inovasi dapat diukur berdasarkan nilai ekonominya, atau dari faktor status sosial (gengsi), kesenangan, kepuasan, atau karena mempunyai komponen yang sangat penting. Semakin besar keunggulan relatif dirasakan oleh pengadopsi, semakin cepat inovasi dapat diadopsi.

2. Kompatibel (*compatibility*), yaitu tingkat kesesuaian dengan nilai (*values*), pengalaman lalu, dan kebutuhan dari penerima.
3. Kompleksitas (*complexity*), yaitu tingkat kesukaran untuk memahami dan menggunakan inovasi bagi penerima.
4. Trialabilitas (*trialability*), yaitu dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima.
5. Dapat diamati (*obsevability*), yaitu mudah diamati atau tidaknya suatu hasil inovasi oleh penerima.

Ragam budaya Indonesia atau yang disebut juga sebagai kearifan lokal atau kearifan yang ada dalam kebudayaan tradisional yang dapat berupa benda-benda atau kerajinan, kesenian, kebiasaan dan norma-norma yang berlaku.

Analisa Unsur Visual Khas Indonesia Dalam Animasi 'Atlas Boy Adventures'

Dalam menganalisa unsur-unsur visual khas Indonesia dalam animasi "Atlas Boy Adventures". Penulis menggunakan gambar-gambar yang didapat dari potongan film animasi tersebut, dan mencari kesamaan dengan hal-hal yang merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia yang telah di implementasikan kedalam desain visual yang digunakan dalam animasi tersebut. Gambar akan dibandingkan dengan menggunakan tabel sebagai berikut :

No	Gambar	Adaptasi
1.	 <p data-bbox="368 656 632 707">Gambar 2. Barong Ket Bali Sumber: (https://google.com)</p>	 <p data-bbox="1002 613 1278 665">Gambar 3. Gunung Api AHA Sumber: (https://youtube.com)</p>
	<p data-bbox="209 808 790 965">Tari Barong Ket (Barong Keket) disebut juga dengan Tari Banaspati Raja (Raja Hutan) yang merupakan kombinasi dari singa, macan, sapi dan naga, yang oleh masyarakat Bali dianggap sebagai pelindung dan membawa keselamatan.</p> <p data-bbox="209 987 790 1178">Barong Ket memiliki ciri khas wajah berwarna merah, Mata yang besar dan bulat dan hidung yang besar. Memiliki taring yang mencuat ke atas dan ke bawah serta barisan gigi yang rata. Sekujur tubuh Barong Ket di tutupi surai dan memakai mahkota di atas kepalanya.</p>	<p data-bbox="818 808 1463 1160">Gunung api AHA atau singkatan dari <i>Academy of Happiness for All</i> merupakan sosok gunung api yang juga merupakan tempat para tokoh dalam animasi ini bersekolah serta berkumpul dalam rapat atau diskusi. Sosok AHA memiliki beberapa unsur yang merupakan ciri khas barong Ket Bali. Dilansir dari akun resmi <i>Instagram Atlas Boy Adventures</i>, mereka menyatakan bahwa ciri khas barong yang diadaptasi kedalam sosok AHA ini antara lain bagian gigi, mata dan hidung, surai barong yang di implementasikan sebagai lelehan lava di badannya, serta mahkota yang di adaptasi sebagai kawah gunung.</p>
Analisa Karakteristik Inovasi Visual Animasi:		
<p data-bbox="134 1335 1460 1395">Setelah beberapa ciri khas Barong Ket di adaptasi dalam sosok gunung berapi AHA, dapat di lihat bahwa sosok AHA seklilas dapat di identifikasi memiliki kemiripan dengan sosok barong.</p> <ol data-bbox="181 1417 1460 1995" style="list-style-type: none"> Keunggulan relatif dari inovasi yang dibuat dalam sosok AHA yaitu sosok AHA menjadi lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan khususnya anak-anak yang merupakan sasaran utama audience dari animasi ini. Tingkat Kompatibilitas atau tingkat kesesuaian value nya dapat dilihat dari peran atau karakter yang diberikan kepada sosok AHA ini sebagai sekolah hidup dan tempat berkumpulnya para tokoh dalam animasi ketika sedang bermusyawarah dan mendengarkan pendapatnya, hal ini sejalan dengan makna dari barong yang merupakan sosok yang dipercaya sebagai pelindung dan pembawa keselamatan oleh masyarakat Bali. Kompleksitas audience dalam memahami sosok barong yang diadaptasi dalam karakter AHA ini sangat tergantung kepada pengetahuan yang dimiliki audience tentang barong itu sendiri. Masyarakat Bali tentunya lebih mudah mengidentifikasi sosok barong karena memiliki pengetahuan lebih tentang barong yang kerap dijumpai dalam kesehariannya. Berbeda dengan audience yang tidak memiliki pengetahuan tentang sosok barong akan lebih sukar menangkapnya. Inovasi haruslah diukur dari berapa besar keuntungannya dibandingkan inovasi yang lama. Inovasi yang ditampilkan dalam bentuk AHA ini terbukti telah mampu menarik rasa penasaran audience mengenai siapa sosok sebenarnya dari AHA ini, sehingga ketika audience melakukan risetnya sendiri, secara tidak langsung audience mendapat pengetahuan mengenai kebudayaan bali, khususnya barong itu sendiri. Inovasi memiliki kemudahan diamati, dimana karakteristik Barong merupakan kebudayaan khas Indonesia, perkembangannya dalam dunia animasi ini dilakukan dengan tetap memasukkan identitas khas dari barong yang sesungguhnya. 		

No	Gambar	Adaptasi
2.	 <p data-bbox="331 622 671 674">Gambar 4. Motif Batik Megamendung Sumber: (https://google.com)</p>	 <p data-bbox="1031 622 1246 674">Gambar 5. Awan Sumber: (https://youtub)</p>
	<p data-bbox="209 734 794 1346">Megamendung merupakan corak batik khas Cirebon yang memiliki sejarah yang terkait dengan masuknya budaya dan tradisi China yang masuk ke Indonesia ketika Sunan Gunung Jati menikahi Ratu Ong Tien dari China pada abad ke-16. Motif batik megamendung diadaptasi dari motif awan khas China yang banyak ditemukan pada keramik, piring dan kain dari China yang memiliki garis awan yang berupa bulatan, namun diadaptasi dengan sentuhan khas Cirebon sehingga memiliki guratan awan yang lancip. Motif batik megamendung awalnya memiliki warna biru dan merah yang melambangkan suasana maskulinitas dan dinamis, karena pada saat itu tradisi membatik dirintis oleh kaum laki-laki. Warna biru dan merah juga melambangkan psikologi masyarakat pesisir yang luas, terbuka dan egaliter, lambang pembawa kesuburan dan pemberi kehidupan. Secara umum awan memiliki makna dunia besar atau alam bebas.</p>	<p data-bbox="818 734 1469 1122">Dalam animasi Atlas Boy Adventures, gambar awan ditampilkan dalam bentuk yang diadaptasi dari motif batik megamendung. Tidak semua awan dalam animasi ini dibuat dalam bentuk seperti ini. Namun bentuk awan megamendung ini hanya ditampilkan ketika suasana yang dibangun dalam film menampilkan suasana mendung atau hujan. Gambar diatas diambil dari potongan trailer serangan hantu abu-abu yang menceritakan kisah atlas boy dan kawan-kawan melakukan tarian pemanggil hujan. Hal ini tentu sesuai dengan makna dari Motif batik megamendung itu sendiri yakni awan gelap yang mengandung air hujan yang membawa kesuburan.</p> <p data-bbox="818 1137 1469 1301">Namun dari segi warna, awan mendung dalam animasi ini tidak menggunakan warna asli dari motif batik megamendung yang sesungguhnya, tetapi disesuaikan dengan karakter warna dalam animasi dan warna awan mendung pada umumnya.</p>
Analisa Karakteristik Inovasi Visual Animasi:		
<p data-bbox="135 1420 1461 1480">Berdasarkan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa gambar awan dalam animasi ini diadaptasi dari motif batik megamendung.</p> <ol data-bbox="181 1496 1461 2018" style="list-style-type: none"> Keunggulan relatif dari inovasi yang dibuat dalam adaptasi awan dalam animasi ini tidak terlalu kentara karena motif batik megamendung itu sendiri sudah memiliki bentuk yang dapat diidentifikasi sebagai penggambaran awan, namun dalam animasi ini warnanya disesuaikan dengan warna awan mendung di dunia nyata sehingga karakteristikny lebih mudah dipahami. Tingkat Kompatibilitas atau tingkat kesesuaian value nya dapat dilihat makna yang terkandung dalam motif itu sendiri sebagai awan mendung yang banyak mengandung air yang berarti membawa kesuburan dan pemberi kehidupan. Kompleksitas audience dalam memahami awan ini tergantung kepada pengetahuan audience terhadap motif batik megamendung ini. Namun dilihat dari sejarahnya, motif megamendung pernah digunakan sebagai sampul buku yang berjudul "Batik Design" karya Pepin van Roojen yang artinya kekhasan motif batik ini telah dikenal dunia. Inovasi haruslah diukur dari berapa besar keuntungannya dibandingkan inovasi yang lama. Inovasi yang ditampilkan dalam bentuk awan tidak memiliki perbedaan yang signifikan, namun awan mendung dalam animasi ini hanya ditampilkan untuk menggambarkan suasana hujan atau suasana menegangkan. Inovasi memiliki kemudahan diamati, dimana karakteristik motif batik megamendung ini tidak banyak diubah dari bentuk aslinya sehingga sangat mudah untuk dikenali. 		

No	Gambar	Adaptasi
3.	 <p data-bbox="368 607 632 656">Gambar 6. Kain tenun NTT Sumber: (https://google.com)</p>	 <p data-bbox="1002 618 1278 667">Gambar 7. Elfie dan Daun Sumber: (https://youtube.com)</p>
	<p data-bbox="209 689 791 943">Kain tenun khas sumba merupakan tradisi yang terdapat diseluruh wilayah sumba yang terbagi menjadi empat Kabupaten yakni Kabupaten Sumba Barat, Kabupaten Sumba Barat Daya, Kabupaten Sumba Tengah, dan Kabupaten Sumba Timur yang masing-masing memiliki kekhasan dalam corak dan warna tenun nya. Salah satunya tenun khas Sumba Barat.</p> <p data-bbox="209 981 791 1301">Motif kain tenun Sumba Barat umumnya dibagi menjadi motif khusus laki-laki dan perempuan. Pada kain laki-laki motif seringkali berupa garis, titik dan mamoli, sedangkan untuk perempuan berupa belah ketupat dan segitiga. Di Kabupaten Sumba Barat Daya terdapat tiga suku yang masih aktif menenun, yaitu Suku Loura, Kodi dan Wewewa. Setiap suku memiliki ciri khas dalam pemilihan warna, suku Kodi identik dengan warna Hitam, sedangkan suku Loura dan Wewewa umumnya warna warni.</p>	<p data-bbox="820 689 1466 913">Dilansir dari akun Instagram resmi Atlas Boy Adventures, tokoh perempuan Daun dalam animasi ini menggunakan celana yang bercorak dari Sumba. Menurut visual yang ditampilkan dalam animasi ini Daun menggunakan motif tenun yang identik dengan ciri khas yang dimiliki kain tenun buatan suku Loura atau Wewewa yang umumnya memiliki warna cerah.</p> <p data-bbox="820 931 1466 1025">Motif tenun di Sumba juga umumnya didominasi dengan bentuk geometris segitiga yang melambungkan mata kerbau dan belah ketupat yang melambungkan ekor kuda.</p>
Analisa Karakteristik Inovasi Visual Animasi:		
<p data-bbox="135 1451 1458 1514">Dilihat dari ciri khas yang dimiliki oleh tenun buatan suku Loura dan Wewewa, dapat dikatakan bahwa corak Celana yang digunakan oleh tokoh Daun dalam animasi ini menyerupai dengan deskripsinya</p> <ol data-bbox="181 1532 1458 2018" style="list-style-type: none"> Keunggulan relatif dari inovasi yang dibuat dalam motif celana yang dipakai tokoh daun dalam animasi ini adalah warna dan coraknya dibuat lebih sesuai dengan anak-anak . Penggunaan warna-warna cerah juga merupakan karakteristik warna yang digunakan dalam karya visual untuk anak-anak. Tingkat Kompatibilitas atau tingkat kesesuaian value nya dapat dilihat dari motif yang digunakan merupakan motif yang memang aslinya khusus digunakan untuk kalangan wanita Kompleksitas audience dalam memahami awan ini tergantung kepada pengetahuan audience terhadap motif tenun ini. Karena kurangnya literatur yang bisa diakses yang membahas mendetail tentang motif tenun ini. Inovasi haruslah diukur dari berapa besar keuntungannya dibandingkan inovasi yang lama. Inovasi yang ditampilkan dalam pengaplikasian motif di celana daun menjadikan motif yang memiliki warna terang ini tampak lebih menonjol dibandingkan warna lain yang digunakan dalam karakter daun ini seperti warna baju dan rambutny yang tidak terlalu terang. Sehingga secara tidak langsung motif ini lebih menarik perhatian audience. Inovasi memiliki kemudahan diamati, dimana karakteristik motif tenun ini tidak terlalu banyak diadaptasi ciri khasnya dalam animasi ini sehingga agak sukar diidentifikasi sumber inspirasinya. Namun, dilansir dari akun Instagram resmi Atlas Boy Adventures ini menyatakan bahwa motif yang diimplementasikan pada tokoh daun berasal dari Sumba. 		

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa inovasi perlu dilakukan sebagai upaya peningkatan jumlah *audience*. Ragam budaya khas Indonesia yang di implementasikan dalam visual animasi atlas boy adventures berhasil memancing rasa penasaran *audience* nya sehingga melakukan riset yang berujung pada edukasi yang didapat *audience* nya mengenai kebudayaan yang di implementasikan dalam animasi tersebut, yang diantaranya berupa Tari Barong Ket dari Bali, Motif Batik Megamendung khas Cirebon dan Motif tenun khas Sumba.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2019, *Laporan Kinerja Badan ekonomi kreatif 2019*, Diunduh Diunduh 26 Oktober 2020 18:53 dari <http://kemenparekraf.go.id>
- [2] M,Rusdiana (2014), Konsep Inovasi Pendidikan, Diunduh 28 Desember 15.31 Wita 2020 dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/8787/1/Buku%20Konsep%20Inovasi%20Pendidikan.pdf>
- [3] Santoso,Bambang (2018),*Intellectual Property Animasi Di Indonesia*
- [4] *Dalam Buku Katalog Nganimasi Indonesia*, Diunduh 26 Oktober 2020 13.52 Wita dari <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa>
- [5] Santoso, Bambang (2012), *Nganimasi Bersama Mas Be!*, Dinduh 26 Oktober 2020 dari www.dropbox.com
- [6] <https://tripsumba.com/budaya/mengenal-kain-tenun-khas-sumba-barat-daya/> diakses 14 Desember 2020
- [7] <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbbali/mengenal-ragam-tenun-kabupaten-sumba-barat/> diakses 14 Desember 2020
- [8] Batik **Megamendung** - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas id.wikipedia.org diakses 14 Desember 2020
- [9] <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/barong-ket-kesenian-barongan-asal-bali/> diakses 14 Desember 2020
- [10] **Barong** Ket, tari Bali yang diakui UNESCO sebagai warisan dunia www.brilio.net diakses 14 Desember 2020
- [11] [https://rimbakita.com/tari-barong/Tari Barong](https://rimbakita.com/tari-barong/Tari_Barong) - Sejarah, Mitos, Jenis, Kostum, Alur Cerita, Keunikan & Perkembangan diakses 14 Desember 2020
- [12] <https://www.instagram.com/atlasboyadventures/?hl=id> diakses 14 Desember 2020
- [13] https://id.wikipedia.org/wiki/Si_Juki_the_Movie diakses 14 Desember 2020
- [14] <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/02/8-fakta-tentang-film-animasi-battle-of-surabaya> diakses 14 Desember 2020