



PERANCANGAN *BACKGROUND ANIMASI THE LEGEND OF TUAN TAPA AND THE TWO DRAGONS* UNTUK MENINGKATKANKAN ESTETIKA

Akbar¹⁾* & Muhammad Rusdi Tanjung²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: akbarajaa2998@gmail.com

Ringkasan - Tapaktuan memiliki cerita legenda tentang “Kisah Naga Yang Memelihara Bayi Raja” yang sangat populer di masyarakat Aceh Selatan, khususnya di kota Tapaktuan. Cerita ini berkaitan dengan asal-usul nama kota “Tapaktuan”, yang mengisahkan makhluk mitologi naga yang memelihara seorang bayi raja. Film animasi pada saat ini banyak ditayangkan untuk berbagai hal, ada yang digunakan sebagai media hiburan, media belajar, menyampaikan pesan, dan menceritakan cerita legenda. Dalam penelitian ini penciptaan animasi bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat tersebut kepada audiens masa kini. Perancangan animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons* tersebut dibuat oleh satu orang saja, oleh karena itu penulis akan ikut serta membantu orang tersebut dalam pembuatan animasi 2D “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*” yang berfokus pada perancangan background, terutama pada detail visual, meningkatkan estetika, konsistensi artstyle, guna memperlancar proses pembuatan film animasi dengan menggunakan aplikasi procreate yang terdapat pada iPadOS. Hasil akhir film ini akan ditayangkan melalui platform seperti youtube dan discord agar lebih dikenal luas kepada masyarakat lainnya.

Kata Kunci : Animasi, Background, Estetika , Legenda, Tapaktuan.

Summary - Tapaktuan has a legendary tale known as “The Story of the Dragon Who Raised the King’s Baby,” which is very popular among the people of South Aceh, particularly in the city of Tapaktuan. This story is linked to the origin of the city’s name, “Tapaktuan,” and recounts how a mythological dragon raised a king’s baby. Animated films are currently widely used for various purposes, including as a form of entertainment, an educational tool, a means of conveying messages, and a way to tell legendary stories. In this study, the creation of the animation aims to introduce this folk tale to a modern audience. The design of the animation **The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons** was created by a single person; therefore the author will assist that individual in the production of the 2D animation “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*,” focusing on background design—particularly visual details—enhancing aesthetics, and ensuring art style consistency to streamline the animation production process using the Procreate app on iPadOS. The final film will be released on platforms such as YouTube and Discord to reach a wider audience.

Keywords : Animation, Background, Aesthetics, Legend, Tapaktuan.

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun yang disampaikan melalui dongeng, teater, film, dan lainnya (Felicia Gisela, 2023). Aceh Selatan merupakan kabupaten yang terletak di provinsi Aceh, Indonesia. Kabupaten ini berada di bagian selatan Pulau Sumatra dan memiliki



ibu kota di Tapaktuan. Tapaktuan memiliki cerita legenda tentang “Kisah Naga Yang Memelihara Bayi Raja” yang sangat populer di masyarakat Aceh Selatan. Cerita ini berkaitan dengan asal-usul nama kota Tapaktuan (Darul Qutni Ch, 2002).

Cerita legenda tersebut hanya diketahui oleh warga lokal Indonesia saja, adapun diluar itu hanya segelintir orang yang mengetahui cerita legenda tersebut. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang dapat menceritakan legenda tersebut secara luas, dengan menggunakan animasi 2D (Mardi, 2020). Animasi bisa jadi media yang tepat untuk memperkenalkan cerita legenda Tapaktuan hingga internasional. film animasi dapat menyampaikan suatu pesan positif serta mengajarkan nilai-nilai positif, dan memberi pengetahuan kepada usia muda terhadap cerita sosial atau sejarah (Septyawan D, 2018), Selain itu menurut Lionardi (2021) animasi 2D bersifat linear sehingga lebih berfokus dalam penyampaian pesan. Dalam pembuatan animasi, adanya beberapa perancangan yang harus dilakukan salah satunya pembuatan background. Dalam pernyataan (Daniel Morgan, 2020) dalam tulisannya yang berjudul Towards a Natural History of Animated Backgrounds, background memiliki peran penting dalam mendukung visual dinamis dan naratif dalam animasi. Background merupakan aset seni latar belakang yang diperlukan dalam proses pembuatan suatu animasi (Cheng & Wu, 2020).

Perancangan animasi 2D “The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons” tersebut awalnya dirancang oleh satu orang saja, oleh karena itu penulis akan ikut serta membantu orang tersebut dalam pembuatan animasi 2D “The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons” yang berfokus pada perancangan background, terutama pada detail visual, memperlancar proses pembuatan animasi, meningkatkan estetika, konsistensi artstyle, membantu memperkuat narasi serta membangun atmosfer pemandangan alam pada saat sebelum terlahirnya kota Tapaktuan yang tepat dalam setiap adegan.

KAJIAN TEORI

Studi Literatur

a. Buku Legenda Tapaktuan

Buku ini mengisahkan tentang Kisah Naga Memelihara Bayi Raja oleh Darul Qutni Ch, menceritakan asal usul berdirinya kota. Dalam buku ini

menceritakan seorang Tuan Tapa yang sedang bertapa dan dua ekor naga yang datang dari negeri Cina, kemudian kedua naga tersebut merawat bayi yang ditemukan hanyut ditengah laut. Isi buku ini menjadi latar dari film animasi yang akan di buat.

b. Buku *The Art Of Miyazaki's Spirited Away*

Buku dari Studio Ghibli ini berisi konsep *background*, desain karakter, dan storyboard dari film tersebut. Meskipun ciri khas studio Ghibli berasal dari *artstyle* animasi yang Digambar secara tradisional, teknologi digital juga digunakan dalam pembuatan animasi *Spirited Away*. Buku ini menjadi acuan dalam perancangan *background* pada animasi 2D.

c. Jurnal Legenda Tapaktuan *Tourist Attraction in South Aceh*.

Jurnal oleh Asnimar, Iskandar Zulkarnain, Syukur Kholil, Suswanta tahun 2023, penulis jadikan sebagai referensi untuk mempromosikan kota Tapaktuan mengenai daya tarik wisata Legenda Tapaktuan sebagai ikon Aceh Selatan. Jurnal ini menjadi acuan dalam perancangan animasi untuk memperkenalkan daya tarik wisata Legenda Tapaktuan.

Tinjauan Karya

a. *Spirited Away*

Spirited Away adalah animasi yang mempunyai adegan ikonik seekor naga dengan seorang gadis jalan-jalan bersama di malam hari, suasana estetika film ini menjadi referensi untuk animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*. Perbedaan karya tersebut terletak pada suasana langitnya, pengkarya akan membuat *background* dengan suasana pada siang hari.

b. Doraemon: Nobita no Takarajima

Doraemon: Nobita no Takarajima merupakan film yang mengisahkan Doraemon dan kawan-kawannya sedang berpetualang menggunakan kapal, Adegan yang menampilkan *background* laut yang diiringin dengan pesisir pantai serta dataran tinggi menjadi referensi sebagai perancangan *background* pada animasi "*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*".

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data

Penulis melakukan metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Informasi yang dikumpulkan secara langsung dengan observasi ke lokasi kota Tapaktuan, mengamati pemandangan alam disekitar, dan wawancara dengan pemandu wisata bapak Aulia Rahman yang merupakan pengelola sekaligus pemandu di area wisata jejak kaki Tuan Tapa.



Gambar 1. Wawancara dengan Bapak Aulia Rahman
(Sumber : Akbar, 2025)

A. Analisis Data

Penulis Analisa data merupakan tahap dalam pengolahan data yang telah dikumpulkan dari objek penelitian, kemudian data diuraikan lalu dikategorikan agar dapat memberikan solusi yang diharapkan. Penulis menggunakan metode 5W+1H pada tahapan ini.

Tabel 1. 5W+1H

What	Apa yang menjadi ciri khas <i>background</i> dalam animasi ini?	Ciri khas <i>background</i> dalam animasi ini menggunakan warna cerah yang dikombinasikan dengan <i>mood colour</i> yang cenderung ke arah warna biru kehijauan, agar menciptakan suasana khas pegunungan serta pantai. Warna-warna cerah dapat memberi efek yang terang, sedangkan biru
------	---	--



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 178-195

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

		kehijauan memberikan nuansa alam yang bernuansa sebelum lahirnya suatu peradaban serta meningkatkan estetika untuk menggambarkan suasana yang ada di wilayah Tapaktuan pada zaman dahulu
Who	Siapa target <i>audience</i> yang ditujukan pada perancangan <i>background</i> animasi ini?	Target <i>audience</i> yang dituju masyarakat umum untuk mengetahui tentang cerita Legenda Tapaktuan dan masyarakat yang suka dengan karya seni yang berusia 6 tahun keatas, karena di umur tersebut mereka memasuki masa pendidikan hingga masa pekerjaan, yang memungkinkan mereka untuk terjun ke bidang pendidikan seni hingga pekerjaan seni.
When	Kapan suasana <i>background</i> dalam animasi ini diceritakan?	Suasana <i>background</i> dalam animasi ini diceritakan pada zaman dahulu sebelum terlahirnya suatu peradaban banyaknya manusia di daerah Tapaktuan.
Where	Dimana lokasi <i>background</i> dalam animasi ini berada?	<i>Lokasi background</i> dalam animasi ini berada di daerah Tapaktuan dan sekitarnya, yang dimana daerah tersebut memiliki pemandangan alam pegunungan serta pesona pantai yang indah di sore hari dengan pemandangan matahari terbenam.

Why	Kenapa perancangan <i>background</i> animasi ini dibuat?	<i>Background</i> dalam animasi ini dibuat untuk melengkapi elemen yang dibutuhkan dalam penciptaan animasi tersebut, dengan menciptakan suasana yang belum ada suatu peradaban. Pemandangan alam yang terdiri dari pepohonan tinggi, gunung yang diselimuti banyak pohon, awan yang banyak, laut yang bersih dan berkilau.
How	Bagaimana proses perancangan <i>background</i> dalam animasi ini?	Proses perancangan <i>background</i> melakukan pemahaman pada <i>storyboard</i> , lalu menggunakan kreativitas seni sendiri, dan menggunakan peralatan gambar digital modern yang lebih mudah dalam membuat suatu <i>background</i> animasi. Penulis menggunakan berbagai teknik gambar digital untuk menciptakan <i>background</i> yang sesuai dengan pemandangan sebelum lahirnya suatu peradaban.

(Sumber : Akbar, 2025)

B. Ide Kreatif

Pada tahapan ini penulis memberikan solusi kreatif dengan cara merancang *mind mapping* mengenai *background* pada animasi “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*”, menambahkan target audiens dan strategi kreatif.

1. *Mind Mapping*

Tahapan ini berguna untuk mendapatkan ide-ide penulis yang akan dikembangkan dapat perancangan *background* pada animasi *The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*.



Gambar 2. Mind Mapping
(Sumber : Akbar, 2025)

2. Tema

Perancangan *background* berdasarkan nuansa yang belum ada suatu peradaban. Pemandangan alam yang terdiri dari pepohonan tinggi, gunung yang diselimuti banyak pohon, awan yang banyak, laut yang bersih dan berkilau.

3. Target Pengguna

Target pengguna yang akan dituju pada perancangan *background*, dibagi beberapa bagian yaitu, demografis, psikografis, dan geografis.

a. Demografis

Usia : 6 Tahun keatas

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

b. Demografis

Masyarakat umum yang belum mengetahui tentang cerita Legenda Tapaktuan dan masyarakat umum yang menyukai dengan karya seni.

c. Geografis

Indonesia, khususnya provinsi Aceh, kota Tapaktuan dan sekitarnya

4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dibagi menjadi dua bagian, berikut penjelasannya.

a. *What to say*

Penulis ingin memperkenalkan Legenda Tapaktuan Kisah Naga Memelihara Bayi Raja dengan cara yang menarik. Visualisasi animasi dan *background* diharapkan dapat membuat audiens jadi tertarik terhadap cerita yang disampaikan.

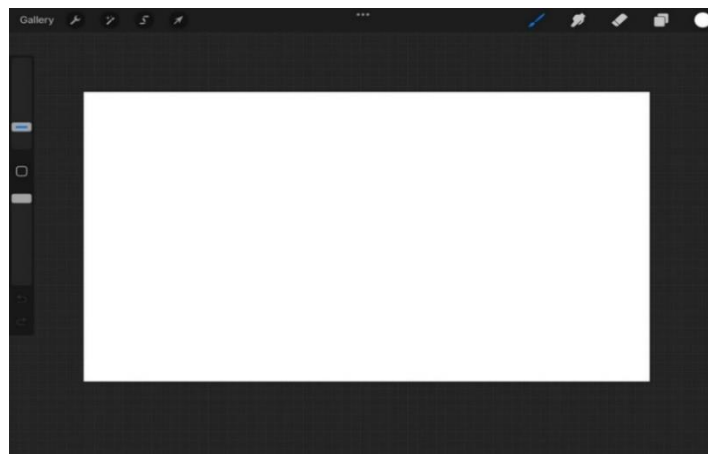
b. *How to say*

Melalui elemen visual yang ada pada animasi ini. *Background* yang dirancang memberikan atmosfer serta suasana yang tepat agar cerita lebih dramatis bagi para penonton, serta meningkatkan daya tarik visual animasi secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

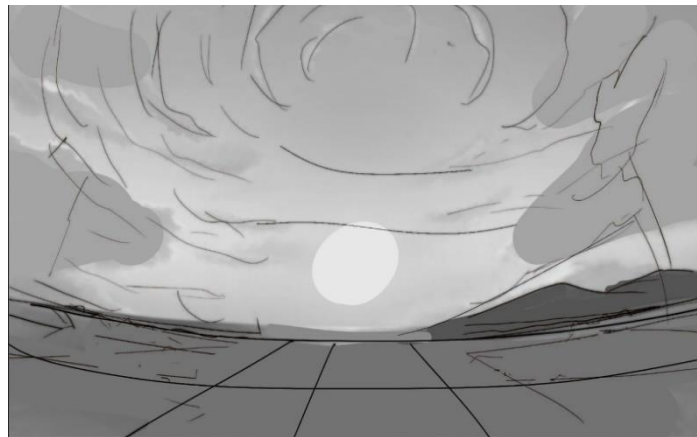
A. Deskripsi Karya

Perancangan *background* menggunakan aplikasi *Procreate* dengan *support* iPadOS. Pada tampilan awal aplikasi *Procreate*, penulis menambahkan lembar kerja gambar baru dengan format ukuran yang sesuai dengan ketentuan dari setiap *scene* animasi. Format yang digunakan berukuran 1920 x 1080 px, dengan resolusi 300 dpi.

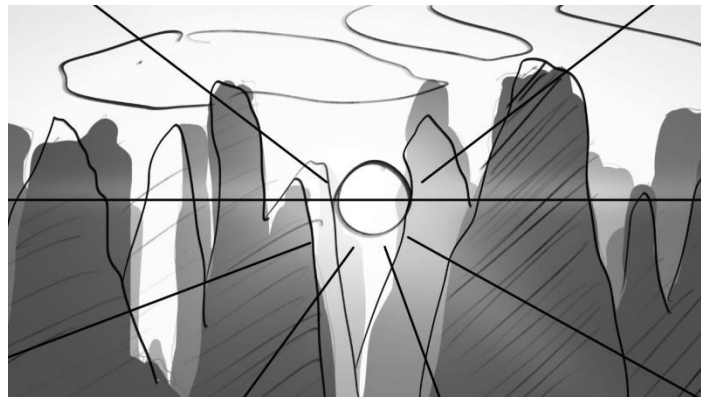


Gambar 3. Tampilan Awal Lembar Kerja Baru
(Sumber : Akbar, 2025)

Dalam perancangan sketsa, perspektif dan perbedaan cahaya digunakan untuk memberikan pemahaman tentang *background* yang akan ditampilkan. Proses ini bertujuan untuk memberikan suasana *background* yang lebih kontras dan dinamis pada setiap adegan melalui pengaturan warna, penggunaan cahaya yang tepat, dan penyesuaian elemen visual yang ada.



Gambar 4. Sketsa Perspektif Frog Eye Dengan Perbedaan Warna Hitam Putih
(Sumber : Akbar, 2025)



Gambar 5. Sketsa Perspektif Satu Titik Dengan Perbedaan Warna Hitam Putih
(Sumber : Akbar, 2025)

Kemudian *background* di *painting* menggunakan *hard brush*, *texture brush* dan *smudge tool* agar terlihat seperti *background anime*, lalu menambahkan beberapa efek cahaya yang memukau bagi para penonton. Efek *background* tersebut dapat memengaruhi emosional pada penonton seperti cahaya sore matahari serta kabut yang dapat meningkatkan penyampaian suatu cerita. Penulis bersama animator

bertanggung jawab pada setiap adegan yang akan divisualisasikan antara karakter dengan *background*.



Gambar 6. Hasil Dari Perspektif *Frog Eye* Dengan Perbedaan Warna Hitam Putih
(Sumber : Akbar, 2025)



Gambar 7. Hasil Dari Perspektif Satu Titik Perbedaan Warna Hitam Putih
(Sumber : Akbar, 2025)

Penulis menerapkan *background* dari susunan atau yang disebut *level cell* yang terdiri dari *background cell*, *underlay*, *character cell*, *overlay*, dan *foreground*. Hal ini juga tergantung pada kebutuhan suatu *scene*.



Gambar 8. Level Cell
(Sumber : Akbar, 2025)

Hasil dari penggabungan *background* dan animasi karakter, dapat menjadi penambahan karakteristik dalam suasana suatu adegan animasi. Seperti adegan dibawah ini, yang menceritakan seorang anak sedang sedih saat kapal tersebut meninggalkan pantai. Efek cahaya matahari serta laut yang berbinar, menambah nilai daya tarik suatu adegan perpisahan serta menambah nilai estetika dalam suatu adegan animasi.



Gambar 9. Background dapat menjadi karakteristik tambahan dan daya tarik visual
(Sumber : Akbar, 2025)

B. Media Utama

Media utama dalam karya ini adalah sebuah film animasi 2D “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*” yang berdurasi 15 menit 35 detik. Film ini disajikan dengan dubbing berbahasa Inggris, guna menjangkau penonton yang lebih luas, serta

dilengkapi dengan subtitle dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Film dirender dalam kualitas 4K (3840 x 2160 *pixels*) dengan format MP4.



Gambar 9. Film Animasi 2D “*The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons*”

(Sumber : Akbar, 2025)

C. Media Pendukung dan *Merchandise*

Media pendukung dalam karya ini berupa *trailer*, poster, *art book*, infografis. Serta *Merchandise* berupa gantungan kunci, stiker, baju, *print arts*, dan gelas mug.



Gambar 10. Media Pendukung Dan *Merchandise*

(Sumber : Akbar, 2025)

PEMBAHASAN/IMPLEMENTASI KARYA

Karya animasi ini direncanakan untuk ditayangkan perdana pada pameran tugas akhir Universitas Potensi Utama. Selain itu, film ini juga ditayangkan melalui masyarakat tapaktuan, rekan keluarga dan teman setempat, serta akan diajukan ke berbagai festival film tingkat nasional maupun internasional, dengan harapan dapat memperkenalkan cerita rakyat Tapaktuan secara lebih luas serta membuka ruang pembahasan mengenai budaya lokal Indonesia melalui medium animasi.



Gambar 11. Implementasi Karya

(Sumber : Akbar, 2025)

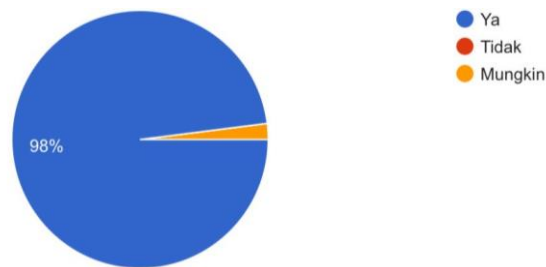
1. Kuesioner

Metode yang dilakukan penulis untuk menganalisis hasil karya perancangan background animasi 2D “The Legend of Tuan Tapa and The Two Dragons” adalah menggunakan kuesioner, yang disebarakan secara langsung dan secara daring. Kuesioner diberikan kepada para responden yang telah menonton film secara keseluruhan, baik melalui penayangan langsung maupun secara daring melalui aplikasi Discord. Penulis Kuesioner ini berhasil memperoleh 50 responden dari berbagai daerah, dengan rentang usia antara 11 hingga 56 tahun, yang terdiri dari pelajar, mahasiswa, orang tua, hingga peminat animasi. Berikut dibawah ini merupakan hasil jawaban responden dari pertanyaan yang telah dibuat dalam bentuk kuesioner.

Apakah perancangan *background* dapat mempengaruhi suasana dalam animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons?* dengan perolehan hasil jawaban

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

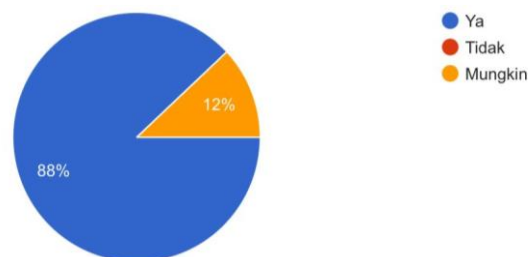
adalah sebesar 98% ya, 0% tidak, dan 2% mungkin. Kesimpulannya adalah sebagian besar para pengisi responden sudah terpengaruh suasana dalam animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons*.



Gambar 12. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi

(Sumber : Akbar, 2025)

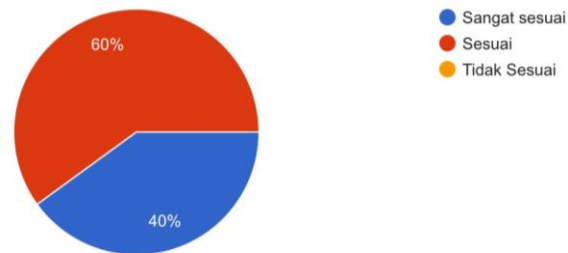
Apakah menurut kamu *style* yang digunakan dalam perancangan *background* animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons* tersebut dapat memiliki daya tarik bagi penonton? dengan perolehan hasil jawaban adalah sebesar 88% ya, 0% tidak, dan 12% mungkin. Kesimpulannya adalah sebagian besar para pengisi responden memiliki daya tarik bagi para penonton.



Gambar 13. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi

(Sumber : Akbar, 2025)

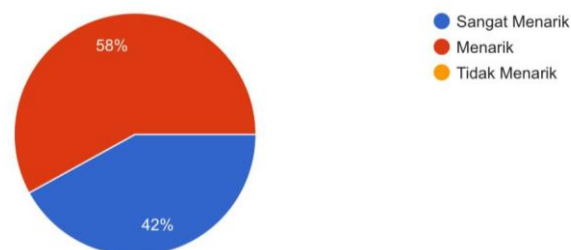
Bagaimana pendapat kamu terhadap perancangan *background* dalam animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons*, apakah sesuai dengan suasana pantai serta pegunungan yang belum ada suatu peradaban? dengan perolehan hasil jawaban adalah sebesar 40% sangat sesuai, 60% sesuai, dan 0% tidak sesuai. Kesimpulannya adalah sebagian besar para pengisi responden sudah sesuai terhadap *background* yang dirancang.



Gambar 14. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi

(Sumber : Akbar, 2025)

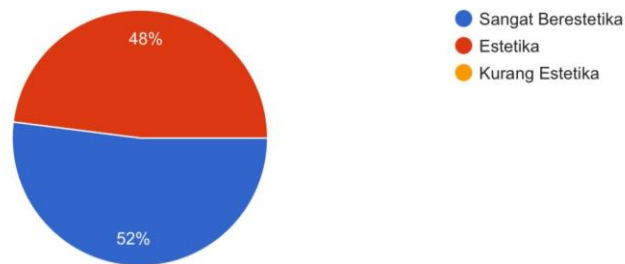
Bagaimana pendapat kamu terhadap penggunaan warna dalam perancangan background dalam animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons?* dengan perolehan hasil jawaban adalah sebesar 42% sangat menarik, 58% menarik, dan 0% tidak menarik. Kesimpulannya adalah sebagian besar para pengisi responden merasa sudah sesuai terhadap pewarnaan pada *background* yang dirancang.



Gambar 15. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi

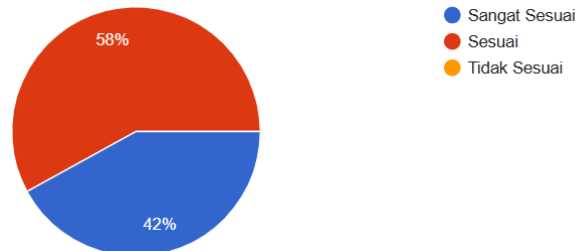
(Sumber : Akbar, 2025)

Bagaimana pendapat kamu terhadap estetika visual pada perancangan background dalam animasi *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons?* dengan perolehan hasil jawaban adalah sebesar 52% sangat Berestetika, 48% Estetika, dan 0% Kurang Estetika. Kesimpulannya adalah sebagian besar para pengisi responden merasa perancangan *background* dalam animasi sudah berestetika.



Gambar 16. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi
 (Sumber : Akbar, 2025)

Bagaimana pendapat kamu terhadap penciptaan film animasi 2D *The Legend Of Tuan Tapa And The Two Dragons*, apakah sesuai dengan cerita Legenda Tapaktuan “Kisah Naga Memelihara Bayi Raja? dengan perolehan hasil jawaban adalah sebesar 42% sangat sesuai, 58% sesuai, dan 0% tidak sesuai. Kesimpulannya para responden merasa sudah sesuai dengan cerita Legenda Tapaktuan Kisah Naga Memelihara Bayi Raja.



Gambar 17. Data Kuesioner Terhadap Perancangan *Background* Pada Animasi
 (Sumber : Akbar, 2025)

SIMPULAN

Cerita Legenda Tapaktuan Kisah Naga Memelihara Bayi Raja merupakan cerita yang sangat berharga bagi masyarakat Kota Tapaktuan, dengan peninggalan jejak kaki Tuan Tapa, kuburan Tuan Tapa, serta situs legenda lainnya yang berada pada Kota Tapaktuan. Untuk mempertahankan peninggalan tersebut, masyarakat kota tapaktuan terus menjaga alam, serta menjaga situs legenda tersebut, agar banyak parawisatawan berkunjung ke Kota Tapaktuan yang dapat meningkatkan perekonomian masyarakat Kota Tapaktuan dan sekitarnya. Melalui proses penciptaan animasi 2D *The Legend of*



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 178-195

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Tuan Tapa and The Two Dragons, cerita ini dapat lebih mudah diakses dengan generasi muda serta audiens secara global. Penciptaan animasi ini terbukti efektif dalam memperkenalkan kembali cerita legenda melalui media yang lebih dikenal oleh masyarakat saat ini, khususnya animasi.

Film animasi ini melibatkan proses perancangan yang dimulai dari riset, pengembangan naskah, desain karakter, background hingga editing. Background tidak berfungsi sebagai latar belakang adegan animasi, tetapi juga sebagai pendukung suasana cerita, menentukan gaya visual animasi, serta menyampaikan pesan dalam film animasi. Dengan perancangan background yang tepat, film animasi dapat meningkatkan estetika visual, meningkatkan pengalaman penonton, memperjelas suasana cerita, dan menyampaikan pesan legenda dengan jelas.

Demikian, pentingnya bagi penciptaan film animasi untuk memfokuskan perhatian pada perancangan background. Background yang baik akan meningkatkan kualitas visual film animasi, meningkatkan daya tarik penonton, dan memperjelaskan alur cerita pada penonton. Dengan penggunaan background yang tepat, film animasi memiliki potensi besar sebagai sarana yang efektif dalam menyampaikan cerita dan menginspirasi seniman dalam membuat suatu animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarul Zibrani, Muhammad Rusdi Tanjung. 2024. Implementasi Teknik Compositing dan Color Grading untuk Meningkatkan Kualitas Visual pada Proses Produksi Film Animasi Brandan Bumi Hangus.
- Asnimar, Iskandar Zulkarnain, Syukur Kholil, Suswanta. 2023. Legenda Tapaktuan Tourist Attraction in South Aceh District.
- Azka Naufal Aidia, Rully Sumarlin, Angelia Lionardi. 2023. Perancangan Background Untuk Animasi 2D "Social Fighter"
- Cheng, A., & Wu, J. (2020). "Visual Design Elements and Their Impact on E-commerce Conversion Rates." *Journal of E-commerce Research*.
- Daniel Morgan. 2020. *Towards A Natural History Of Animated Backgrounds*



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 178-195

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

-
- Darul Qutni Ch. 2002. Legenda Tapaktuan Kisah Naga Memelihara Bayi Raja, Tapaktuan, Mitra Gama Widya.
- Ed Ghertner. 2010. Layout and Composition for Animation, United Kingdom, Elsevier Inc.
- Edi, Riadi. (2016). Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS). Edisi 1. Yogyakarta: ANDI.
- Lionardi, Angelia. (2021). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusutan bagi Anak Anak. Bandung
- Mardi. 2020. Merancang Animasi dan Game dari Cerita Rakyat, Indonesia, C.V Pustaka Media Guru.
- Septyawan, D. (2018). Analisis Film Upin & Ipin dalam Penanaman Karakter Peduli Sosial. Jurnal Sinektik
- Siti Andini, Rinanda Purba. 2024. Perancangan Background Bernuansa Tahun 1947 Pada Animasi 2D Brandan Bumi Hangus
- Studio Ghibli. 2002. Art Book The Art Of Miyazaki's Spirited Away. Tokyo, Tokuma
- Surianto Rusan. 2019. Warna. Batam, Batara Imaji
- Zulisih Maryani, dkk. 2023. Estetika, Seni, dan Media Bunga Rampai Purnatugas Alexandri Luthfi R. ISI Yogyakarta, Bantul, Yogyakarta