

**PERANCANGAN *CONCEPT ART* ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
MENGENAI IDENTITAS BEKASI SEBAGAI KOTA PATRIOT**

***DESIGN OF 2D ANIMATION CONCEPT ART FOR INFORMATION MEDIA ABOUT  
BEKASI IDENTITY AS A PATRIOT CITY***

**Salsabila Winra Khayyira<sup>1</sup>, Mario<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

**salsakhayyira@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dsmario@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,**

**ramadinka@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>**

---

**ABSTRAK**

Bekasi merupakan salah satu kota besar yang terletak di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Sering kali dijuluki dengan candaan “*planet Bekasi*” yang merupakan ungkapan tidak resmi yang berasal dari masyarakat. Julukan semacam ini muncul sebagai cara untuk menggambarkan karakteristik atau fenomena unik dalam suatu wilayah. Karakteristik yang menyebabkan bermunculannya julukan ini yaitu suhu udara Bekasi yang sangat panas dan bentuk jalanan yang rusak bahkan berlubang, padahal Kota Bekasi mempunyai julukan tersendiri sebagai “Kota Patriot”. Berdasarkan fenomena yang terjadi tersebut maka dibuatlah perancangan *concept art* animasi 2D sebagai media informasi mengenai identitas Bekasi sebagai kota patriot pada masyarakat kalangan muda di Bekasi. Untuk menginformasikan masyarakat mengenai sejarah Bekasi sebagai kota patriot. Terinspirasi dari salah satu peristiwa dibalik julukan Bekasi kota patriot, yaitu peristiwa Sasak Kapuk yang dipimpin oleh KH Noer Ali. Pada akhir perjuangan rakyat Bekasi hal tersebut diabadikan pada salah satu karya puisi terkenal Chairil Anwar yaitu “Karawang-Bekasi”.

**Kata Kunci** : fenomena, julukan, kota Bekasi, kota patriot

---

***ABSTRACT***

*Bekasi is one of the big cities located in the province of West Java, Indonesia. Often nicknamed with the joke "planet Bekasi" which is an unofficial expression originating from the community. This nickname appears as a way to describe unique characteristics or phenomena in an area. The characteristics that caused this nickname to emerge are the very hot air temperature of Bekasi and the shape of the damaged and even potholed roads, even though Bekasi City has its own nickname as "patriot city". Based on the phenomena that occurred, a 2D animation concept art design was made*

*as an information media regarding Bekasi's identity as a patriot city for young people in Bekasi. To inform the public about the history of Bekasi as a patriot city. Inspired by one of the events behind the nickname of Bekasi as a patriot city, namely the Sasak Kapuk incident led by KH Noer Ali. At the end of the Bekasi people's struggle, this was immortalized in one of Chairil Anwar's famous poems, namely "Karawang-Bekasi".*

**Keywords:** *bekasi ciy, nickname, patriot city, fenomenona*

---

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Bekasi adalah salah satu kota besar yang berada di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu kota yang terintegrasi dengan wilayah metropolitan Jakarta, sehingga menjadi bagian dari Jabodetabek. Sering kali dijuluki dengan candaan "planet beksi" yang merupakan ungkapan tidak resmi yang berasal dari masyarakat. Julukan semacam ini muncul sebagai cara untuk menggambarkan karakteristik atau fenomena unik dalam suatu wilayah. Salah satu karakteristik yang menyebabkan bermunculannya julukan ini yaitu, suhu udara beksi yang sangat panas. Menurut Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG) terukur suhu Bekasi pada oktober 2023 mencapai 38 °C dengan rata-rata 34,8 hingga 38,6 °C. Hal ini terjadi karena kurangnya Ruang Terbuka Hijau (RTH), yang hanya mencapai 15%, padahal target pemerintah kota adalah mencapai 30% sesuai dengan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008 tentang pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan untuk setiap kota. Ditambah lagi, bentuk jalanan yang rusak dan berlubang menambahkan citra buruk terhadap Kota Bekasi. Padahal Kota Bekasi mempunyai julukan tersendiri sebagai "kota patriot".

Sesuai dengan Peraturan Daerah No. 1 tahun 1998 Kota Bekasi mengenai lambang daerah, kota patriot artinya semangat pengabdian dalam perjuangan bangsa. Julukan ini memiliki peran sejarah dalam perjuangan negara ini tepatnya pada masa kemerdekaan, Kota Bekasi menjadi pintu masuk para patriot untuk merebut kembali kemerdekaan dari tangan penjajah pada era revolusi kemerdekaan (1945-1949). Peranan masyarakat Bekasi yang ikut serta dalam perjuangan melawan penjajah, mulai dari perlawanan antara pihak Bekasi dengan pihak Belanda hingga Jepang. Mawardi menyatakan bahwa julukan kota bisa menjadi kebanggaan masyarakat kota tersebut, bahkan beberapa kota berusaha keras mengembangkan ikon dari yang sudah mereka rancang sebelumnya, dengan julukan tersebut mereka berharap kotanya akan lebih maju. (Mawardi, 2021).

Akan tetapi julukan kota patriot belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia, bahkan masyarakat Bekasi sendiri terutama di kalangan remaja. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk yang berusia antara 10-18 tahun, yang sedang berada dalam fase penting pertumbuhan dan perkembangan. Maka dari itu peran kalangan muda sangat penting karena mereka adalah tonggak perubahan dan memiliki pengetahuan baru, kreatif, dan inovatif yang dapat digunakan untuk membangun bangsa (Safrin, 2016). Hal tersebut juga dipicu dengan minat dari kalangan muda terhadap sejarah. Dilansir dari Radio Republik Indonesia, pengenalan sejarah yang kurang menarik membuat anak muda mulai bosan dan dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat pembelajaran mengenai sejarah dianggap kuno (Riyanto, 2023). Padahal melalui pembelajaran sejarah mampu memahami bangsa ini lahir dan berkembang serta dengan kemajuan teknologi saat ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan sejarah kepada masyarakat.

Mengangkat dari permasalahan tersebut, maka pembuatan *concept art* dalam animasi 2D untuk media informasi sejarah identitas Kota Bekasi sebagai kota patriot dapat memudahkan dalam penyampaiannya. Dengan penggunaan media visual dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan lokasi sekaligus tetap menyajikan gambaran yang jelas dalam proses pembelajaran (Rambing dalam Kustandi, 2017). Dalam perancangannya penulis akan berfokus pada pembuatan *Concept art* adalah jenis ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide dalam pembuatan animasi 2D (Suwasono, 2017). Perkembangan zaman dan teknologi dapat mempengaruhi kebiasaan anak-anak yang cenderung memilih menonton film animasi (Pebriyanto, dkk., 2022). Melalui animasi sebagai media penyampaian informasi dapat menarik minat kalangan muda di Kota Bekasi mengenai sejarah Bekasi sebagai kota patriot, dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021). Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Penulis akan berfokus dalam pembentukan karakter serta *environment* yang berkaitan untuk penggambaran *storytelling* yang akan di rancang.

## 2. LANDASAN TEORI

Sejarah adalah studi tentang peristiwa-peristiwa masa lalu yang dialami oleh manusia, disusun secara sistematis dan ilmiah untuk memahami perkembangan serta dinamika

peradaban. Menurut (Hugiono, 1992), sejarah adalah rangkaian peristiwa masa lalu yang dialami oleh manusia yang direkonstruksi secara ilmiah. Penyusunan sejarah melibatkan penetapan ukuran waktu serta interpretasi dan analisis kritis dengan tujuan agar peristiwa-peristiwa tersebut dapat dipahami secara lebih mendalam dan sistematis. tafsiran ini membantu masyarakat untuk memahami asal usul dan perkembangan peradaban mereka serta belajar dari pengalaman masa lalu.

Kota adalah sebuah sistem yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Kota bukan hanya terdiri dari unsur-unsur fisik, manusia, dan benda-benda, tetapi juga berfungsi sebagai cerminan masyarakat yang membutuhkan pengelolaan, pemerintahan, perdagangan, budaya, pendidikan, serta komunitas. Semua ini diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung keberadaan dan interaksi manusia. (Egger, 2006).

Menurut (Bakry, 2010) Patriotisme adalah semangat dan rasa cinta terhadap tanah air yang menyempurnakan konsep nasionalisme. Dalam konteks ini, patriotisme bukan hanya sekedar bentuk apresiasi terhadap negara, tetapi juga mencerminkan dedikasi dan komitmen terhadap kesejahteraan serta kemajuan bangsa.

Menurut (Barker, 2013) Identitas berhubungan dengan keterkaitan rasa peduli dan dan juga rasa bangga berada didalam suatu masyarakat tertentu yang keberadaannya dimaknai dengan sifat, kepercayaan dan gaya hidup. Pada konteks tersebut dapat diartikan seperti keberadaan masyarakat tersebut sudah menjadi identitas didalamnya yang memunculkan keunikan didalamnya.

Menurut Sobur dalam Ubay (2019), media informasi merupakan sebagai alat grafis yang digunakan untuk menangkap dan memproses kembali informasi-informasi visual. Hal utama yang menjadi pertimbangan dalam media informasi lingkungan adalah visibilitas dan konteks dari media itu sendiri.

(Suprpto et.al, 2007) menyatakan bahwa Patriotisme adalah semangat cinta tanah air atau sikap seseorang yang bersedia berkorban demi kemakmuran dan kejayaan negaranya. Patriotisme juga merupakan jiwa dan semangat yang memperkuat nasionalisme. (Bakry, 2010).

Animasi merupakan kumpulan gambar berupa frame yang terdiri dari satu gambar yang disusun kemudian ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak (Munir, 2012). Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Kelebihan lain dari animasi dapat juga menjadi media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi dan mempengaruhi audiens (Pebriyanto, dkk., 2022).

Concept art mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual (Tobing, Afif & Sumarlin, 2023). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan concept art adalah untuk menerjemahkan ide, gagasan, atau suasana hati ke dalam bentuk visual yang akan menjadi acuan dalam pengerjaan proyek hingga tahap produksi akhir.

*Mixed method* atau juga disebut metode penelitian kombinasi dari dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2013), Metode yang mengkombinasikan atau menggabungkan kedua metode untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga data yang diperoleh lebih valid. Menurut Aramo-immonen dalam (Pane, Hadju, Maghfuroh. 2021), metode campuran merupakan pendekatan dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian, metode ini memberikan keluasaan untuk mendalami objek penelitian.

### **3. DATA DAN ANALISIS**

#### **3.1 Data Obyek Penelitian**

Bekasi selama periode revolusi dari tahun 1945 hingga tahun 1949 menjadi salah satu kejadian perlawanan rakyat pada masa itu, sehingga mendapat julukan sebagai Kota Patriot. Pada tanggal 23 November 1945, sebuah pesawat Dakota yang membawa sekitar 25 anggota militer sekutu melakukan pendaratan darurat di wilayah Rawa Gatel, Cakung, yang saat itu masih termasuk dalam wilayah Bekasi. Saat masyarakat sekitar mendekati lokasi kejadian untuk melihat pesawat yang jatuh, tentara Inggris, yang menganggap wilayah tersebut sebagai bagian dari kekuasaan Indonesia, merasa terancam dan menembak ke arah penduduk. Berita penyanderaan ini membuat pihak sekutu geram, sehingga pada tanggal 29 November 1945 mereka mengirim pasukan untuk mengecek kejadian tersebut. Tentara Inggris yang melakukan penyisiran di rumah-rumah warga disambut serangan dari para pejuang yang bersenjatakan parang dan pedang. Pertempuran pun pecah, mengakibatkan puluhan pejuang gugur dan satu tentara Inggris tewas. Peristiwa ini dikenal sebagai Pertempuran Sasak Kapuk.

Pada tanggal 13 Desember 1945, konvoi Inggris yang lebih besar menyerang kembali Bekasi. Sekutu mengerahkan pasukan infanteri yang didukung artileri, tank, pesawat, dan truk berisi tentara bersenjata. Mereka menyerang melalui Cakung tapi gagal, lalu mencoba masuk melalui Pondok Gede dan berhasil mencapai Bekasi. Pertempuran ini menyebabkan banyak korban jiwa, dan ribuan rumah dibakar, membuat Bekasi menjadi lautan api. Banyak warga

terpaksa mengungsi, dan peristiwa ini dikenang sebagai Bekasi Lautan Api, diabadikan dalam puisi "Karawang-Bekasi" oleh Chairil Anwar.



Gambar 1. Peristiwa Bekasi Lautan Api

Sumber : Instagram/evan.historian

Nama Kota Bekasi berasal dari nama tempat dan Sungai “Chandrabhaga” pada zaman kuno, yang merupakan peninggalan dari masa Kerajaan Tarumanegara.. "Chandra" berarti bulan, sedangkan "Bhaga" berarti bagian, sehingga secara etimologis kata "Chandrabhaga" berarti bagian dari bulan. Kemudian, kata Chandrabhaga diubah menjadi Bhagasasi dan akhirnya disingkat menjadi Bhagasi. Saat pemerintahan belanda menduduki Indonesia, penulisannya berubah menjadi “Baccasie” lalu diakhiri dengan menjadi Bekasi sampai saat ini.

### 3.2 Data Khalayak Sasaran

Target perancangan ini ditujukan kepada masyarakat bekasi terutama kalangan remaja dengan rentang usia 16-18 tahun keatas. Namun, ada kemungkinan bahwa karya ini dapat disukai oleh beragam kalangan lain

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

Tabel 1. Analisis Karya Sejenis

Karya Sejenis		
Raya and The Last Dragon	Grave of Fireflies	Moana
		

Penulis menggunakan karya sejenis sebagai referensi pada pembuatan karakter yang dikelompokkan menjadi animasi *Raya And The Last Dragon* (acuan eksplorasi desain karakter), *Grave of the Fireflies* (acuan desain *Environment*) dan *Moana* (acuan desain *Key Art*), yang kemudian disesuaikan dengan data yang didapatkan.

### 3.4 Observasi

Observasi dilakukan di beberapa daerah di Bekasi dengan melihat identitas daerahnya serta mengamatinya. Bambu runcing merupakan salah satu ikon terkenal dari kota Bekasi dalam menggambarkan perjuangan, hal ini bahkan dijadikan sebagai lambang kota patriot. Seringkali objek ini ditemukan dengan berbagai variasi bentuk bambu. Selain itu, kota Bekasi identik dengan unsur kebudayaan betawinya.

Adapun observasi melalui media sosial kebanyakan konten mengenai kota Bekasi hanya berupa ejekan “planet Bekasi” hal itu tentunya membuat citra buruk, seakan-akan Bekasi hanyalah berupa daerah antah berantah bahkan ada yang menyebutkan Bekasi bukan di bumi melainkan dunia lain.

### 3.5 Wawancara



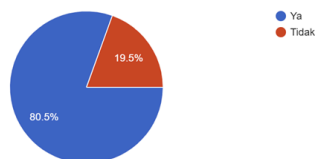
Gambar 2. Wawancara dengan Narasumber

Sumber : Dokumentasi Pribadi

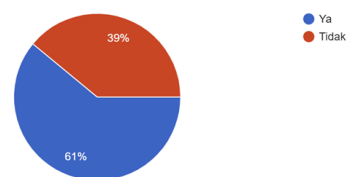
Pada gambar diatas penulis melakukan wawancara dengan kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Bekasi yang dilakukan di kantor dinas pemerintah kota bekasi yang berada di Bappeda (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah), dengan menanyakan perihal fenomena yang beredar di kota bekasi. Kebanyakan masyarakat tidak begitu mengenal bekasi sebagai kota patriot yang merupakan julukannya.julukan juga dapat berarti harapan bagi daerah tersebut untuk masyarakatnya untuk selalu mempertahankan *jargonnya*. Beliau mengungkapkan pembuatan julukan ini diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk berbangga menjadi masyarakat kota bekasi yang memiliki sejarah perjuangan para patriot menghalau sekutu dalam mempertahankan kemerdekaan.

### 3.6 Data Hasil Kuesioner

Apakah anda mengetahui tentang julukan "Planet Bekasi" ?  
41 responses



Apakah anda mengetahui julukan "Bekasi Kota Patriot"  
41 responses



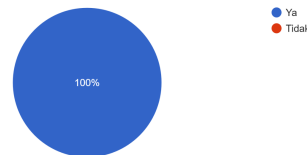
Gambar 3. Hasil data Kuesioner



Sumber : dokumentasi Pribadi

Kuesioner digunakan guna mengukur pengetahuan khalayak sasaran pada fenomena julukan planet Bekasi. Pada tabel 1.7 diatas terlihat mayoritas lebih mengetahui akan julukan “planet Bekasi” dibandingkan dengan julukan “kota patriot”

Apakah karya concept art animasi 2D "Art of Baccasie City of Patriot" ini su-  
informasi mengenai identitas Bekasi sebagai kota patriot?  
26 jawaban



Gambar 4. Hasil data Kuesioner

Sumber : dokumentasi Pribadi

Pada grafik tersebut diketahui bahwa *concept art* tersebut sudah berhasil menginformasikan mengenai identitas Bekasi sebagai kota patriot kepada khalayak

## 4. KONSEP PERANCANGAN

### 4.1 Konsep Pesan

Perancangan *concept art* ini bertujuan untuk menginformasikan julukan Bekasi sebagai kota patriot kepada remaja. Hal ini dilakukan untuk melestarikan sejarah Bekasi, tidak dengan cara kuno, tetapi dengan mengenalkan identitas kota melalui kebudayaan dan masyarakatnya. Cerita perjuangan imajinatif digunakan untuk mengembalikan identitas Bekasi yang hancur akibat kutukan aneh. Diharapkan cerita ini dapat membuat masyarakat mengetahui identitas Bekasi sebagai kota patriot.

### 4.2 Konsep Kreatif

Tahapan konsep kreatif dimulai dengan menganalisis dan mengeksplorasi data untuk disesuaikan dengan target audiens remaja berusia 12-21 tahun. Selanjutnya, dibuat ide cerita, karakter, dan environment dengan tema petualangan fantasi yang terinspirasi dari sejarah perjuangan sasak kapuk. Pembuatan moodboard dan referensi dilakukan untuk mempermudah perancangan, diikuti dengan sketsa kasar sebelum pewarnaan dan rendering. Akhirnya, disusun layout untuk dijadikan art book.

### 4.3 Konsep Media

Konsep media dalam perancangan ini adalah *Concept Art* animasi 2D yang berupa Artbook, berisi rancangan ide serta informasi seputar karakter, environment serta aset-aset visual yang mendukung perancangan. Proses perancangan dari sketsa hingga finalisasi. Adapun media pendukung seperti *merchandise*, poster, serta souvenir.

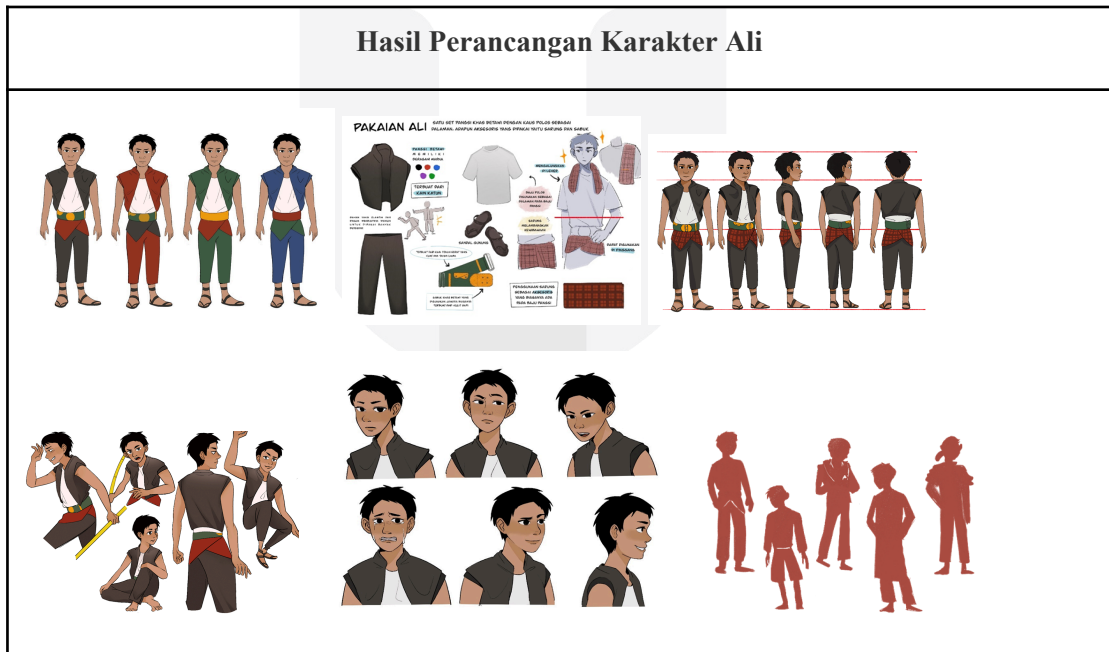
### 4.5 Konsep Visual

Pada cerita ini, terdapat 1 karakter utama, 1 karakter antagonis serta 1 karakter pendukung. Karakter utama bernama Ali (laki-laki) merupakan remaja berusia 16 tahun, kemudian terdapat karakter lainnya yang merupakan musuh dari Ali yakni Jin Api, serta karakter pendukungnya yaitu Jin Bambu.

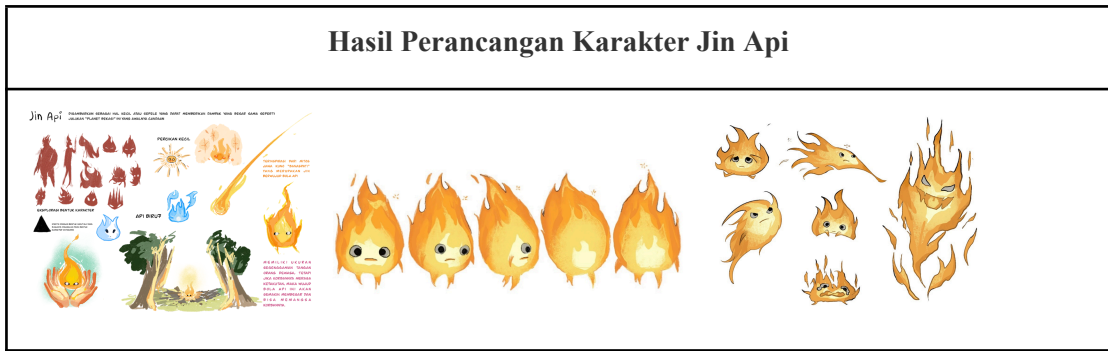
### 4.6 Hasil perancangan

berikut perancangan yang telah saya lakukan:

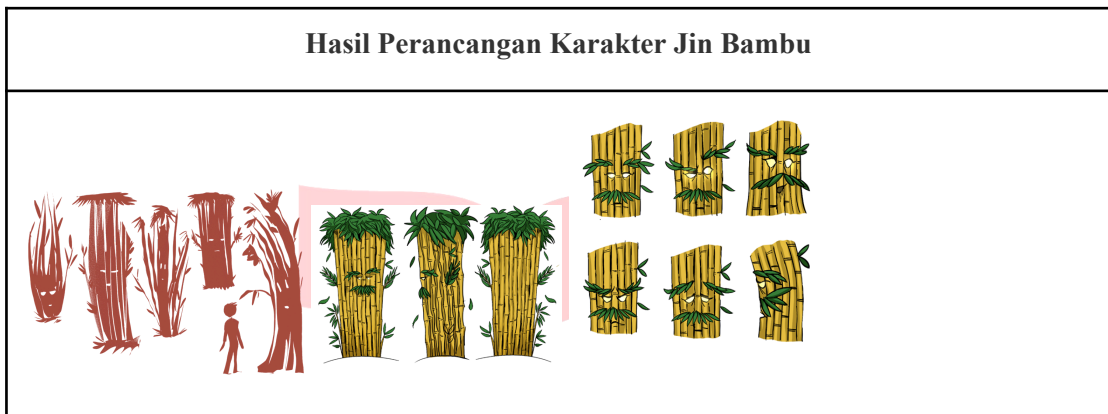
Tabel 2. Hasil Perancangan Karakter Ali



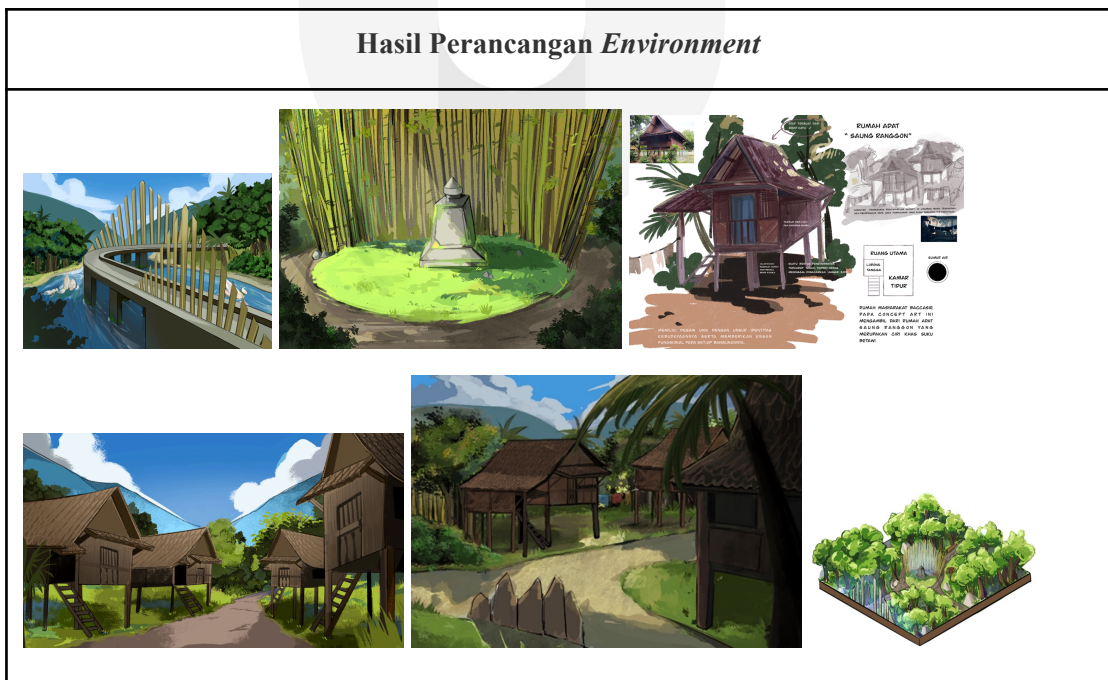
Tabel 3. Hasil Perancangan Karakter Api



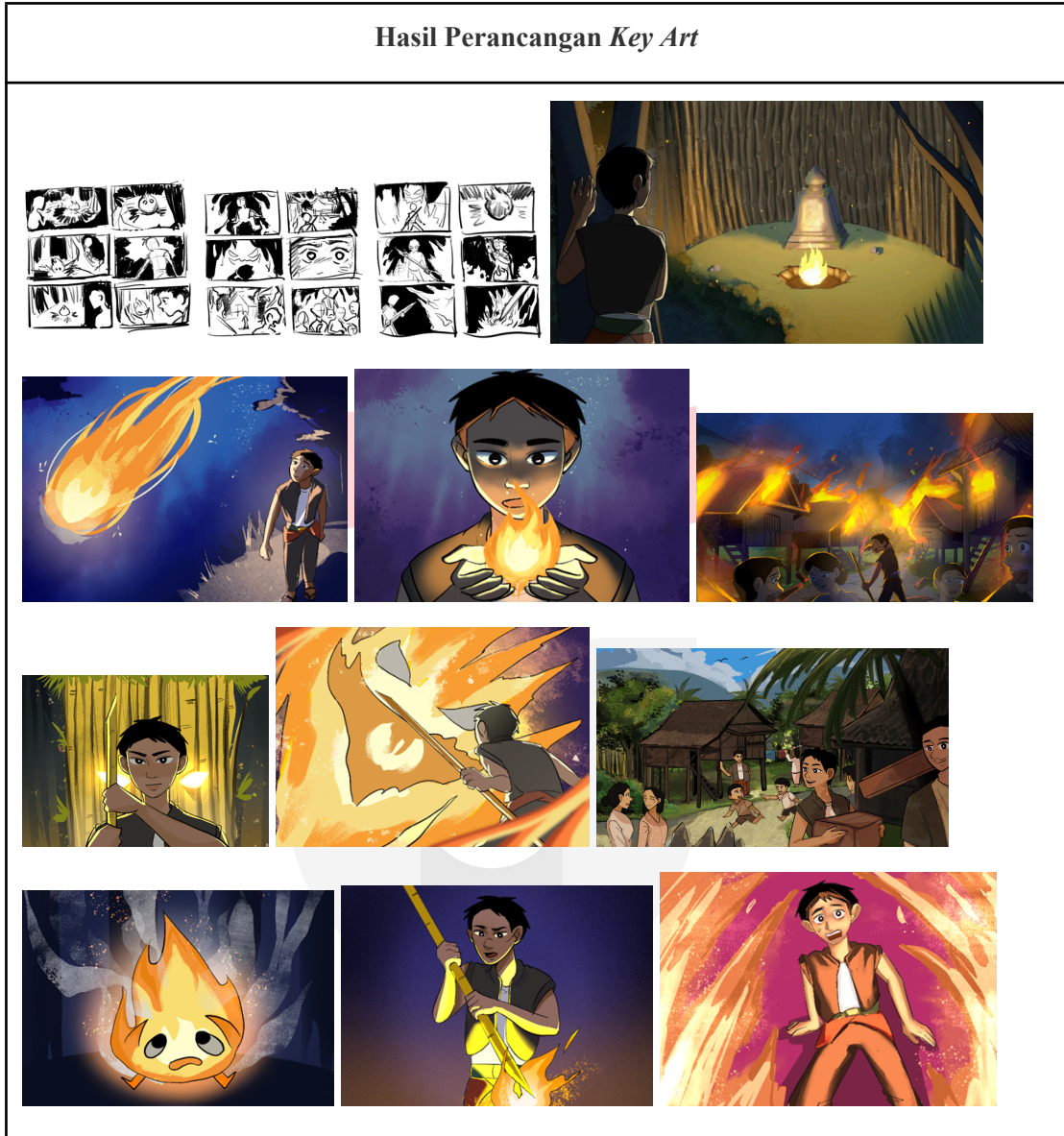
Tabel 4. Hasil Perancangan Karakter Bambu



Tabel 5. Hasil Perancangan *Environment*



Tabel 6. Hasil Perancangan *Key Art*



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dirangkum, *concept art* ini menggambarkan identitas Kota Bekasi sebagai Kota Patriot, yang berawal dari fenomena "*Planet Bekasi*" di media sosial. Kota Bekasi tidak seperti yang digambarkan dalam sebutan "*Planet Bekasi*" karena sebenarnya memiliki julukan atau lambang sebagai kota patriot. Penamaan "Kota Patriot" sendiri memiliki sejarah panjang tentang perjuangan masyarakat Bekasi dan budaya atau identitas kota tersebut. Selain itu, usaha dari komunitas kreatif di Kota Bekasi dalam menciptakan karya dan kegiatan positif diharapkan dapat memperbaiki citra kota ini. Berdasarkan data kuesioner yang dilakukan karya perancangan *concept art* animasi 2D sudah berhasil menginformasikan kepada masyarakat Bekasi terutama remaja untuk mengetahui identitas Bekasi sebagai kota patriot

Dalam perancangan *concept art* dalam animasi 2D ini, disimpulkan terdapat beberapa tahapan penting diantaranya, pengumpulan data dan analisis serta pencarian referensi, kemudian dilakukan eksplorasi pada pembuatan karakter seperti siluet, bentuk, *turn around*, gestur, ekspresi, serta pewarnaan. Kemudian dilakukan pembuatan *environment* yang diambil dengan beragam perspektif serta eksplorasi yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang dapat menggambarkan *mood* pada adegan visual. Adapun pembuatan *key art* yang membantu dalam menyesuaikan adegan pada penyampaian cerita, dengan menggabungkan karakter dan *environment* yang telah dibuat.

### 5.2 Saran

Diharapkan dengan data dan informasi yang dikumpulkan dalam memvisualisasikan sebuah sejarah serta identitas Kota Bekasi dapat membantu untuk menjadi landasan awal dalam pembuatan animasi 2D mengenai identitas Bekasi sebagai kota patriot dan dapat terealisasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Anwar, Ali. (2016). *Citra Kota Bekasi dalam Arsip*
- Barlian, E. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. *INA-Rxiv*.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/aucjd>
- Chris Barker, *Cultural Studies Teori dan Praktik*, diterjemahkan oleh Nurhadi (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2013), 174.
- Dedy Rahman Prehanto, *Konsep Sistem Informasi*, (Surabaya: Scopindi Media Pustaka, 2020), hlm. 12.
- Epni Sudrajat, (2020) *APLIKASI SISTEM KOMUNIKASI PERSONAL ANAK AUTISTIK*  
Universitas Pendidikan Indonesia.  
[https://repository.upi.edu/48705/4/T\\_PKKH\\_1707815\\_Chapter3.pdf](https://repository.upi.edu/48705/4/T_PKKH_1707815_Chapter3.pdf)
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Kanada: Fowler Cartooning Ink.
- Jamaluddin, A. N. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya (PDF)*. Bandung: CV. Pustaka Setia. ISBN 978-979-076-518-4.
- Jelahut, F. E (2022). Aneka Teori dan Jenis Penelitian Kualitatif.  
[https://www.researchgate.net/publication/363275383\\_Aneka\\_Teori\\_Dan\\_Jenis\\_Penelitian\\_Kualitatif](https://www.researchgate.net/publication/363275383_Aneka_Teori_Dan_Jenis_Penelitian_Kualitatif)
- Mawardi, Dodi. 2021. *Fakta di Balik Julukan Nama Kota di Indonesia*.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Pane, Ismail. 2021. *Desain Penelitian Mixed Method*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91

- Pratama, Denny. Karakteristik perkembangan remaja. 2021  
<http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/49/48>
- Roberts, S. 2007. Character Animation: 2D Skills for Better 3D. Netherlands: Focal Press.
- Rummens J. (1993). "Personal Identity and Social Structure in Saint Maartin: A Plural Identity Approach". Unpublished Thesis/Dissertation, York University
- Santoso, B. (2017). BAHASA DAN IDENTITAS BUDAYA. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*,  
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/sabda/article/view/13266>
- Sutiah, Pengembangan Media Pembelajaran PAI, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hlm. 24.
- Suwasono, A.A (2017). KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI.  
<https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1765>
- Tillman, Bryan. 2011. Creative Character Design. USA: Elsevier Inc.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER 2D MBOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Wijayanto, Hudi. 2022. Profil Data Sektoral Kota Bekasi Tahun 2022
- White, Tony. 2009. How to Make Animated Films. Inggris: Elsevier Inc.
- Widadijo, W.T. (2017). 12 PRINSIP ANIMASI DALAM SERIAL “Adit & Sopo Jarwo”  
<http://aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/7/6>