

DOKUMENTER ANIMASI: Sebuah Kritik Wacana Visual

Oleh

Anggar Erdhina Adi

Mahasiswa program Magister Desain, Sekolah Pascasarjana ITB Bandung

Jl. Ganesha 10 Bandung, Jawa Barat

E-mail: anggarerdhina@gmail.com

Abstract

Animation documentary is a contemporary phenomenon, it come together with reality and film naration, eventhough the value of reality does not fixed. By psychoanalysis approach, this article try to explore the value of ideology as visual image representation about reality. Debating of visual image does not as reality representation, and it can be minimalized by understanding of visual metaphore which used by animation documentary filmmaker.

Key words : film, documentary, animation, psychoanalysis, and ideology

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Istilah dokumenter animasi mungkin kurang begitu dikenal di Indonesia. Hal ini dipengaruhi adanya perkembangan industri animasi di tanah air yang masih berjalan lambat. Kecenderungan ini kemudian diperburuk lagi dengan munculnya berbagai macam film animasi dari luar negeri yang bisa dikatakan memiliki *rating* lebih tinggi. Situasi ini mengakibatkan pengembangan animasi dengan *genre* tertentu sangat sulit untuk menemukan wadahnya. Animasi di Indonesia lebih banyak dinikmati sebagai hiburan yang relative mencirikan anak-anak, yang ironisnya potensinya kurang begitu diperhatikan.

Menurut Bruno Edera (1977), animasi adalah salah satu cabang dari film *live shot*, yang materialnya digantikan oleh lukisan, gambar atau visualisasi 3 dimensi.

Secara mendasar cara penyajiannya dilakukan dengan *frame by frame* atau gerakan *stop motion*. Hal ini menghasilkan sebuah ilusi dari teknik tersebut menjadikannya tampak bergerak/seolah-olah hidup. Kata animasi berasal dari kata *animation*, yang berasal dari kata dasar *to animate* yang berarti menggerakkan atau menghidupkan. Secara umum animasi merupakan sebuah rangkaian pekerjaan untuk menghidupkan, menggerakkan suatu benda mati dengan memberikan dorongan kekuatan, emosi untuk menjadi terkesan bergerak dan hidup melalui berbagai macam medium. Kemampuan untuk menganimasikan tersebut menjadikan sebuah animasi terkesan hidup karena sentuhan kreativitas pembuatnya.

Dewasa ini film animasi tidak hanya berkembang pada domain fiksi saja, melainkan juga merambah pada dokumenter animasi. Genre ini masih bisa dikatakan sebagai sesuatu yang baru,

namun beberapa film dokumenter animasi yang bermunculan menunjukkan bahwa *genre* ini memiliki potensi. Dokumenter animasi merupakan fenomena baru dalam menceritakan sebuah realitas. Biasanya kebanyakan orang mengenal film dokumenter merupakan gambar dari sebuah kejadian nyata yang dirangkai menjadi cerita.

Jhon Grierson (1930) dalam Ayawaila (2008) mengatakan bahwa dokumenter adalah "*a creative treatment of actuality*", dapat dipahami bahwa dokumenter merupakan sebuah proses kreatif dalam merangkai gambar. Cerita yang tersaji dalam dokumenter tidak direkayasa sedikit pun, karena merupakan adegan nyata. Data dan fakta yang telah ada kemudian disusun menjadi sebuah cerita yang menarik, melalui '*creative treatment*'.

Kemunculan dokumenter animasi menimbulkan berbagai pertanyaan mengenai realitas itu sendiri. Animasi merupakan sebuah simulasi karena tidak pernah memiliki referensi realitasnya. Proses penciptaannya terwujud dalam sebuah bentuk nyata melalui model-model yang tidak pernah ada. Menurut Yasraf A. Piliang (2011) simulasi menjadikan manusia mampu membuat sesuatu yang bersifat khayali, fantasi, maupun ilusi sehingga mampu mewujudkannya menjadi tampak nyata. Jika dokumenter merupakan sebuah rekaman nyata, maka dokumenter animasi tercipta melalui interpretasi pembuatnya.

Animasi tercipta melalui sebuah simulasi yang bersifat interpretatif dan subyektif sehingga nilai kebenarannya menjadi dipertanyakan. Melalui bahasa visual tersebut pembuat film memasukkan ideologi yang memiliki banyak makna.

Beberapa film animasi memperlihatkan keraguan tentang representasi visual dan informasi faktual tentang wacana animasi sebagai sebuah dokumenter. Kemampuan pembuatnya dalam proses simulasi ini menggambarkan manusia sebagai makhluk yang digerakkan oleh keinginan tak sadarnya untuk mewujudkan keinginan terpendamnya (Alwisol, 2008). Melalui sebuah ideologi pembuat film *genre* ini mensimulasikan sebuah cerita yang secara visual merupakan hasil penciptaan, dan bukan realitas.

Metode

Sebagai sebuah *genre* baru, dokumenter animasi menawarkan begitu banyak pendekatan sebagai bahan kajian analisis. Fenomena tentang nilai realitas yang terus dipertanyakan mengandung berbagai makna dan menimbulkan bermacam pertanyaan. Sebagai sebuah cabang audio visual, dokumenter animasi dipandang sebagai sebuah teks. Dalam hal ini, dokumenter animasi bisa dikatakan ambigu, karena bersifat polisemik dengan memproduksi banyak makna untuk dipahami. Namun begitu, terdapat dua hal penting yang menjadi metode analisis dalam tulisan ini, yaitu analisis semiotika dan psikoanalisis Sigmund Freud.

Analisis dilakukan pada pemahaman umum terhadap fenomena dokumenter animasi sebagai sebuah representasi faktual dari realitas. Analisis yang dilakukan tidak mengambil contoh kasus pada film tertentu, namun hanya melakukan pengamatan terhadap fenomena *genre* film ini. Pendekatan tersebut digunakan untuk mengetahui makna ideologis dari dokumenter animasi, sehingga di masa mendatang akan terbuka ruang baru untuk penelitian

selanjutnya. Objek ini menawarkan ruang yang begitu luas untuk berbagai macam analisis karena masih dianggap sebagai sesuatu yang baru di Indonesia.

PEMBAHASAN

Dokumenter Animasi

Reaksi penonton dalam berbagai macam pandangan memperlihatkan anggapan kontradiktif terhadap genre ini, karena dianggap mengubah tatanan struktur yang ada tentang dokumenter "*live shot*". Gambar yang terekam sebagai representasi dari realitas, dalam pandangan dokumenter memiliki nilai faktual sebenarnya. Hal ini disebabkan karena *footage* tersebut direkam berdasarkan kejadian nyata tanpa rekayasa, sehingga *footage* nya disebut sebagai *live shot*. Melalui *footage* tersebut maka sebuah cerita dapat dirangkai untuk menyampaikan pesan tertentu.

Konstruksi animasi sebagai bahasa realitas merupakan sebuah reaksi yang keluar dari strukturnya, yaitu kejenuhan terhadap gambar nyata/"*real*". Namun, kemungkinan juga konstruksi dari teks dokumenter animasi dibuat karena merupakan salah satu cara efektif untuk menceritakan realitas, terkait kejadian, dan pelaku yang terjadi telah lewat. Kondisi ini merupakan sebuah reaksi terhadap strukturalis di mana permainan tanda secara bebas menjadi pijakan utama, sehingga ruang pada ketidakstabilan makna menjadi sangat sangat terbuka.

Kondisi sekarang ini dipahami sebagai sebuah kecenderungan ironik dalam dunia posmodernisme. Produksi sebuah tanda tidak lagi hanya sekedar menciptakan tanda sebagai wacana komunikasi bermakna, akan tetapi

cenderung mendekonstruksi tanda dan makna sehingga merusak rantai komunikasi dengan menampilkan wacana komunikasi yang tidak bermakna (Piliang, 2011:199). Imajinasi tentang kejadian nyata yang tidak mampu terekam kamera menjadi sebuah fantasi sehingga animasi dianggap memberikan sebuah jawaban. Dengan bantuan teknologi, maka dimungkinkan terciptanya model-model seperti dalam fantasi. Wacana estetik kontemporer saat ini telah memasuki kondisi yang berbeda, karena perbedaan fantasi dan realitas menjadi seperti tanpa sekat. Menurut Baudrillard (dalam Piliang, 2011:200) penciptaan model-model sebuah realitas tanpa referensi asal-usul disebutnya sebagai hiper realitas.

Teknologi menggantikan jenis *encoding* yang dilakukan oleh kamera, sehingga melalui rangkaian kode-kode tersebut teknologi -komputer- mampu membuat realitas tanpa ada sumber asalnya. Kemampuan teknologi memberi keleluasaan yang tidak terbatas dalam penggunaannya. Model diwujudkan berdasarkan imajinasi sebagai perwujudan dari realitas.

Bentuk dan model yang hadir dalam wujud visual merupakan bagian dari imajinasi. Imajinasi tidak lagi mampu dibatasi oleh wujud realitas, dengan bantuan teknologi penciptaan model-model simulasi menjadi sebuah keniscayaan, sehingga batas tentang realitas dan fantasi akan nampak terlihat melalui model yang dibangun dalam film animasi. Salah satu contohnya adalah pada saat tertentu penonton diajak untuk memahami dan menerima model tersebut sebagai sesuatu yang ideal tentang realitasnya, misalnya manusia yang digambarkan memiliki kepala tidak

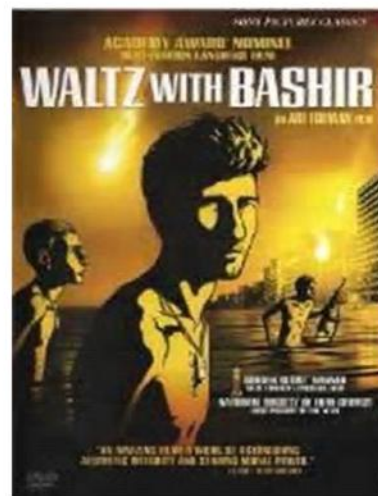
utuh seperti dalam film *Ryan* karya Chris Landreth (2004).



Gambar 1. Cover film *Ryan*
Sumber : google image oleh Chris Landreth (2004). diambil dari google.com.

Namun pada saat yang lain representasi tentang seorang manusia berbeda dengan model yang ditawarkan pembuat film *Ryan*. Seperti yang terlihat dalam *Waltz with Bashir* film karya Ari Folman (2008) yang memperlihatkan representasi yang berbeda. Dalam film ini karakter bisa dikategorikan tidak abstrak, akan tetapi juga bisa dikatakan tidak natural. Film ini menggambarkan pengalaman animasi tentang ingatan, halusinasi dan kenangan pertempuran seorang tentara saat perang di Lebanon. Meskipun memiliki gaya dalam bercerita, film ini jelas menandakan referensi yang mudah dipahami dan tidak bisa/sempat didokumentasikan.

Dengan mengacu pada pandangan pribadi dari realitas dan kenangan, citra non-mimesis tidak mengurangi nilai kebenaran film dokumenter karena mengacu pada aspek-aspek realitas yang tidak dapat secara langsung divisualisasikan sebab mereka secara fisik tidak ada. Hal ini terjadi karena kejadian telah berlalu dan *footage* tidak ada, sehingga animasi menawarkan sebuah kemampuan untuk membangun modelnya. Paul Wells (2002:59) menegaskan, "animasi" menembus "ke daerah-daerah yang tidak dapat dikonseptualisasikan dan diilustrasikan dalam bentuk lain".



Gambar 2. Cover film *Waltz with Bashir* karya Ari Folman
Sumber : google image oleh Ari Folman (2004) diambil dari google.com.

Simulasi dalam animasi sendiri menimbulkan kompleksitas, karena upaya untuk menangkap realitas dan mewujudkannya dalam citra visual jelas

dibangun tanpa memiliki referensi yang pernah ada. Namun, beberapa orang berpendapat bahwa tanda teks yang muncul dari dokumenter animasi dapat diterima sebagai realitas. Pemahaman indeksial terhadap sebuah tanda menunjukkan bahwa tanda merujuk pada makna indeksialnya. Martin Lefebvre membedakan antara langsung dan tidak langsung hubungan indeksial sebuah tanda. Dalam indeksial langsung, obyek bertindak sebagai penyebab utama makna dari sebuah tanda seperti sidik jari dan foto, sedangkan dalam hubungan indeksial tidak langsung tanda-tanda dipengaruhi oleh obyek, seperti dalam lukisan (Elkins, 2007:231). Sehingga dapat dipahami bahwa referensi visual yang ada telah memberikan dampak terhadap perwujudan sebuah citra visual dalam film animasi. Pemahaman ini seolah-olah memberikan arti bahwa representasi visual telah merujuk pada citra sebenarnya, sehingga sebuah simulasi dipahami menjadi sesuatu yang nyata.

Animasi secara fisik bersifat representatif sehingga dipandang oleh banyak orang sebagai tataran kedua. Pandangan ini memperlihatkan jarak citra dari "realitas" menjauh, sedangkan gambar fisik indeksial mungkin akan menjadi persamaan pada tingkat pertama. Kode semiotik ini memberikan pemahaman bahwa makna persamaan tersebut pada akhirnya akan diterima, namun memerlukan citra yang dianggap ideal dalam merepresentasikan realitas. Meskipun kemungkinan render dalam film animasi memperlihatkan karakter realis terhadap sebuah objek, keberadaannya mungkin akan dipertanyakan, berbeda dengan foto atau video yang merupakan rekaman langsung dari kejadian nyata.

Kesadaran

Sigmund Freud berpendapat bahwa objek psikologi adalah sebuah kesadaran (Suryabrata, 1988: 141) psikoanalisis memberikan gagasan yang mendasar bahwa pikiran dan tindakan dasar yang dilakukan manusia adalah proses yang tidak disadari oleh manusia. Manusia memiliki dorongan psikis yang dilandasi dengan kesenangan dan pemenuhan akan sebuah keinginan. Dokumenter animasi memperlihatkan bagaimana seorang individu + pembuat film animasi dokumenter + berusaha memenuhi keinginannya untuk menggambarkan sebuah realitas melalui film. Menceritakan sebuah kisah nyata tanpa memiliki data sumber *live shot*, menjadi sebuah kendala utama dalam proses pembuatan dokumenter animasi. Dorongan psikologis ini memberi dampak pada pembuat film ini untuk melakukan kreatifitasnya. John Grierson di 1930 (Sorensen, 2001:12), menyatakan meskipun film dokumenter bisa dikatakan sebagai "alternatif kreatif aktualitas", penggunaan animasi dalam konteks ini menimbulkan berbagai pertanyaan tentang animasi dokumenter dalam mewakili objek aslinya. Namun, bahasa visual pada animasi memperlihatkan konstruksi yang menggambarkan peristiwa bahwa animator juga bertindak sebagai sutradara *live action* dokumenter.

Menurut pandangan psikoanalisis Sigmund Freud (dalam Alwisol, 2008) menyatakan bahwa pada kesadaran tingkat 3 yaitu sadar, manusia mengalami persepsi, pikiran, perasaan, dan ingatan. Kesadaran ini yang mendorong pembuat film dokumenter animasi, dalam membangun struktur animasi menjadi sebuah film dokumenter. Kenyataan ini

mampu menekan manusia untuk akhirnya dapat menangkap bahwa ingatan penonton –khalayak film dokumenter animasi- mampu membaca teks audio visual sebagai citraan realitas. Dengan visualisasi menyeramkan, *subjective shot*, musik yang dramatis membawa seseorang larut dalam gaya bertutur film dokumenter *live action*, sehingga simulasi tersebut dianggap merupakan realitas.

Persepsi ideal tentang realitas dalam dokumenter animasi merupakan perwujudan visual yang didapat dari pengetahuan sebelumnya, sehingga seorang pembuat film mampu merefleksikan pengetahuan dan pengalamannya dalam sebuah penggambaran visual. Kondisi mengambil ideal-ideal dari luar merupakan proses dari berkaca yang dilakukan secara terus menerus (Siregar, 2012).

Beragam persepsi dan pergeseran dokumenter menawarkan konteks untuk memahami banyak wacana yang muncul dalam penelitian dokumenter animasi. Secara tidak sadar manusia memahami gambar visual tersebut mewakili kenyataan, namun keadaan ini dibangun sebelumnya melalui referensi visual yang telah didapat sebelumnya. Hal ini menjadi sangat menarik, karena memperlihatkan bagaimana dokumenter animasi merepresentasikan realitas. Dokumenter *live shot* dirangkai berdasarkan *footage*, sehingga untuk merangkainya diperlukan beberapa pemotongan gambar untuk membuang *footage* yang tidak dibutuhkan. Namun yang terjadi dalam dokumenter animasi adalah berbeda, setiap gambar yang muncul merupakan sebuah proses imajinatif yang tertuang dalam mediumnya, sehingga dapat dilihat bahwa dari sisi pengerjaan teknis berbeda. Hal ini juga berpengaruh

terhadap hasil yang ditampilkan, dokumenter *live shot* tergantung pada *footage* yang ada sedangkan film dokumenter animasi tergantung kemampuan kreatifitas pembuatnya, sehingga keterbatasan visual dapat teratasi.

Proses pembuatan simulasi tersebut memperlihatkan bahwa imajinasi manusia berperan sangat besar dalam menyadari kemampuannya untuk membentuk sebuah visualisasi film. Namun ketika pemahaman akan dokumenter tidak dikuasai dengan baik maka konstruksi realitas melalui animasi tersebut menjadi meragukan penontonnya. Penyimpangan dalam aturan sederhana film dokumenter dapat menjadikan realitas yang dapat dipercaya menjadi kabur, karena sebagai sebuah artefak yang berhubungan langsung dengan rujukan fisik citra realitas harus mendekati referennya (Enwezor, 2010:10).

Metafora Visual

Secara terminologis metafora mengandung pengertian menyamakan. Proses penyamaan yang dilakukan merupakan salah satu upaya mendekatkan dengan makna tertentu. Metafora visual diungkapkan sebagai pengalihan dari tanda atau objek sebenarnya sehingga memungkinkan penyajian sesuatu yang berbeda melalui superimposisi atau penggabungan. Misalnya menggunakan gambar tertentu atau gabungannya untuk menggambarkan makna yang lain dari gambar yang nampak.

Bahasa visual yang nampak dalam film dokumenter animasi tidak memiliki referensi sebenarnya, sehingga hanya merupakan tiruan. Proses penciptaan

bentuk melalui model-model yang tidak memiliki referensi realitas pada kenyataannya itu disebut sebagai simulasi atau bisa dikatakan hanya tiruan dari ilusi (Piliang, 2011:19). Tiruan tersebut digunakan untuk menyamakan makna pada sebuah objek. Salah satu contohnya adalah gambar animasi yang secara visual tampak menyerupai manusia. Sampai pada titik ini, saya kira semua akan sepakat bahwa gambar yang dimaksud bukanlah manusia akan tetapi penonton diajak bersama-sama untuk memahami bahwa makna gambar tersebut adalah manusia.

Metafora visual yang digunakan tersebut meminjam ide-ide dari pembuat yang dituangkan dalam wujud visual dan kemudian untuk bersama-sama penonton diajak memahami makna yang sama. Makna tersebut memperlihatkan ciri bagaimana semiotika bekerja. Melalui sebuah tanda maka terjadilah proses produksi makna karena dalam pandangan semiotika setiap objek memiliki makna.

Bahasa visual dalam film dokumenter animasi adalah gambar, sementara gambar yang muncul dalam genre film ini merupakan sebuah simulasi karena tidak merujuk referensi sebenarnya. Kenyataan ini menggambarkan bahwa makna realitas tidak hanya ditunjukkan melalui gambar *live shoot* tetapi sebuah permainan bebas tanda. Sebagai bentuk ciri posmodernisme kehadiran film dokumenter animasi bertentangan dengan bahasa film dokumenter struktural, karena bentuk ini lebih mengedepankan perenungan hakikat kesenangan terhadap teks, begitu juga apa yang dilakukan oleh audiens terhadap teks (Burton, 2008:49).

Bahasa visual yang nampak tidak memiliki referensi sebenarnya, sehingga

hanya merupakan sebuah tiruan. Tiruan tersebut digunakan untuk menyamakan makna pada sebuah objek. Contohnya adalah gambar animasi yang terlihat seperti manusia. Sampai pada titik ini saya kira semua akan sepakat bahwa gambar yang dimaksud bukanlah manusia, akan tetapi penonton diajak bersama-sama untuk memahami bahwa makna gambar tersebut adalah manusia. Metafora visual yang digunakan tersebut meminjam ide-ide dari pembuat untuk bersama-sama memahami makna yang sama.

Metafora visual memberikan kekayaan eksploratif dalam bercerita, namun bukan berarti dapat diproduksi dengan sembarangan karena maknanya akan bias. Kebiasaan tersebut harus dihindari sebaik mungkin agar tidak terjadi kesalahpahaman akan pemaknaan, karena ketika metafora bahasa visual yang digunakan tidak dapat dipahami, maka yang muncul adalah dualitas makna.

Makna Ideologis

Dalam pandangan ideologi, produksi teks melalui citra visual dalam dokumenter animasi memperlihatkan sebuah dominasi dari kemampuan penciptanya. Secara tidak langsung segala hal yang berkaitan dengan interpretasi realitas menjadi wilayah dominan penciptanya, sehingga kebebasan tersebut memberi kuasa untuk memasukkan makna ideologi tertentu. Dramatisasi sebuah adegan misalnya, tidak serta-merta mampu merepresentasikan realitas sesuai referensi asal karena kemampuan visualnya dibangun berdasarkan kreatifitas penciptanya. Salah satu contohnya adalah *The Green Wave Irans Green Movement* dimana salah satu adegan memperlihatkan bagaimana masyarakat

menyuarakan perdamaian. Jika kemampuan visualisasi tidak bisa mencirikan realitas maka bahasa visual tersebut tentunya tidak dapat dipahami.



Gambar 3. *The Green Wave* Irans Green Movement as Animated Documentary Sumber :google image oleh Ari Folman (2004). diambil dari destigar.files.wordpress.com.

Modus realisme dilatar belakangi oleh kemampuan individu bagaimana membaca tentang realitas. Pengalaman ini memberikan "pustaka" baik secara imajiner maupun berdasar pengalaman empiris. Pemahaman tersebut berdasarakan pada pengetahuan atau keyakinan mengenai aktualitas materi sumber sepadan dengan banyaknya ketika didasarkan pada gaya presentasi realitasnya (Burton, 2007:251). Proses pembacaan teks – audio visual ÷ adalah sebuah proses yang kompleks, karena bukan hanya aktifitas visual melainkan juga latar belakang siapa yang melihat. Sehingga, hal ini memudahkan pembacaan sebuah teks visual.

Menurut Piliang (2011) ideologi merupakan sebuah sistem kepercayaan dan sistem nilai dalam berbagai tindakan sosial dan media bersamaan dengan representasinya. Pemahaman ini memperlihatkan cara pandang terhadap

media yang terwujud dalam representasinya, sehingga sistem nilai digunakan individu dalam memandang realitas yang diwujudkan dalam dokumenter animasi. Praktik ini merupakan sebuah tindakan sosial yang berakar pada nilai ideologis dibalik proses pembuatan sebuah film dokumenter animasi.

Terkait ideologi yang tercantum dalam teks dokumenter animasi, Chris Landreth dalam Moore (2011) menyatakan bahwa psiko-realisme adalah reaksi terhadap dorongan yang sangat kuat terhadap pembuatan animasi komputer 3D (3 dimensi) yang dihasilkan sebagai foto-realistis. Realitas yang disajikan merupakan metafora visual, yang digunakan untuk menginformasikan dan mengomentari perilaku karakter. Pendapat ini memperkuat bahwa realitas yang disajikan merupakan tataran ideal menurut pelaku-pembuat dokumenter animasi, sehingga nilai ideologis sangat kuat. Landreth memperlihatkan sebuah metafora yang digunakan untuk menyatakan realitas dalam dokumenter melalui konsep idealnya.

PENUTUP

Kehadiran film animasi dalam sebuah media kontemporer dapat memberikan ruang wacana menarik untuk menjadi sebuah bahan kajian. Modus realitas dalam lingkup dokumenter menjadi sebuah pertanyaan mendasar tentang representasi realitas. *Footage live shot* dalam film dokumenter dapat tergantikan jika pemahaman realitas pada tataran visual dapat merujuk pada makna realitas. Pemahaman visual tersebut tentunya perlu didukung dengan

kemampuan pembacaan metafora visual penontonnya. Dengan begitu realitas tidak lagi dipertanyakan. Visual hanya menjadi perantara mengantarkan penonton pada simulasi realitas dalam penjelajahan metafora visual.

Nilai ideologis pada sebuah film dokumenter animasi merupakan sebuah kekuasaan mutlak pembuat film dokumenter animasi tersebut, karena struktur film animasi dokumenter tersebut merupakan pemahaman ideal terhadap realitas oleh penciptanya. Secara sadar manusia akan memahami bahwa realitas yang dibangun dalam film dokumenter animasi adalah sebuah metafora visual yang berangkat dari pemberontakan struktural tentang film dokumenter. Nilai *footage* realitas dapat digantikan melalui representasi citra visual sejauh latar belakang penontonnya memiliki kemampuan pembacaan terhadap citra teks visual tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

a. Buku

Alwisol. 2008. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UPT Penerbitan Universitas Muhammadiyah

Ayawaila, R. Gerzon. 2008. *Dokumenter, dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ PRESS.

Bruno-Edera. 1977. *Full Length Animated Feature Films*. New York: Hasting House; Publishers.

Burton, Graeme. 2007. *Membincangkan Televisi; Sebuah Pengantar Pada Studi Televisi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Ehrlich, Nea. 2011. *Animated Documentaries as Masking; When Exposure*

and Disguise Converge. Animation Journal Online.

Elkins, J., ed. 2007. *Photography Theory*. New York: Routledge.

Enwezor, O. 2010. *Berlin Documentary Forum Web Magazine*. Documentary's Discursive Spaces. Download melalui www.BDF_magazine_web_e.pdf , diakses pada tgl. 14 Desember 2012.

Siregar, Harrifa. 2012. *Psikoanalisis, Materi Mata Kuliah Desain dan Kebudayaan*. Bandung: FSRD ITB.

Piliang, Yasraf A. 2011. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan. Edisi Ketiga, Cetakan 1*. Bandung: Matahari.

Sørenssen, B. 2001. *To Catch Reality – The Century of the Documentary Film*. Oslo: Universitetsforlaget.

Samantha Moore. 2011. *Animating Unique Brain States*. Animation Journal Online.

Suryabrata. 1988. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali

Wells, Paul. 2002. *Animation; Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.

b. Sumber Digital

www.google.co.id Kristio Murdoko, tt. *Animasi*. Diakses tgl. 18 Desember 2012, pkl. 21.30

www.destigar.files.wordpress.com. Diakses tgl. 18 Desember 2012, pkl 22.34.

www.google.com Diakses tgl. 18 Desember 2012, pkl 22.35.