

ANALISIS DESAIN *COVER* DVD FILM ANIMASI

**(Studi Deskriptif terhadap Desain *Cover* DVD Film Animasi
Peraih *Academy Award* untuk Film Animasi Terbaik)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Seni Rupa**



Oleh

**WAWAN WAHYUDIN
023667**

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2007**



ANALISIS DESAIN *COVER* DVD FILM ANIMASI

(Studi Deskriptif terhadap Desain *Cover* DVD Film Animasi
Peraih *Academy Award* untuk Film Animasi Terbaik)

WAWAN WAHYUDIN
023667

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I



Drs. Tarja Sudjana, M. Pd.
NIP. 130 514 774

Pembimbing II



Drs. Moch. Oscar Sastra, M. Pd.
NIP. 131 663 901

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa



Drs. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.
NIP. 131 663 907



LEMBAR PERNYATAAN

“Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Analisis Desain Cover DVD Film Animasi; Studi Deskriptif terhadap Desain Cover DVD Film Peraih *Academy Award* untuk Film Animasi Terbaik”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini”.

Bandung, 17 Mei 2005

Yang Membuat Pernyataan

ttd

Wawan Wahyudin
NIM. 023667

KATA PENGANTAR

Tiada mutiara kata yang paling indah selain puja dan puji syukur yang selalu tercurah kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan petunjuk-Nya, Ia menciptakan ilmu sebagai pengisi kehampaan dan kekosongan. Ia maha pemberi ampun bagi tiap kesalahan dan dosa. Atas kemurahan-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu jalan memperoleh gelar kesarjanaan.

Desain sampul merupakan media promosi dan penjelas dari sebuah kemasan. Sesuai fungsinya, desain sampul harus mampu menimbulkan daya tarik bagi konsumen. Daya tarik ini dapat tercipta oleh penggunaan tipografi dan ilustrasi yang tepat. Banyak hambatan yang dihadapi penulis dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan beribu terima kasih, kepada seluruh pihak yang telah membantu dari segi apapun.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam karya tulis ini. Selain berharap manfaat, penulis mengharapkan pula kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak mungkin skripsi ini dapat terselesaikan jika tanpa kehendak-Nya. Terpujilah Dia yang menjadikan hamba-hamba-Nya tunduk dan menjadi jalan bagi perampungan skripsi ini. Tidak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang mendukung dan membantu cita-cita penulis. Terima kasih banyak kepada:

1. Tokoh panutan sepanjang masa, Rasulullah SAW.
2. Orang tuaku, yang selalu ikhlas dengan kucuran kasih sayangnya. Adik-adikku yang selalu merindukan kapan kakaknya pulang. Om, bibi, mamang, uak, emak, dan seluruh keluarga yang memanjakanku.
3. Yang terhormat Pembimbing I, Bapak Drs. Tarja Sudjana, M.Pd. dan Pembimbing II, Bapak Drs. Moch. Oscar Sastra, M.Pd., “terima kasih atas kesabarannya pak”.
4. Bapak Zakarias S. Soeteja, S.Pd., M.Sn., Bapak Drs. Harry Sulastianto M.Sn., seluruh dosen pengajar di Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang mengisi kosong menjadi ada, dan bapak-bapak pengurus kantor jurusan yang berjiwa muda.
5. Gita Agustiani yang selalu siap direpotkan dan tabah dengan beban-bebanku yang lain.
6. Trio Belel (Khairil Ganjar Dwi Saputra dan Mohammad Ismail), Edyar, dan Deli Bonbin, susah cari orang seperti kalian.
7. Teman-teman seperjuangan: Angga, Ares, Bayu, Panji, Rubi *Limp Bizkit*, Erik Elo, Rifa Donat, Raswan, Deliar, Nugraha, Bambang atas pecutnya yang keren, Eris, Indra, Alam Peterpan, Nurulia atas inovasinya, Leni, Nuraeni, Dina atas telinganya, Widi, Wiwin, Upay, Iko, Ari, Dua Heru, Arif, Fachri, Sudaryana, Syamsul, Indah, Atse, Juandi, dan Sinta.
8. Teman-teman di Setsu, Galeri Dong Bow, SENAT KM FPBS 2003-2005, PPL SMUN 2 Bandung 2006-2007, dan Biologi UPI 2002.
9. Guru-guru sepermainan *Be Living* UPI: Bapak Prof. Dr. Rusli Lutan, Muhammad Agus, Rudayat, dan Rhida Anggara, terima kasih atas ilmu dan pengalaman luar biasanya.

Semoga segala kebaikan yang telah diperoleh penulis, mendapatkan rhido dan balasan yang sebesar-besarnya dari Allah SWT, aamin.

Penulis



ABSTRAK

ANALISIS DESAIN COVER DVD FILM ANIMASI

(Studi Deskriptif terhadap Desain Cover DVD Film Peraih
Academy Award untuk Film Animasi Terbaik)

Komunikasi grafis merupakan bidang profesi yang berkembang pesat sejak revolusi komunikasi pada abad ke-19. Salah satu hasil produknya adalah sampul DVD film animasi. Setiap kemasan film pasti mempunyai sampul. Sampul merupakan identitas penjelas sekaligus daya tarik bagi konsumen. Sampul film animasi mempunyai keunikan tersendiri dari gaya gambar dan komposisinya. Hal ini adalah salah satu aspek yang hendak dicari jawabannya dalam karya tulis ini. Salah satu jenis *home video* yang digunakan untuk distribusi film adalah DVD. Saat ini DVD masih banyak dikonsumsi masyarakat, walaupun telah hadir jenis *home video* baru yang lebih baik kualitasnya.

Sampul film yang hendak dianalisis merupakan sampul dari film yang mendapatkan penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik. Tujuan karya tulis ini adalah untuk mengetahui bagaimana tipografi, desain, gaya ilustrasi, dan apakah ilustrasi sampul dapat menunjukkan identitas film sesuai isinya.

Dalam pemecahan masalahnya penulis menggunakan metode kualitatif, karena peneliti harus berusaha memahami simbol dan makna yang ada dibalik sampel. Setiap sampul harus mempunyai daya tarik, sehingga dapat menciptakan minat membeli bagi konsumen dan meningkatkan angka penjualan.

Masing-masing desain sampul mempunyai konsep berbeda sesuai dengan tema filmnya. Dari sampel yang diperoleh, kita dapat menemukan sampul yang menggunakan satu jenis huruf saja, sampai banyak jenis huruf. Jumlah teks dalam sebuah desainpun bervariasi. Ada yang mengisi penuh bagian bawah dan atas sampul, dan ada pula yang mengisi bagian atasnya saja. Selain itu, terdapat sampul yang menggunakan logo DVD, dan ada juga yang tidak. Perbedaan-perbedaan tersebut tetap mengedepankan kesatuan sesuai dengan prinsip desain. Sudah dapat dipastikan bahwa gaya gambar tiap sampul adalah kartun. Ilustrasi dari semua sampel mampu menyampaikan karakter film sesuai dengan isinya. Visualisasinya ada yang diambil dari adegan film, dan ada pula yang ditata secara sengaja agar tercipta imej dari filmnya. Diamati secara keseluruhan antara ilustrasi dan tipografi, sampel penelitian ini selalu menggunakan visualisasi yang mampu menyampaikan karakter film sesuai dengan isinya.

Menganalisis desain sampul film luar negeri bukan berarti penulis tidak mencintai negeri sendiri. Melalui penelitian ini penulis ingin menyampaikan bahwa, ilmu yang didapat dari hasil penelitian harus mampu dimaksimalkan untuk memajukan karya-karya lokal. Bagi produsen film dan desainer sampul, diharapkan hasil penelitian ini mampu memberi gambaran, bahwa sebuah sampul film hendaknya menyampaikan imej yang sesuai dengan tujuan filmnya.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Pembatasan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Metodologi Penelitian.....	10
F. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II DESAIN.....	13
A. Desain.....	13
B. Desain Grafis.....	14
C. Komunikasi Visual.....	14
D. Unsur-unsur Desain Grafis.....	16
E. Prinsip Desain Grafis.....	22
F. Tipografi.....	25
G. Ilustrasi.....	31
H. <i>Layout</i> dan Komposisi.....	35
I. <i>Cover</i> DVD.....	36
J. Animasi.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Metode dan Desain penelitian.....	40
B. Teknik Pengumpulan Data.....	41

C. Sumber Data.....	42
D. Unit Analisis.....	42
E. Teknik Analisis.....	44
F. Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV ANALISIS DESAIN <i>COVER</i> DVD FILM ANIMASI.....	48
A. <i>Academy Award</i>	48
B. Analisis Desain <i>Cover</i> DVD Film Animasi Peraih <i>Academy Award</i> untuk Film Animasi Terbaik.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Rekomendasi.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
DAFTAR ISTILAH.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	101
RIWAYAT HIDUP.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Surat Pengesahan Judul Skripsi dan Penunjukkan Dosen Pembimbing I dan II-Pembantu Dekan I a.n. Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni.....	101
---	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster dengan keseimbangan simetri.....	23
Gambar 2. Keseimbangan Asimetri.....	24
Gambar 3. Anatomi huruf.....	26
Gambar 4. Huruf <i>Serif</i>	27
Gambar 5. Huruf <i>Sans Serif</i>	27
Gambar 6. Huruf Roman.....	27
Gambar 7. Huruf <i>Gothic</i>	28
Gambar 8. Huruf Teks.....	28
Gambar 9. Huruf <i>Block</i>	28
Gambar 10. Huruf <i>Script</i>	28
Gambar 11. Huruf <i>Italic</i>	29
Gambar 12. Huruf dari objek.....	29
Gambar 13. Huruf dengan kombinasi posisi.....	29
Gambar 14. Huruf dengan kombinasi rotasi.....	29
Gambar 15. Huruf dengan kombinasi proporsi.....	30
Gambar 16. Huruf dengan kombinasi cermin.....	30
Gambar 17. Ilustrasi <i>Cover</i> DVD film Madagaskar.....	33
Gambar 18. <i>Cover</i> DVD film <i>Twister</i> (1996), produksi <i>Warner Bros</i> dan <i>Universal</i>	37
Gambar 19. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>Shrek</i>	49
Gambar 20. Teks judul film <i>Shrek</i>	50
Gambar 21. Teks keterangan edisi spesial dan pengisi suara.....	51
Gambar 22. Teks komentar tentang film tersebut, logo DVD, dan logo produsen.....	52

Gambar 23. Ilustrasi <i>cover</i> DVD film <i>Shrek</i>	53
Gambar 24. Bentuk dasar komposisi <i>cover</i> film <i>Shrek</i>	55
Gambar 25. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>Spirited Away</i>	56
Gambar 26. Teks judul dan nama kreator film <i>Spirited Away</i>	57
Gambar 27. Teks penghargaan yang pernah diraih film <i>Spirited Away</i>	58.
Gambar 28. Teks keterangan produser.....	59
Gambar 29. Ilustrasi desain <i>cover</i> DVD film <i>Spirited Away</i>	59
Gambar 30. Ilustrasi hantu pada <i>cover</i> DVD film <i>Spirited Away</i>	60
Gambar 31. Bentuk dasar komposisi <i>cover</i> film <i>Spirited Away</i>	61
Gambar 32. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>Finding Nemo</i>	62.
Gambar 33. Teks judul film <i>Finding Nemo</i>	63
Gambar 34. Logo Produser film <i>Finding Nemo</i>	64
Gambar 35. Teks keterangan edisi kolektor dua disk.....	64
Gambar 36. Teks komentar tentang film <i>Finding Nemo</i> dan logo DVD.....	65
Gambar 37. Dilihat dari arah kiri ilustrasi tokoh Dori, Marlin, dan Dude.....	65
Gambar 38. Bentuk dasar komposisi <i>cover</i> film <i>Finding Nemo</i>	67
Gambar 39. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>The Incredibles</i> ...	68
Gambar 40. Teks yang terdapat pada film <i>The Incredibles</i>	69
Gambar 41. Ilustrasi utama film <i>The Incredibles</i>	70
Gambar 42. Dilihat dari kiri ilustrasi tokoh <i>Frozone</i> dan <i>Edna</i>	72
Gambar 43. Bentuk dasar komposisi <i>cover</i> film <i>The Incredible</i>	73
Gambar 44. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>Wallace & Gromit</i>	74
Gambar 45. Teks Judul film <i>Wallace & Gromit</i>	75.
Gambar 46. Teks keterangan kreator film <i>Wallace & Gromit</i>	76
Gambar 47. Teks komentar tentang film <i>Wallace & Gromit</i> dan logo produser....	76

Gambar 48. Ilustrasi cover DVD film <i>Wallace & Gromit</i>	77
Gambar 49. Bentuk dasar komposisi cover film <i>Walace & Gromit</i>	79
Gambar 50. Desain sampul depan DVD film animasi berjudul <i>Cars</i>	80
Gambar 51. Teks yang terdapat pada cover DVD film <i>Cars</i>	82
Gambar 52. Ilustrasi bagian atas film <i>Cars</i>	83
Gambar 53. Ilustrasi utama cover DVD film <i>Cars</i>	84
Gambar 54. Bentuk dasar komposisi cover film <i>Cars</i>	85



DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, Roni. 2006. Video: Not All Correct, [Online]. Tersedia: <http://www.goethe.de/ins/id/lp/prj/art/arc/pla/ess/id457286.htm> [23 Desember 2006]
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman, Iman. 2006. Hayao Miyazaki, Maestro Animasi Jepang Yang Tak Pernah Mati, [Online]. Tersedia: <http://layarperak.com/celebrity/2006> [23 Desember 2006]
- Feldman, Edmun Burke. 1967. *art as Image and Idea*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hendratman, Hendi. 2006. *Tips n Trix Computer Graphics Design!*. Bandung: Informatika.
- Hendrawan, Lucky. 2006. Eksistensi Film Sebagai Refleksi Kekuasaan dan Peradaban Bangsa, [Online]. Tersedia: <http://dibuangsayang.sepatumerah.net/2006/02/eksistensi-film-sebagai-refleksi.html> [27 Juli 2006]
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis*. Yogyakarta: Andi.
- Lippincott, Gary A. 2007. *The Fantasy Illustrator's Technique Book*. Singapore: Page One
- Myers, Bernard S. 1961. *Understanding the Arts*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Maharani, Dian Putri. 2006. "Di Balik Film Animasi". *Pikiran Rakyat* (3 Agustus 2006). hlm 28.
- Meggs, Philip B. 1983. *A History of Graphic Design*. New York: Viking Penguin, Inc.
- Moleong, Lexy. 1996. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, Dedi, dan Rakhmat, Jalaluddin. 1996. *Komunikasi Antarbudaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nazir. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, Amien. 2006. *Kamus Fotografi*. Yogyakarta: Andi.
- Prawira, Nanang Ganda, dkk. 2002. *Petunjuk Penulisan Skripsi dan Pengantar Karya Tugas Akhir*. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purwosuwito, Sunardi. 2005. Definisi, Prinsip dan Istilah Desain Komunikasi Visual, [Online]. Tersedia: <http://sunardipw.blogspot.com/2005/06/definisi-prinsip-dan-istilah-desain.html> [27 Juli 2006]
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
- , 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Scheder, Georg. 1978. *Perihal Cetak Mencetak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tifografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Buana Printing.
- Sitepu, Vinsensius. 2006. Paduan Mengenal Desain Grafis, [Online]. tersedia: <http://www.escaeva.com/ebooks/PaduanMengenalDesainGrafisReadAndShare.pdf> [27 Juli 2006]

- Soelarko, R. M. 1990. *Komposisi Fotografi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Supono. 2006. Memilih Warna Pada Website, [Online]. Tersedia:
<http://supono.wordpress.com/2006/09/29/memilih-warna-pada-web-site>
 [23 Desember 2006]
- Sutopo, Heribertus B. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Fakultas Sastra Seni Rupa, Departemen Pendidikan Nasional, Universitas Sebelas Maret.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Tabrani, Primadi. 2002. *Bahasa Rupa, Bahasa Rupa Dwimatra Statis-Dinamis*. hlm 87. Bandung: FDKV Widyatama.
- Tjahyadi, Indra. (2005, 22 Januari). Film Animasi, Seni Mengeruk Keuntungan. Sinar Harapan [Online], halaman 2. Tersedia:
<http://www.sinarharapan.co.id/hiburan/budaya/2005/0122/bud2.html>
 [27 Juli 2006]
- Taufik, T. Ali. 2006. "Animasi Masuki Era Tiga Dimensi". *Pikiran Rakyat* (3 Agustus 2006).
- , 2006. "Berlomba Teknologi di Layar Animasi". *Pikiran Rakyat*. hlm 30.
- , 2006. "Special Effects", dari Boneka hingga CGI". *Pikiran Rakyat*. (3 Agustus 2006).
- Taylor, Richard. 2000. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Singapore: Page One.
- Tinarbuko, Sumbo. (2002, 3 Maret). Desain Grafis, Antara Mitos Pembaharu dan Agen Perubahan Kebudayaan. Kompas [Online], halaman 15. Tersedia:
<http://www.kompas.com/kompas-cetak/0203/03/IPTEK/desa15.htm>
 [23 Desember 2006]
- , (2002, 29 September). Desain Grafis Sampul Buku. Kompas [Online], halaman 15. Tersedia: <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0209/29/IPTEK/desa15.htm> [27 Juli 2006]

- Wijaya, Didik. 2006. Special Effects History and Techniques, [Online]. Tersedia: <http://www.escaeva.com> [23 Desember 2006]
- Zulkarnain. 1997. DVD Lebih Baik Dari VCD. Jawa Pos [Online]. Tersedia: <http://members.tripod.com~zkarnain/dvd.html> [23 Desember 2006]
- (2004, 1 April). Perkembangan Teknologi Film. Pikiran Rakyat [Online], halaman 3. Tersedia: http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/0404/01/cakrawala/lainnya_03.htm--
 <<HTML><HEAD><TITLE>Perkembangan Teknologi Film</TITLE>
 [23 Desember 2006]
- Academy Award for Best Animated Feature, [Online]. Tersedia: http://en-wikipedia.org/wiki/academy_award_for_best_animated_feature [25 Desember 2006]
- Cartoon, [Online]. Tersedia: <http://en-wikipedia.org/wiki/cartoon> [25 Desember 2006]
- Cars, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD film [3 Maret 2007]
- Desain Cover Depan Majalah, [Online]. Tersedia: <http://www.komvis.com> [27 Juli 2006]
- Desain Komunikasi Visual, [Online]. Tersedia: <http://www.desain-isidps.com/deskomvis> [27 Juli 2006]
- DVD, [Online]. Tersedia; <http://en.wikipedia.org/wiki/DVD>--<<HTML lang=en dir=ltr xml:lang=""> [27 Juli 2006]
- Fakultas Teknik Informatika. 2006. *Multimedia: Animation*. Universitas Kristen Duta Wacana.
- 2006. *Multimedia: Video*. Universitas Kristen Duta Wacana.
- Finding Nemo, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD film [3 Maret 2007]

- Graphic design, [Online]. Tersedia: http://en.wikipedia.org/wiki/graphic_design
[23 Desember 2006]
- History of Sub-35 mm Film Formats and Cameras, [Online]. Tersedia:
<http://www.sci.fi/~animato> [20 Desember 2006]
- Illustration, [Online]. Tersedia; <http://en.wikipedia.org/wiki/illustration>
[25 Desember 2006]
- Komunikasi Visual dan Multimedia, [Online], halaman 26. Tersedia:
http://www.fsr.d.itb.ac.id/?page_id=26 [27 Juli 2006]
- Lee. 2006. Digital Animation, [Online]. Tersedia: <http://lee-animation.blogspot.com/2006/08/digital-animation.html>
[23 Desember 2006]
- Precinemahistory, [Online]. Tersedia: [http:// www.precinemahistory.net](http://www.precinemahistory.net)
- Sejarah Singkat Anime dan Manga, [Online]. Tersedia:
<http://www.animindo.net/sejarah.php> [23 Desember 2006]
- Shrek, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD film
[3 Maret 2007]
- Spirited Away, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD film
[3 Maret 2007]
- The Incredibles, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD film
[3 Maret 2007]
- Universitas Pendidikan Indonesia. 2002. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*.
Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wallace and Gromit, [Online]. Tersedia: <http://www.laserdisken.dk-salg> at DVD
film [3 Maret 2007]

