

Pengurangan Plot Dalam Alih Wahana Dari Anime ke Live Action Assassination Classroom

Amelia Larasita Negarawati

Japanese Departement, Universitas Komputer Indonesia
amel.negarawati@gmail.com

Abstract

This study aimed to describe adaptation in the form of reduction of plot from anime to live action Assassination Classroom. This research is a structural study using descriptive analysis method. The results showed that adaptation occurred in the form of reducing 16 plots from the anime version to live action by elimination technique. This plot reduction relates to the duration and function of increasing the plausibility or logic of the fabula in live action.

Keywords : Adaptation, Plot, Anime, Live Action

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengurangan plot dalam alih wahana dari anime ke live action Assassination Classroom. Penelitian ini merupakan kajian struktural menggunakan metode deskriptif analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alih wahana dari versi anime ke live action Assassination Classroom dilakukan dengan teknik eliminasi berupa pengurangan 16 plot. Pengurangan plot ini berkaitan durasi dan fungsi peningkatan plausibilitas atau kelogisan fabula di dalam live action.

Kata Kunci : Alih Wahana, Plot, Anime, Live Action

1 PENDAHULUAN

Alih wahana adalah modifikasi dari sebuah karya sastra ke karya sastra yang lain (Damono, 2018:9). Alih wahana merupakan cakupan utama dari kegiatan adaptasi yang disebut dengan ekranisasi. Ekranisasi adalah istilah yang menunjuk ke alih wahana dari karya sastra ke film (Damono, 2018:12). Ekranisasi suatu karya sastra ke film berupa terjadi pergeseran pada bagian-bagian dari segi penceritaan di skenario karena terdapat proses pengurangan, penambahan, dan

perubahan bervariasi (Eneste, 1991:61-65).

Proses pengalihan karya sastra biasanya dilakukan oleh pengarang atau pembuat film. Pengarang dapat melakukan kegiatan tersebut dengan unsur-unsur kreatif dan imajinatif. Aktivitas adaptasi dilakukan secara nyata pada lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, imajinasi dan kreatifitas dari pengarang dikembangkan dari kehidupan yang berwujud nyata (Febrianty, 2016 :29).

Dari segi penceritaan,

ekranisasi dapat ditinjau dari formalisme Rusia (*fabula*, *sjuzet*, otomatisasi, dan defami-liarisasi) dan kaidah pemlotan (*plausibility*, *suspence*, *surprise*, dan *unity*). Dengan menggunakan konsep ini dapat ditemukan alasan dibalik terjadinya bentuk pengurangan plot dari *anime* ke *live action*.

Salah satu karya sastra yang menarik perhatian penulis adalah anime *Assassination Classroom* yang diadaptasi ke dalam *live action* berjudul sama. Begitu banyak terdapat pengurangan plot dalam versi *live action*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan adaptasi dalam bentuk pengurangan plot dari *anime* ke *live action* *Assassination Classroom*.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Alih Wahana atau Ekranisasi

Menurut Damono (2005: 96), ekranisasi merupakan perubahan karya sastra atau kesenian menjadi film, yang juga dikenal sebagai filmisasi dan istilah umumnya yaitu adaptasi. Lebih lanjut, Erneste (1991:61-62) menyatakan bahwa pemindahan dari karya sastra ke layar lebar atau film menimbulkan berbagai bentuk

ekranisasi dalam film. Bentuk-bentuk itu berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi.

2.2. Teknik SCAMPER

Ekranisasi terjadi karena dilakukannya sebuah aktivitas kreatif, salah satunya adalah teknik SCAMPER.

Menurut Michalko (2006: 106-137), teknik SCAMPER adalah teknik yang mendorong manusia untuk menciptakan suatu kreatifitas, yang terdiri atas :

A. *Substitution*

Substitution (substitusi) adalah teknik menggantikan suatu hal dengan ide atau hal yang lain.

B. *Combination*

Combination (kombinasi) adalah teknik menggabungkan suatu hal dengan hal atau ide yang lain.

C. *Adaptation*

Adaptation (adaptasi) adalah teknik memindahkan hal-hal yang baru dari yang sudah ada.

D. *Modification*

Modification (modifikasi) adalah teknik yang mengubah suatu hal atau ide lainnya dengan memperbesar, memperluas, menambahkan, atau mengurangi

yang bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan.

E. *Put to Other Uses*

Put to other uses (penggunaan lain) merupakan teknik yang merubah suatu hal dengan meletakkan ide atau hal lain.

F. *Elimination*

Elimination (eliminasi) adalah teknik yang menghilangkan atau mengurangi suatu hal atau ide yang lain.

G. *Rearrange/Revenge*

Rearrange/Revenge adalah teknik yang mengatur ulang dengan membalikkan perspektif pada suatu hal atau ide lainnya.

2.3. Formalisme Rusia

Timbulnya bentuk ekranisasi dapat ditinjau dari *fabula*, *sjuzet*, otomatisasi, dan defamili-arisasi. Menurut Nurgiyantoro (2013:63-64), *fabula* adalah keseluruhan atau kelogisan cerita di dalam karya sastra, sedangkan *sjuzet* merupakan urutan peristiwa atau plot.

Dalam Ratna (2004:86), kaum formalis memerlukan dua konsep yang dikemukakan oleh Sklovsky, yaitu konsep defamiliarisasi dan otomatisasi. Otomatisasi yaitu konsep

pemakaian bahasa biasa secara otomatis, sedangkan defamiliarisasi adalah konsep yang asing atau membuat yang sudah biasa menjadi luar biasa, menjadi baru, menjadi aneh, menyimpang dengan cara memperlambat, menunda, dan menyisipi. Dari segi sastra naratif, defamiliarisasi biasanya didapat melalui proses pemlotan dengan cara mengubah susunan kejadian.

2.4. *Anime*

Secara harfiah, *anime* berasal dari kata *animeshon* yang dalam bahasa Jepang berarti animasi. Menurut Suheri (2006:2) animasi merupakan kumpulan dari gambar yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.

Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan sebuah karya yang dibuat oleh serangkaian gambar hasil sketsa bentuk dua dimensi yang dibuat oleh seseorang saat tampil sebagai layar dan menciptakan suatu objek seperti manusia dan lainnya sehingga tampak seperti hidup.

2.5. *Live Action*

Menurut Prakosa (2010: 95),

live action merupakan film dengan rekonstruksi kehidupan atau serentetan perekaman tentang manusia atau makhluk hidup lainnya. Konsep dan durasi *live action* pada umumnya sama seperti film, hanya saja *live action* adalah hasil adaptasi dari animasi yang dapat berinteraksi di dunia nyata. Menurut Javandalasta (2011:3), durasi film pada umumnya berkisar antara 90-100 menit bahkan lebih.

2.6. Plot

Plot merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian tersebut hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Stanton dalam Nurgiyantoro, 1965:14). Menurut Nurgiyantoro (2013:173-187), plot memiliki tiga unsur dasar dalam pengembangan sebuah plot cerita, yaitu:

A. Peristiwa

Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain, peralihan dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain (Luxemburg dkk dalam Nurgiyantoro, 1982:150).

Peristiwa dapat dibedakan ke dalam tiga jenis berdasarkan hubungan dengan pengembangan plot atau perannya dalam penyajian cerita, yaitu peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan.

B. Konflik

Konflik terjadi karena adanya peristiwa-peristiwa yang sensasional dan saling berkaitan satu sama lain, seperti perbedaan kepentingan, perebutan sesuatu, pengkhianatan, balas dendam, dan lain-lain.

Berdasarkan teori dari Nurgiyantoro, konflik dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu konflik eksternal (konflik fisik dan sosial) dan konflik internal (konflik batin).

C. Klimaks

Klimaks merupakan titik pertemuan antara dua atau lebih keadaan yang dipertentangkan dan menentukan bagaimana permasalahan itu akan diselesaikan.

2.7. Kaidah Pmlotan

Pada usaha membangun sebuah plot, pengarang dapat memiliki kebebasan dalam melakukan tindakan yang kreatif. Namun, karya sastra memiliki

aturan atau kaidah pengembangan plot yang perlu dipertimbangkan.

Dari sudut pengarang, kaidah tersebut dapat dijadikan sebagai tumpuan pengembangan penulisan. Sedangkan bagi pembaca dapat dijadikan sebagai alat untuk menilai. Menurut Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1966:19-22), kaidah-kaidah pemlotan terdiri dari:

A. *Plausibility* (Plausibilitas)

Plausibilitas yaitu suatu hal yang diterima secara logika di dalam cerita karya sastra.

B. *Suspence*

Suspence adalah perasaan ingin tahu pembaca atau penonton dan terus terjaga dalam sebuah cerita.

C. *Surprise*

Surprise yaitu kejutan atau sesuatu yang bersifat mengejutkan di dalam sebuah cerita.

D. *Unity* (kesatupaduan)

Unity atau kesatupaduan artinya bahwa unsur-unsur yang ditampilkan, seperti berbagai peristiwa, konflik, dan seluruh pengalaman kehidupan yang akan dikomunikasikan dan berhubungan satu sama lain.

3 METODE PENELITIAN

Jenis penelitian berupa penelitian struktural dengan menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Objek penelitian adalah unsur-unsur dasar plot dalam *anime* dan *live action Assassination Classroom* yaitu peristiwa (kaitan dan acuan), konflik, dan klimaks. Objek penelitian adalah Teknik validitas data yang digunakan adalah teknik triangulasi dengan teori. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak, teknik mencatat, dan studi pustaka.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Peristiwa Kaitan

a) Episode 3

Pada episode 3, terdapat adegan tokoh Sugino Tomohito sedang melemparkan bola kepada Koro-sensei. Setelah itu, Koro-sensei memberi motivasi kepada Sugino agar berlatih dan mengembangkan bakatnya atas caranya sendiri. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Sugino melempar bola kepada Koro-sensei.

b) Episode 4

Di episode 4, Koro-sensei sedang berbelanja di minimar-ket dan

menyapa kasir disana. Kemudian ia pertama kalinya bertemu dengan tokoh Irina Jelavic saat sedang digoda oleh empat orang lelaki dan ternyata wanita itu merupakan guru baru bahasa Inggris di kelas 3-E SMP Kunugigaoka. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Koro-sensei sedang berbelanja di minimarket.

c) Episode 12

Di episode 12, sekolah mengadakan turnamen bola antar kelas. Untuk para siswa melakukan lomba bisbol, sedangkan para siswi melakukan lomba basket. Kelas 3-E bisbol menang melawan kelas 3-A dan siswi kelas 3-E kalah saat lomba bola basket. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan turnamen bola antar kelas baik pertandingan bisbol maupun basket.

d) Episode 17

Di episode 17, Nagisa, Sugino, Maehara, dan Kurahashi pergi mencari kumbang di hutan belakang sekolah. Esok harinya sebelum pergi ke pulau Okinawa, kelas 3-E sedang berlatih misi pembunuhan dengan Karasuma dan Lovro. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan

dimana mereka berempat sedang berburu kumbang di hutan dan kelas 3-E berlatih bersama Lovro.

e) Episode 23

Di episode 23, Koro-sensei mengadakan acara uji nyali untuk kelas 3-E di pulau Okinawa. Hal itu dilakukan Koro-sensei dengan maksud terselubung, yaitu ingin menjo-dohkan para muridnya. Namun rencana Koro-sensei itu pun gagal karena murid-muridnya merasa tidak ingin orang lain ikut campur terhadap hubungan asmara mereka.

Di sisi lain, Irina terlihat menyukai Karasuma. Maka dari itu, Koro-sensei dan para muridnya membantu Irina supaya lebih dekat dengan Karasuma. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan acara uji nyali dan Irina memiliki perasaan khusus kepada Karasuma.

f) Episode 24

Di episode 24, Kayano merencanakan misi pembunuh-an Koro-sensei dengan membuat puding raksasa yang di dalamnya terdapat peluru anti-material untuk dimakan Koro-sensei dan meledakkan puding tersebut. Esok harinya, kelas 3-E berlatih bersama Karasuma dengan bermain polisi melawan pencuri.

Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Kayano membuat pudding raksasa dan kelas 3-E berlatih dengan bermain polisi melawan pencuri.

g) Episode 26

Di episode 26, Itona sedang merakit mobil remote kontrol untuk digunakan melawan Koro-sensei dan dibantu oleh semua teman laki-lakinya. Esok harinya, kelas 3-E berlatih misi pembunuhan dengan kode nama samaran. Di sisi lain, Asano Gakushu sedang berdiskusi dengan ayahnya yang ingin menghancurkan kelas 3-E. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan baik Itona sedang merakit mobil, berlatih misi pembunuhan dengan kode nama samaran, maupun Asano Gakushu dengan ayahnya.

h) Episode 42

Di episode 42, murid-murid kelas 3-E sedang mempersiapkan ujian masuk SMA. Esoknya hari Valentine pun tiba, semua siswi kelas 3-E memberi coklat kepada teman-teman lelakinya. Kayano sempat dilema apakah ia akan memberikan coklat pada Nagisa atau tidak. Pada akhirnya Kayano memberikan coklat ke Nagisa

tanpa ragu. Malam harinya, Karasuma dan Irina sedang kencan di restoran mewah. Di sisi lain, Koro-sensei sedang berbincang dengan Gakuhou. Pada seluruh adegan di episode 42, tidak ada satupun adegan yang ada di dalam *live action*.

2) Peristiwa Acuan

a) Episode 6

Di episode 6, Asano Gakuhou datang ke gedung sekolah lama dan menantang Koro-sensei beradu kemampuan dalam mengajar para muridnya. Esok harinya, kelas 3-E sedang melaksanakan ujian tengah semester ganjil dan hasilnya Karma lebih unggul dari teman-temannya yang lain. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Asano Gakuhou datang ke gedung sekolah lama dan kelas 3-E sedang melaksanakan ujian tengah semester.

b) Episode 10

Di episode 10, Irina bertemu kembali dengan mentornya, Lovro Brovski. Lovro ingin Irina menyerah menjadi guru dan keluar dari misi pembunuhan. Namun, Irina berusaha menyakinkan bahwa ia bisa bertahan di sekolah

itu dan akhirnya Lovro pun merelakan Irina tetap berada disana. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Lovro datang ke sekolah.

c) Episode 28

Di episode 28, dengan jangka menengah dua minggu lagi dan hanya lima bulan sebelum batas waktu Koro-sensei, para murid kelas 3-E memutuskan untuk belajar dan berlatih pada saat yang sama.

Namun karena kecerobohan Okajima dan Kimura hingga melukai seorang lelaki tua yang bernama Matsukata, Koro-sensei melarang mereka untuk belajar dan membantu anak-anak yang berada di sekolah yang dikelola oleh Matsukata. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan kelas Okajima dan Kimura menabrak Matsukata, bahkan tidak bertemu secara langsung.

d) Episode 33

Episode 33, Asano Gakuhou turun tangan untuk mengajari kelas 3-A dengan metodenya yang tidak dimiliki oleh guru lain hingga mena-namkan kebenciannya terhadap kelas 3-E. Anaknya, Gakushuu memperingati kelas 3-E dan mengatakan bahwa kelas 3-E

harus unggul pada ujian akhir semester. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan dimana Gakuhou mengajar di kelas 3-A dan Gakushu menghampiri kelas 3-E.

3) Konflik Sosial

a) Episode 15

Di episode 15, para anggota *Goeiketsu* menantang kelas 3-E dalam ujian akhir semester ganjil dan taruhan di mana kelas dengan nilai tertinggi dalam lima mata pelajaran dapat meminta sesuatu dari kelas yang kalah, begitu juga dengan sebaliknya. Maka dari itu, baik kelas 3-E maupun 3-A harus belajar lebih keras lagi dalam menghadapi ujian sekolah. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan *Goeiketsu* melakukan taruhan dengan kelas 3-E.

b) Episode 27

Di episode 27, Gakushu memergoki Isogai karena telah bekerja paruh waktu di kafe dan hal itu dapat melanggar peraturan sekolah. Isogai ingin merahasiakan hal tersebut dari sekolah, lalu Gakushuu memberi kesempatan dengan menantang kelas 3-E untuk bertarung di lomba *boutaoshi*

(merobohkan tiang). Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan dimana Isogai melakukan pekerjaan paruh waktu.

4) Konflik Batin

a) Episode 14

Di episode 14 di musim panas, Koro-sensei membangun kolam renang di hutan belakang sekolah untuk kelas renang. Ketika semua orang bersenang-senang, Terasaka merasa terasing dan berselisih dengan teman-temannya karena perbedaan pemikiran dan pendapat tentang Koro-sensei.

Malam harinya, ia mulai bekerjasama dengan Shiro dan Itona dalam merencanakan pembunuhan Koro-sensei seorang diri. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Terasaka sedang berselisih dan bekerjasama dengan Shiro dan Itona.

b) Episode 29

Di episode 29, Irina merasa sakit hati pada perkataan Karasuma yang terlalu dingin pada saat memberikan hadiah ulang tahun berupa mawar. Ia awalnya menyukai perlakuan murid-muridnya di hari ulang tahunnya, namun ia menjadi memilih pergi dari sekolah itu karena merasa

kemampuan membunuhnya tidak dapat berkembang jika terus berada di sekolah itu. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Irina sedang berulang tahun dan memiliki konflik terhadap kelas 3-E dan Karasuma.

c) Episode 31

Di episode 31, Nagisa tertekan dengan ibunya yang memaksanya untuk pindah sekolah. Ibunya ingin Nagisa menuruti semua perintahnya tanpa terkecuali. Esok harinya, ibunya menemui Koro-sensei dan mengatakan hal tersebut, namun Koro-sensei tidak menyetujui usulan ibunya Nagisa. Hal itu membuat sang ibu marah besar meskipun ia sedang berada di sekolah. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Nagisa memiliki konflik dengan sang ibu.

d) Episode 34

Di episode 34, ketika mendengar kemenangan kelas 3-E, Asano Gakuhou merasa tidak terima dengan hal itu karena telah menghancurkan ideologi pendidikannya. Anak-nya, Gakushu telah mengakui kekalahannya pada kelas 3-E. Hal itu membuat Gakuhou reflek menampar putra tunggal-nya itu.

Maka dari itu, Gakuhou ingin memecat Koro-sensei dan mengeluarkan surat pemecatan. Sebelum itu, mereka harus melakukan permainan menjawab cepat soal yang diberikan. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Gakuhou menampar anaknya dan ingin memecat Koro-sensei.

5) Klimaks

a) Episode 16

Di episode 16, hasil akhir taruhan episode sebelumnya dimenangkan oleh kelas 3-E. Dengan total 7 orang yang lolos di peringkat teratas pada masing-masing mata pelajaran, mereka mengambil hadiah taruhan berupa liburan ke pulau Okinawa. Sedangkan di *live action*, hanya terjadi pengurangan jumlah tokoh yang lolos di peringkat teratas, yaitu 6 orang.

b) Episode 35

Di episode 35, Koro-sensei telah menjawab semua soal yang diberikan oleh Gakuhou meskipun tubuhnya dilukai oleh ledakan granat. Gakuhou *flashback* ke masa lalu sebelum ia menjadi orang sukses. Setelah itu, ia akhirnya mengakui kemampuan luar biasa Koro-sensei dalam hal

mengajar, meski tidak mengakui kalah dalam permainan itu. Sedangkan di *live action*, tokoh Asano Gakuhou tidak pernah berseteru dengan Koro-sensei.

c) Episode 47

Di episode 47, setelah Koro-sensei tiada, kelas 3-E menghadiri acara kelulusan sekolah. kelas 3-E mendapat perhatian lebih dari berbagai pihak sekolah hingga datang gerombolan wartawan yang ingin wawancara dengan kelas 3-E secara ricuh. Tiba-tiba kelompok *Goeiketsu* melindungi dan mengantarkan mereka sampai ke bus. Sedangkan di *live action*, kelas 3-E tidak terlihat mendapat perlakuan baik setelah lulus sekolah.

B. Pembahasan

Plot di dalam *anime* paling banyak pada cerita kaitan atau selingan, yaitu delapan peristiwa kaitan. Kemudian dilanjutkan dengan empat peristiwa acuan, dua konflik sosial, empat konflik batin, dan tiga klimaks. Plot-plot yang berkurang bertujuan untuk meningkatkan plausibilitas atau kelogisan *fabula* di dalam *live action*. Selain itu, hal itu dilakukan

karena durasi dari masing-masing dua *live action*, yaitu 1 jam 49 menit dan 1 jam 50 menit. Untuk memenuhi *fabula* di dalam *live action*, maka pembuat film mengurangi peristiwa-peristiwa tersebut agar berfokus pada inti cerita. Teknik SCAMPER yang digunakan untuk menghilangkan 16 plot tersebut adalah teknik eliminasi.

5 KESIMPULAN

Hasil adaptasi dari *anime* ke *live action* *Assassination Classroom* berupa pengurangan plot sejumlah 13 adegan plot. Hal ini dikarenakan 13 plot dalam *anime* tidak dapat ditemukan lagi di dalam *live action* atau dihilangkan. Pengurangan dari plot tersebut merupakan teknik eliminasi yang bertujuan meningkatkan plausibilitas terhadap *fabula* dalam *live action*.

Selain itu, pengurangan plot juga berhubungan dengan penyesuaian durasi. *Anime* dengan 47 episode dengan durasi waktu 23 menit per episode nya. Sedangkan durasi dari *live action* yang berjumlah dua episode hanya lebih kurang tiga jam. Oleh karena itu memang dibutuhkan pengurangan plot.

6 REFERENSI

- Damono, S.D. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Eneste, P. 1991. *Novel dan Film*. Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Febrianty, Fenny. 2016. *Representasi Samurai Sebagai Kelas Atas Dalam Stratifikasi Sosial Masyarakat Jepang di Zaman Edo dalam Novel Tokaido Inn Karya Dorothy dan Thomas Hoobler*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Hasumi, E. 2015. *Assassination Classroom*. Jepang: Toho.
- _____. 2016. *Assassination Classroom: Graduation*. Jepang: Toho.
- Javandalasta, P. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Pustaka Group.
- Kishi, S. 2015. *Assassination Classroom Episode 1-47*. Jepang: Lerche Studio.
- Michalko, M. 2009. *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Technique*. California: Ten Speed Press.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prakosa, G. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Ratna, N.K. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga*

*Postrukturalisme Perspektif
Wacana Naratif.* Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.

Suheri, A. 2006. *Animasi Multimedia
Pembelajaran, Jurnal Media
Teknologi, Vol. 2, No. 1.* Cianjur:
Universitas Suryakencana.