

# Analisis Representasi Visual Budaya Irlandia dalam *Worldbuilding* Animasi *Wolfwalkers* (2020)

**Ayeisha Marshanda**

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB)  
ayeisha.marshanda@students.itb.ac.id

**Dianing Ratri**

Pengajar Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB)  
dianing.ratri@itb.ac.id

## ABSTRAK

Budaya sebagai identitas masyarakat yang tidak dapat dilepaskan dari segala aspek kehidupan, semakin marak menjadi basis dalam merancang dunia baru (*worldbuilding*). “*Wolfwalkers*” (2020) merupakan animasi yang telah menyabet berbagai penghargaan, dengan *worldbuilding* fantasi yang lekat akan budaya dimana animasi tersebut berasal, Irlandia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana budaya Irlandia tersebut mempengaruhi *worldbuilding* animasi “*Wolfwalkers*” (2020). Metode penelitian yang dilakukan yaitu, metode kualitatif dengan studi kepustakaan sebagai landasan analisis. Hasil penelitian berdasarkan pendekatan teori unsur kebudayaan universal C. Kluckhohn yang kemudian dikaji lebih lanjut menggunakan kaidah perancangan *worldbuilding* animasi fantasi J.P. Wolf. Kesimpulan pada penelitian ini adalah, setiap unsur kebudayaan Irlandia mempengaruhi aspek-aspek dalam *worldbuilding* animasi “*Wolfwalkers*” (2020). Unsur atau aspek tersebut ada yang dimodifikasi, ada pula yang ditampilkan apa adanya. Kemudian, beberapa unsur ditampilkan eksplisit dan sisanya implisit. Selanjutnya, kontradiksi dan konsistensi unsur kebudayaan ditampilkan berdampingan untuk menciptakan keseimbangan pada *worldbuilding* animasi.

Kata Kunci: Unsur budaya Irlandia, Animasi, Kaidah perancangan *worldbuilding*

## PENDAHULUAN

Budaya merupakan salah satu pembeda yang mencirikan identitas masyarakat dari berbagai asal di belahan dunia. Budaya dengan pola kehidupan manusia sangat erat kaitannya sehingga selalu berjalan beriringan. Menurut Zwell (dalam Sumarto, 2019) budaya merupakan cara hidup yang telah disepakati bersama oleh suatu kelompok masyarakat yang menganut kepercayaan dan nilai-nilai luhur yang sama. Sistem bidang-bidang kehidupan layaknya bidang sosial, politik, maupun kesenian, serta khususnya penciptaan media desain pun menjelma menjadi wadah representasi budaya yang mencerminkan identitas berbagai kelompok masyarakat. Sementara itu, representasi menurut Burton (dalam Wikayanto, 2018) merupakan kegiatan yang dapat menerangkan ciri-ciri suatu kelompok masyarakat baik secara tampilan luar, maupun nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Unsur-unsur kebudayaan yang meliputi berbagai aspek kehidupan tersebut pun

semakin marak menjadi basis dalam merancang dunia baru (*worldbuilding*) yang kemudian direpresentasikan ke dalam bentuk karya-karya fiksi khususnya pada media animasi, baik sebagai inspirasi utama, maupun penunjang narasi. Animasi menurut Munir (2012) adalah sekumpulan gambar-gambar individu (*frame*) yang telah disusun sedemikian rupa secara sistematis sehingga ketika diputar secara bergantian pada suatu waktu akan tampak memiliki pergerakan. Lebih lanjut, salah satu bagian penting dalam animasi, *worldbuilding*, menurut Fullerton (2018) adalah perancangan matang dan mendetail sebuah dunia fiksi yang diakari peta dan sejarah, kemudian dilengkapi oleh studi budaya para penduduknya. Animasi yang menggunakan unsur kebudayaan dalam *worldbuilding*-nya dan sukses merepresentasikan nilai-nilai tersebut di antaranya adalah, “Coco” (2017), “Raya and The Last Dragon” (2021), dan “Wolfwalkers” (2020).

“Wolfwalkers” merupakan film animasi bergensi yang memiliki *worldbuilding* kental akan pengaruh budaya negara asal dimana animasi “Wolfwalkers” itu sendiri dibuat, Irlandia. “Wolfwalkers” bercerita tentang Robyn yang pindah ke Irlandia bersama ayahnya untuk memburu kawanan serigala terakhir, namun dalam perjalanan berburunya tersebut Robyn justru berteman dengan Mebh, gadis berjiwa bebas dari suku misterius yang dirumorkan dapat berubah menjadi serigala pada malam hari (Cartoon Saloon, 2020). “Wolfwalkers” termasuk dalam nomine BAFTA Awards untuk kategori *Best Animated Film*, Golden Globe Awards untuk *Best Animated Feature Film*, dan Academy Awards untuk *Best Animated Feature* (Young Audience Award, 2021). Film animasi ini merupakan film animasi terbaru yang diproduksi studio animasi, Cartoon Saloon, dan disutradai oleh Tomm Moore juga Ross Stewart yang telah beberapa kali menjadi nomine Academy Awards (GKIDS, 2021).

Penelitian mengenai representasi budaya pada animasi studio-studio besar seperti Disney dan Pixar telah banyak dilakukan. Sementara itu, penelitian menyangkut representasi budaya dalam *worldbuilding* animasi produksi studio independen masih terbilang sedikit. Oleh karena itu, menimbang sederet penghargaan yang telah diraih salah satu animasi indie, “Wolfwalkers”, serta *worldbuilding* fantasi dengan basis kuat budaya lokal Irlandia yang dimilikinya, Penulis tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh budaya Irlandia terhadap *worldbuilding* animasi “Wolfwalkers” tersebut.

## **KAJIAN TEORI**

### **Unsur Budaya Universal**

Kluckhohn (dalam Arifin, 2018) mengklafisikan budaya menjadi 7 Unsur Budaya Universal, yaitu:

- 1.) Alat perlengkapan (barang materiil) penunjang kehidupan seperti sandang, pangan, papan, alat-alat rumah tangga, transportasi, juga senjata.
- 2.) Mata penghidupan (pekerjaan) dan sistem ekonomi yang mencakup pengelolaan sumber daya, juga kegiatan-kegiatan ekonomi di dalamnya yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.
- 3.) Organisasi kemasyarakatan, lembaga politik (sistem pemerintahan) serta interaksi dan cara pandang sosial juga aturan-aturan yang berlaku (hukum).

- 4.) Bahasa
- 5.) Kesenian
- 6.) Ilmu pengetahuan tentang alam, flora, dan fauna.
- 7.) Sistem kepercayaan yaitu keyakinan yang dianut, termasuk nilai-nilai luhur serta upacara keagamaan.

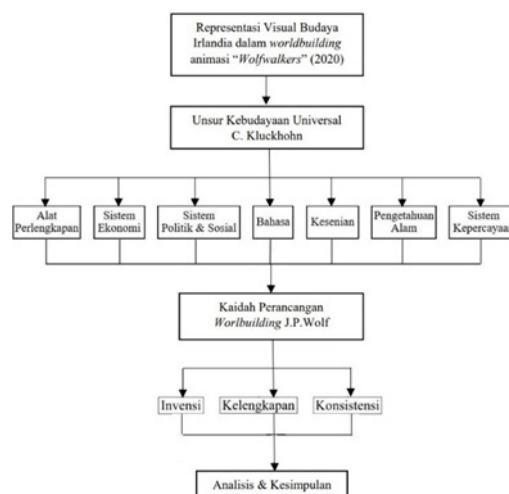
### **Kaidah Perancangan *Worldbuilding***

*Worldbuilding* sebagai perancangan dunia sekunder (*secondary world*) yang terinspirasi dari dunia nyata (*primary world*) disusun oleh tiga kaidah perancangan, yaitu:

- 1.) Invensi, berarti sejauh mana perancangan dunia sekunder berubah atau mengikuti dunia maupun lokasi asli di kehidupan nyata.
- 2.) Kelengkapan, berarti hal-hal apa yang menjadi penting dan ditekankan pada keberlangsungan narasi seperti bagaimana sistem politik, ekonomi, dan sosial sebuah *secondary world* berjalan. Di sisi lain terdapat pula hal-hal yang ditampilkan secara implisit atau terbatas.
- 3.) Konsistensi, adalah bagaimana hal-hal dalam *secondary world* tersebut tetap konsisten sepanjang akhir narasi tanpa adanya kontradiksi (Wolf dalam Breuleux, Coninck, & Therrien, 2019; Greve, 2020).

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan studi kepustakaan sebagai landasan analisis. Data penelitian yaitu, komponen-komponen kebudayaan Irlandia yang terdapat pada *worldbuilding* animasi “Wolfwalkers”, yang akan dibedah menggunakan pendekatan teori unsur kebudayaan universal oleh C. Kluckhohn. Selanjutnya, unsur-unsur budaya Irlandia yang telah dipilah dan dikelompokkan akan dikaji lebih dalam menggunakan teori J.P. Wolf mengenai kaidah perancangan *worldbuilding* pada animasi fantasi.



**Gambar 1** Bagan Analisis (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

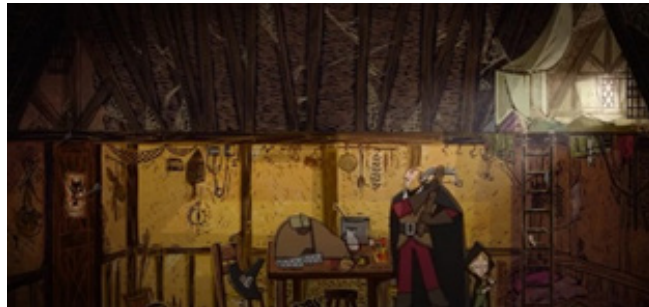
Data primer bersumber dari animasi “Wolfwalkers” yang dirilis studio Cartoon Saloon pada tahun 2020. Sementara itu, data sekunder didapat dari *Wolfwalkers: The Exhibition Virtual Tour* yaitu pameran daring hasil kerjasama studio Cartoon Saloon dengan Butler Gallery di Irlandia. Selain dari eksibisi *online* resmi “Wolfwalkers”, data sekunder juga diperoleh dari *The Art of Wolfwalkers*, *artbook* “Wolfwalkers” yang memuat proses kreatif pembuatan animasi tersebut.

## **PEMBAHASAN**

### **Unsur Budaya Universal**

Animasi “Wolfwalkers” menunjukkan elemen-elemen kebudayaan yang lekat sepanjang narasinya. Ragam kebudayaan yang terdapat pada animasi tersebut diklasifikasikan berdasarkan teori Kluckhohn menjadi 7 Unsur Budaya Universal (dalam Arifin, 2018) sebagai berikut:

#### 1.) Alat Perlengkapan



**Gambar 2 Kerangka Bangunan serta Furnitur Kayu pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Berbagai perlengkapan mulai dari peralatan makan layaknya sendok serta wadah minuman, alat musik seperti gitar dan biola, sampai alat pasung, menggunakan bahan primer berupa kayu. Begitu pula dengan kerangka bangunan, furnitur serta transportasi kereta kuda, masih menggunakan material kayu. Selain kayu, ditampilkan pula peralatan berbahan dasar logam di antaranya yaitu senjata seperti kapak, pedang, ujung panah dan tombak. Sedangkan untuk fasilitas sosial seperti gerbang tinggi yang mengelilingi pemukiman warga, serta bangunan pusat pemerintahan yang megah, telah menggunakan material kokoh batu bata.

#### 2.) Mata Penghidupan



**Gambar 3 Keramaian Pasar pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Pada animasi “Wolfwalkers” (2020) kegiatan ekonomi paling sibuk terjadi di pasar yang berada di tengah kota. Sebagian warga berprofesi menjadi pedagang yang menjual macam-macam kebutuhan primer seperti bahan makanan serta ramuan obat-obatan. Selain itu di luar kawasan pemukiman, banyak pula yang bekerja sebagai petani, penggembala domba, juga penebang pohon.

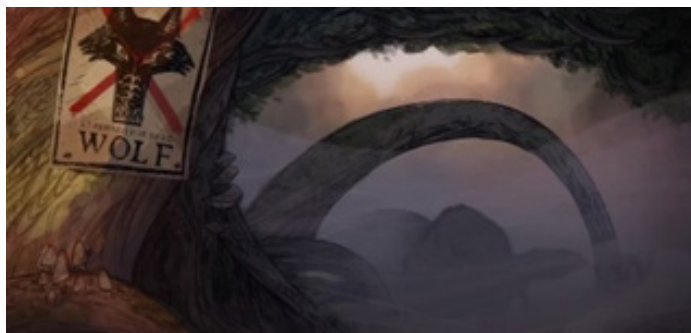
3.) Organisasi Kemasyarakatan



**Gambar 4 Hukum Pasung Seorang Warga pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Animasi “Wolfwalkers” (2020) yang dinarasikan berlatar pada Kota Kilkenny, Irlandia, dipimpin oleh utusan Inggris yang disebut ‘Lord Protector’. Penduduk lokal digambarkan belum menerima penuh serta memandang orang-orang Inggris sebagai orang yang tidak kompeten, termasuk kepada Robyn sang tokoh utama dengan ayahnya yang hijrah dari Inggris ke Kilkenny. Warga yang melawan kebijakan Lord Protector akan dihukum pasung di tengah kota. Lord Protector juga berpandangan bahwa wanita mulai dari kecil hingga dewasa seharusnya bekerja di *base* prajurit untuk membersihkan *camp*, baju serta memasak makanan. Selain para lelaki dewasa, warga dilarang melewati gerbang yang membatasi pemukiman dengan dunia luar.

4.) Bahasa



**Gambar 5 Selebaran Berbahasa Inggris pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Penggunaan bahasa pada animasi “Wolfwalkers” (2020) baik secara lisan maupun tulisan menggunakan Bahasa Inggris seperti yang terlihat pada selebaran pengumuman di gambar 5. Selain itu, terdapat juga bahasa visual berupa lukisan-lukisan di dinding gua tempat tinggal para Wolfwalkers.

5.) Kesenian



**Gambar 6 Lukisan Milik Lord Protector pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Warga Kilkenny digambarkan kerap menari dan bernyanyi bersama di tengah kota dengan iringan gitar, biola, serta suling. Aspek kesenian juga ditunjukkan pada lukisan besar milik Lord Protector yang memvisualisasikan dirinya melawan seekor serigala besar.

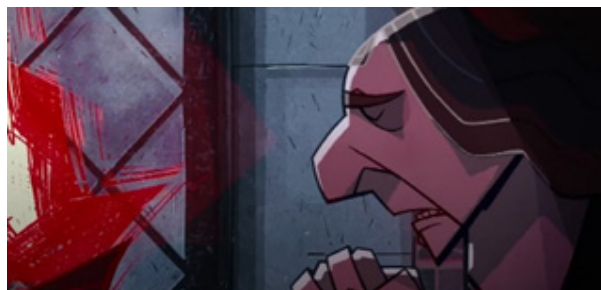
6.) Ilmu Pengetahuan Alam



**Gambar 7 Tembok Besar Penghalang pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Dibangun tembok tinggi di sekeliling kota sebagai pertahanan dari binatang buas terutama serigala. Serigala di sini yaitu kaum “Wolfwalkers”, dianggap sebagai ancaman bagi warga Kilkenny yang memanfaatkan kayu dari hutan sebagai bahan bakar dan material berbagai peralatan. Serigala juga dianggap mengganggu para penggembala domba serta petani yang perlu memperluas lahannya dengan menebang hutan.

7.) Sistem Kepercayaan



**Gambar 8 Lord Protector yang Tengah Berdoa pada Animasi “Wolfwalkers”**  
(Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Ditunjukkan sekilas Kota Kilkenny memiliki sebuah gereja yang ukurannya melampaui rumah-rumah warga di sekelilingnya. Lord Protector juga digambarkan sebagai karakter religius yang kerap menyebut nama Tuhan dan memiliki keyakinan bahwa semua yang “liar” harus dijinakkan dan ditaklukan atas kehendak Tuhan (*God’s will*).

### **Kaidah Perancangan *Worldbuilding***

Animasi Unsur-unsur kebudayaan pada animasi “*Wolfwalkers*” yang telah diklasifikasikan dikaji lebih lanjut sesuai kaidah perancangan *worldbuilding* J.P. Wolf sebagai berikut:

#### A. Invensi



**Gambar 9 Perbandingan Kastil pada Animasi “*Wolfwalkers*” dengan Menara Talbot di Kilkenny, Irlandia (Sumber: Cartoon Saloon, 2020 & <https://new.keepkilkennybeautiful.com/?p=1400>)**

Alat-alat musik tradisional Irlandia seperti *mandolin*, yang menurut Carroll (1991) memiliki bentuk menyerupai gitar namun cenderung membulat dan memiliki 4 senar digambarkan persis menyerupai aslinya ketika penduduk Kilkenny pada animasi “*Wolfwalkers*” bersama-sama menari dengan alunan alat musik tersebut. Begitu pula untuk desain arsitektur perumahan warga mengambil inspirasi langsung dari bangunan *medieval* yang masih berdiri kokoh di Kilkenny sampai sekarang, seperti Menara Talbot, Katedral St. Canice dan Museum Rothe House yang memiliki atap tinggi (Solomon & Cartoon Saloon, 2020). Unsur kebudayaan berupa barang materiil yang ditampilkan pada animasi “*Wolfwalkers*” (2020) kebanyakan divisualisasikan apa adanya sesuai budaya asli Irlandia menimbang pada fungsi dasar benda-benda tersebut sehingga minim pengembangan atau pengurangan fitur.



**Gambar 10 Perbandingan Lukisan pada Animasi “*Wolfwalkers*” dengan Lukisan Pelukis Irlandia Abad ke-19 (Sumber: Cartoon Saloon, 2020 & <http://www.visual-arts-cork.com/irish-painting.htm>)**

Sementara itu, menurut Murray (1997) unsur budaya kesenian berupa lukisan di Irlandia pada abad ke-16 sampai abad ke-19 mayoritas menggambarkan peperangan yang sesuai dengan kondisi pada abad tersebut. Lukisan milik Lord Protector juga menggambarkan peperangan namun dimodifikasi lawannya menjadi serigala yang pada narasi memang memiliki konflik dengan tokoh Lord Protector.



**Gambar 10** Piktograf Gua pada Animasi “Wolfwalkers” (Sumber: Cartoon Saloon, 2020)

Selanjutnya, unsur bahasa visual yang divisualisasikan dengan piktograf pada gua sepanjang narasi “Wolfwalkers” (2020) merupakan bentuk invensi untuk mendukung identitas para wolfwalkers yang tinggal di gua. Pada kenyataannya menurut The Heritage Council (2020) belum ditemukan adanya piktogram kuno masa pra-sejarah pada gua di Irlandia.

#### B. Kelengkapan

Kondisi ekonomi Kilkenny pada abad ke-16 menurut Flavin (2004) yang kurang berkembang tidak ditampilkan secara eksplisit pada animasi “Wolfwalkers”. Namun dapat terlihat pada beberapa bagian narasi, lokasi kota yang divisualisasikan sangat terisolasi dari dunia luar membuat mobilitas pedagang sangat terbatas dan tidak bisa melakukan transaksi dengan pedagang-pedagang lain di luar daerah.

Begitu pula kronologi sistem politik Kilkenny yang tidak ditampilkan secara lengkap sepanjang animasi “Wolfwalkers” (2020) bagaimana Kilkenny, sebuah kota di Irlandia dapat dipimpin oleh ‘Lord Protector’ yang merupakan orang Inggris. Menurut sejarah yang dituturkan Ekkebus (2008), Lord Protector merupakan gelar seorang militan asal Inggris bernama Oliver Cromwell yang ikut berperan dalam usaha negara tersebut menaklukkan Irlandia. Pada animasi “Wolfwalkers” (2020), unsur politik yang ditekankan adalah kebijakan-kebijakan Lord Protector sebagai karakter *villain* yang kejam dan semena-mena.

Selain itu, unsur kepercayaan juga hanya ditampilkan sekilas, tidak ada latar rumah ibadah, ataupun penggambaran upacara keagamaan. Pada animasi “Wolfwalkers” (2020) tokoh Lord Protector beberapa kali menyebutkan nama Tuhan sebelum melakukan aksi-aksi jahatnya. Sementara itu, Cromwell sebagai Lord Protector menurut Morrill (n.d) pada abad ke-16 menginvasi Irlandia didasari motivasi besar penyebaran agama Kristen Protestan kepada penduduk Irlandia yang mayoritas Katolik.



Sementara itu, unsur mitologi “*Wolfwalkers*” sebagai bentuk ilmu pengetahuan terhadap alam yang diyakini masyarakat Kilkenny secara turun-temurun, ditampilkan eksplisit pada animasi “*Wolfwalkers*” (2020). “*Wolfwalkers*”, menurut Bystricky (2015), merupakan legenda Irlandia yang telah menyebar sejak abad ke-12, tentang serigala yang dapat berbicara dan berubah wujud menjadi manusia. Pada animasi ini, “*Wolfwalkers*” (2020) yang diyakini merupakan pelindung hutan, merupakan alasan terbesar warga tidak dapat mengeksploitasi hutan. Di sisi lain, Lord Protector yang merupakan pemimpin dari Inggris menganggap para “*Wolfwalkers*” sebagai kaum yang harus ditaklukan dan ‘dijinakkan’, sebagaimana yang ia lakukan terhadap penduduk Kilkenny.

### C. Konsistensi

Penduduk Kilkenny dalam animasi “*Wolfwalkers*” (2020) meyakini serigala sebagai ancaman yang dapat membahayakan warga. Menurut Hickey (2003), serigala liar di Irlandia telah diburu sejak abad ke-17. Pada awal sampai pertengahan narasi, penduduk beramai-ramai melakukan demo kepada Lord Protector karena belum berhasil membasmi para kawanan serigala, namun menuju epilog “*Wolfwalkers*” (2020), para penduduk bersorak senang dan mendukung serigala yang berhasil kabur dari tahanan Lord Protector. Hal ini menunjukkan kontradiksi akan informasi bahwa serigala adalah ancaman. Di satu sisi, konsistensi dari awal hingga akhir animasi “*Wolfwalkers*” dapat dilihat pada sikap penduduk Kilkenny yang tidak pernah berpihak pada Lord Protector sebagai utusan Inggris.

### SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis klasifikasi teori kebudayaan universal C. Kluckhohn yang kemudian dikaji lebih lanjut menggunakan teori kaidah perancangan J.P.Wolf, tiap unsur kebudayaan Irlandia mempengaruhi aspek-aspek dalam *worldbuilding* animasi “*Wolfwalkers*” (2020). Inovasi pada beberapa unsur, yaitu unsur kesenian dan bahasa, dibutuhkan sebagai penguatan *secondary world* animasi “*Wolfwalkers*” yang berbasis mitologi. Di sisi lain, terdapat pula aspek yang dibiarkan sebagaimana adanya agar tidak menghilangkan asal-usul latar asli animasi “*Wolfwalkers*” (2020) itu sendiri, Irlandia. Aspek-aspek yang dibiarkan sebagaimana adanya tersebut adalah aspek barang-barang materiil, layaknya peralatan dan arsitektur bangunan. Unsur-unsur kebudayaan menyangkut ekonomi, politik, dan kepercayaan ditampilkan implisit sehingga lebih berfokus terhadap unsur-unsur yang lebih relevan dengan narasi animasi. “*Wolfwalkers*” (2020) sebagai animasi fantasi menyajikan unsur mitologi sebagai unsur utama yang lebih relevan, oleh karena itu aspek mitologi “*Wolfwalkers*” ditampilkan lebih lengkap dan eksplisit. Selanjutnya, konsistensi dan kontradiksi menyangkut dinamika hubungan antara penduduk Kilkenny, *Wolfwalkers*, dan Lord Protector, berdampingan dimunculkan sehingga menciptakan keseimbangan pada *worldbuilding* animasi “*Wolfwalkers*” (2020).

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M.N. (2018). Notes Towards the Concept of Culture. *A Study of Cultural Aspects in EFL Textbooks for Senior High School In Banten*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.29583.02728>
- Breuleux, Y., de Coninck, B., Therrien, S. (2019). The World Building Framework

for Immersive Storytelling Projects. *SHS Web of Conferences* 64, 00003. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20196400003>

Bystricky, P. (2015). THE IMAGE OF THE WEREWOLF IN MEDIEVAL LITERATURE. *Historický časopis*, VOLUME 63, 2015, NUMBER 5.

Carroll, P. (1991). *THE IRISH MANDOLIN*. Irlandia: ColourBooks.

Educational material EFA YAA. (2021). *Wolfwalkers*. Diakses pada 18 Mei 2022, dari <https://doc.culturebase.org/dox/c/9/d/2/0/c9d209ab40054239c7d16df0b29f89786070407ceb2206.86802324.pdf>

Ekkebus, R. (2008). Oliver Cromwell : Man of Force. *Constructing the Past*, Volume 9, Issue 1, Article 10.

Flavin, S. (2004). *THE DEVELOPMENT OF ANGLO-IRISH TRADE IN THE SIXTEENTH CENTURY*. Diakses pada 18 Mei 2022, dari [https://www.researchgate.net/publication/241016097\\_The\\_development\\_of\\_Anglo-Irish\\_trade\\_in\\_the\\_sixteenth\\_century](https://www.researchgate.net/publication/241016097_The_development_of_Anglo-Irish_trade_in_the_sixteenth_century)

Fullerton, T. (2018). *Game Design Workshop*. Florida: CRC Press.

GKIDS FILMS (2021). *Wolfwalkers*. Diakses pada 18 Mei 2022, dari <https://gkidstickets.com/us/wolfwalkers/synopsis/?campaign=powster>

Greve, J. (2020). LoreMaster. *INVENTION, COMPLETENESS AND CONSISTENCY IN WORLDBUILDING*. Diakses pada 18 Mei 2022, dari <https://www.loremaster.io/invention-completeness-and-consistency-in-worldbuilding/>

Hickey, K. (2003). *Wolf – Forgotten Irish Hunter*. *Wild Ireland*, May–June 2003, hal. 10–13.

Munir (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Morrill, J. (n.d.). *THE RELIGIOUS CONTEXT OF THE CROMWELLIAN CONQUEST OF IRELAND*. Diakses pada 18 Mei 2022, dari <http://www.olivercromwell.org/wordpress/wp-content/uploads/2014/10/Cromwell%20Conquest%20of%20Ireland.pdf>

Murray, P. (1997). *Irish Art 1770-1995: History and Society*. Irlandia: Crawford Municipal Art Gallery.

O’Sullivan, C.B. (2020). *ROCKART Our Ancient Landscapes: Prehistoric Rock Art in Ireland*. Irlandia: An Chomairle Oidhreachta.

Solomon, C. (2020). *The Art of Wolfwalkers*. Irlandia: Cartoon Saloon.

Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *JURNAL LITERASIOLOGI*, VOLUME 1 NO. 2, hal. 146-147. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>

Wikayanto, A. (2018). Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia. *ARTESH International Conference on Art For Technology, Science and Humanities*.