
ANALISIS ADAPTASI KULTUR MESOAMERIKA DALAM DESAIN KARAKTER ANIMASI MAYA AND THE THREE

Salsabila Qurrata A'yun*

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung

e-mail: salsaqurrata.contact@gmail.com

KATA KUNCI

*desain karakter,
adaptasi kultur,
animasi*

ABSTRAK

Fenomena animasi yang diadaptasi dari latar belakang kultur tertentu kerap digunakan dalam beberapa produksi animasi. Animasi sebagai media komunikasi yang dapat menjangkau audiens yang lebih luas sehingga dapat mempromosikan kultur dan meningkatkan citra identitas kultur sebuah komunitas. Salah satu contoh animasi dengan latar belakang kultur yang kuat adalah Maya and the Three. Maya and the Three merupakan karya animasi yang memiliki desain yang sangat detail dan kaya akan kultur Mesoamerika. Karakter utama dari animasi Maya and the Three adalah Maya, seorang putri dan pejuang dari Kerajaan Teca. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana penyampaian dan penggunaan adaptasi kultur Mesoamerika terhadap desain karakter Maya and the Three. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data berupa gambar dan artikel yang berkaitan serta dianalisis menggunakan teori *Manga Matrix* dan teori Prinsip Desain Karakter. *Manga Matrix* membagi proses pembuatan karakter ke dalam tiga variabel matriks yaitu bentuk, kostum, dan penokohan. Maya and the Three menyampaikan desain karakter Maya yang erat dengan sejarah dan legenda tentang *Eagle Warrior* dengan penampilan yang kreatif dan penuh makna. Desain karakter Maya memberikan gambaran bahwa Maya adalah seseorang yang tangguh dan pemberani, tak kenal takut, dan percaya diri dalam bertindak. Melalui metode *Manga Matrix*, karakter Maya dapat dibedah secara mendetail untuk membantu identifikasi adaptasi kultur Mesoamerika yang ada.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, animasi yang membawakan konsep yang diadaptasi dari kultur tertentu sedang marak digunakan. Selain sebagai media hiburan, animasi menjadi sebuah media komunikasi yang efektif untuk mempromosikan kultur kepada

jangkauan audiens yang luas. Melalui representasi kultur sebuah komunitas baik lokal maupun internasional dalam bentuk animasi, banyak negara yang berhasil meningkatkan citra identitas kultur mereka dan meningkatkan ekonomi mereka secara positif ⁽¹⁾. Salah satu karya animasi yang

menggunakan kultur sebagai inspirasi adalah *Maya and the Three*. *Maya and the Three* memiliki gaya dan ciri khas yang unik karena kultur Mesoamerika yang dibawakan secara kuat dalam pembangunan karakter dan suasana dunianya. Mencapai sebuah karya animasi dengan detail yang mendalam terkait sebuah kultur merupakan hal yang tidak mudah, namun *Maya and the Three* berhasil mencapai detail kompleks tersebut. Hal ini terbukti dari adaptasi kultur terhadap karakter yang dapat dipercaya dan sangat indah secara visual baik dalam animasi *Maya and the Three* dan animasi lainnya dari produser yang sama dengan *Book of Life* yang telah dinominasikan dalam Golden Globe. Carlos Aguilar⁽²⁾ mengatakan dalam artikelnya di surat kabar Los Angeles Times bahwa:

“Padat dengan mitologi, dirumuskan dari beragam sumber yang abadi dan relatif baru, “*Maya and the Three*” adalah sebuah mahakarya animasi yang penuh dengan imajinasi luar biasa, kerajinan detail, aksi yang mendebarkan, dan pathos yang dipikirkan dengan baik, yang terjadi di tengah pemikiran ulang yang menakjubkan tentang Mesoamerika pada zaman kuno.”

Maya and the Three merupakan animasi yang menceritakan kisah seorang putri pejuang bernama Maya yang berasal dari Kerajaan Teca. Ia melakukan sebuah petualangan untuk mencari tiga orang individu yang akan membantunya mengalahkan Mictlan, sang dewa penguasa dunia bawah. Ketiga karakter

tersebut adalah Chimi, Picchu, dan Rico. Masing-masing dari mereka adalah seorang individu dengan latar belakang yang berbeda-beda dan memiliki desain yang kaya akan kultur. Jorge R. Gutierrez, produser *Maya and the Three* mengatakan dalam wawancaranya dengan beberapa media berita bahwa ia berusaha untuk memasukkan berbagai macam kultur Mesoamerika ke dalam serial animasi ini, seperti kultur Meksiko, suku Maya, Aztek, Inka, dan bahkan beberapa kultur modern yang ada saat ini. Setiap desain yang ada dalam *Maya and the Three* memiliki detail yang rumit namun tetap memperhatikan keakuratan akan histori kultur yang ada.

Adaptasi kultur Mesoamerika terhadap desain keempat karakter *Maya and the Three* yang disebutkan di atas terdiri dari banyak aspek. Mulai dari sejarah, mitologi, bahasa, dan nilai-nilai kultur yang diterapkan. Banyak simbol bentuk maupun warna yang berkaitan dengan kultur Mesoamerika digunakan untuk menunjukkan kepribadian dan latar belakang hidup dari sebuah karakter di *Maya and the Three*. Simbol-simbol yang digunakan dalam proses adaptasi kultur Mesoamerika terhadap animasi *Maya and the Three* ini merupakan bagian dari tanda visual yang mengkomunikasikan pesan tertentu dan memiliki maknanya tersendiri. Melalui tanda-tanda visual ini, audiens dapat merasakan relevansi sebuah karakter dengan diri mereka dan membantu kultur Mesoamerika yang dibawakan menjadi lebih dikenal.



Gambar 1 Picchu, Maya, Chimi, dan Rico (dari kanan)

Sumber: Animation World Network, Netflix
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penyampaian dan penggunaan adaptasi kultur Mesoamerika terhadap desain karakter Maya and the Three. Melalui analisis tersebut diharapkan penulis dapat mengelaborasi proses yang digunakan untuk membuat sebuah karya animasi berbasis kultur dengan baik. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori prinsip desain karakter dan manga matrix, sedangkan data riset yang digunakan diambil dari observasi sumber referensi, analisis visual, dan bacaan yang berkaitan.

LITERATUR

1. Animasi

Animasi adalah rangkaian beberapa gambar yang ditampilkan secara cepat untuk menimbulkan ilusi gerakan yang menunjukkan ekspresi visual secara dinamis⁽³⁾. Seiring berkembangnya zaman, animasi terbagi menjadi beberapa jenis, menurut Audrey (2022)⁽⁴⁾ dalam artikelnya, jenis animasi adalah sebagai berikut:

A) Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah jenis animasi yang ada sebelum perkembangan teknologi. Animasi tradisional dibuat menggunakan gambar *frame-by-frame* di atas kertas.

B) Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi yang mirip seperti animasi tradisional, namun jenis ini biasanya menggunakan alat digital berbasis vektor dalam pembuatannya sehingga memudahkan pergerakan karakter.

C) Animasi 3D

Animasi 3D adalah jenis animasi yang dibuat menggunakan program komputer. Manusia dapat membuat karakter dengan *sculpting* dan *modeling* lalu di-*rig* untuk menggerakkan karakter seperti boneka. Maya and the Three menggunakan animasi 3D untuk mencapai hasil akhirnya.

2. Kultur Mesoamerika

A) Kultur

Menurut Edward Burnett Tylor dalam bukunya pada tahun 1871⁽⁵⁾, kultur adalah suatu hal yang kompleks mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan semua hal yang menjadi kebiasaan seseorang sebagai salah satu anggota masyarakat.

B) Mesoamerika

Brent Woodfill (2018)⁽⁶⁾ menegaskan bahwa Mesoamerika adalah sebuah daerah geografis

yang terletak di Meksiko dan Amerika Tengah bagian utara yang dihuni oleh berbagai kelompok kultur kuno seperti Maya, Aztek, Olmek, dan Toltek, kemudian, kawasan kultur ini ditentukan dari kesamaan ciri-ciri yang dimiliki oleh kelompok-kelompok berbeda tersebut, seperti tulisan, pengetahuan dan astronomi, masyarakat yang sangat terstratifikasi, serta ritual dan arsitektur yang sama.

Dalam analisis ini, penulis akan membahas dua kelompok kultur kuno tersebut, yaitu suku Aztek dan suku Maya.

C) Suku Aztek

Dikutip dari artikel History, asal-usul pasti dari suku Aztek belum diketahui, namun mereka diyakini berasal dari suku pemburu-pengumpul di utara. Suku Aztek muncul di Mesoamerika pada awal abad ke-13. Ketika mereka melihat seekor elang yang sedang bertengger di atas kaktus dekat perbatasan barat daya Danau Texcoco, mereka menganggapnya sebagai tanda untuk membangun pemukiman di sana. Kemudian di tempat itu mereka mengeringkan lahan rawa, membangun pulau-pulau buatan untuk berkebun, dan mendirikan fondasi ibu kota mereka yaitu Tenochtitlán pada tahun 1325 M.



Gambar 2 Bendera Meksiko sekarang masih memakai lambang elang yang bertengger di atas kaktus

Sumber: Wikipedia

3. Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu kunci kesuksesan dari sebuah karya animasi, dengan detail visual yang mendukung perannya dalam cerita agar menjadi lebih hidup. Detail visual tersebut dapat berupa bentuk, proporsi, warna kulit, gaya rambut, pakaian, aksesoris, postur, tata krama, dan ekspresi⁽⁷⁾. Menurut Pontillas (2011)⁽⁸⁾ terdapat 4 prinsip desain yang dapat digunakan, yaitu: *Silhouette*, *Shape*, *Proportion* dan *Pose*.

A) Siluet (*Silhouette*)

Siluet adalah bayangan atau gambaran umum sebuah karakter. Sebuah karakter perlu memiliki siluet yang tampak berbeda dari karakter yang sudah pernah ada sehingga dapat dikenali dengan mudah.

B) Bentuk (*Shape*)

Bentuk-bentuk dasar memiliki makna tertentu sesuai dengan bahasa visualnya. Penggunaan bentuk yang kontras dalam desain karakter dapat menciptakan karakter yang menarik. Contohnya, bentuk karakter yang bulat,

terlihat seperti seseorang yang ingin dipeluk dan dilindungi adalah seorang protagonis, sedangkan bentuk karakter yang bersudut, tajam, atau seseorang yang ingin dihindari adalah seorang antagonis.

C) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi seorang karakter dapat ditentukan sesuai dengan “*ladder effect*” (mendesain dengan jarak yang sama antara bagian dalam karakter — kepala ke bahu, bagian badan ke lutut lalu ke kaki — atau tidak) tergantung dengan sifat yang ingin direpresentasikan oleh karakter.

D) Pose (*Pose*)

Pose membantu untuk mengempasis desain yang telah dibuat menggunakan prinsip yang lain.

4. Manga Matrix

Teori Manga Matrix yang dicanangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dan diterbitkan pada tahun 2006⁽⁹⁾ membahas proses pembuatan karakter yang dibagi dalam tiga variabel matriks, dan tiga variabel matriks tersebut adalah:

A) Matriks Bentuk (*Form Matrix*)

Matriks bentuk menggunakan parameter berupa elemen bentuk yang digabung lalu setelah dikombinasikan menjadi satu dapat diidentifikasi menjadi sebuah karakter atau makhluk hidup yang baru.

B) Matriks Kostum (*Costume Matrix*)

Matriks kostum menggunakan kostum yang digunakan sebuah karakter sebagai sebuah parameter yang dapat membantu memperkuat ciri khas sebuah karakter. Beberapa bagian kostum yang termasuk dalam matriks kostum seperti:

Pakaian (*bodywear*), Penutup (*covering*), Alas kaki (*footwear*), Ornamen (*ornament*), Tata rias (*makeup*), Barang bawaan (*carry-on item*), dan *Wrap/Tie*.

C) Matriks Personalisasi atau Penokohan (*Personality Matrix*)

Matriks penokohan menggunakan beberapa parameter untuk membantu memperjelas kepribadian karakter melalui beberapa hal, yaitu:

Sifat (*behaviour*), Status (*status*), Profesi/Pekerjaan (*profession*), Posisi/Jabatan (*position*), Lingkungan asal (biological environment), Atribut spesial (*special attributes*), Kelemahan (*weakness*), dan Keinginan (*desire*).

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif melalui observasi langsung objek analisis dengan menonton *Maya and the Three*. Kemudian penulis mengumpulkan data berupa gambar dan artikel yang berkaitan serta dianalisis menggunakan teori Manga Matrix oleh

Hiroyoshi Tsukamoto (2006) dan teori Prinsip Desain Karakter oleh Pontillas (2011)⁽¹⁰⁾.

HASIL ANALISIS & PEMBAHASAN

Maya and the Three mengisahkan tentang seorang putri dari Kerajaan Teca bernama Maya. Maya merupakan remaja yang suka memberontak dan lebih suka ikut lomba bertarung dibandingkan menjadi seorang putri. Suatu ketika, ia berubah nasib menjadi seorang pejuang ketika ramalan untuk mengalahkan Mictlan gagal dipenuhi oleh ketiga saudaranya. Keinginannya untuk menjadi seorang pejuang terwujud, meskipun diikuti oleh takdir yang sulit karena ia harus menyelamatkan dunia dan mencari orang-orang yang akan membantunya.

1. Analisis Desain Karakter Maya



Gambar 3 Maya dalam buku *The Art of Maya and the Three*

Sumber: Buku *The Art of Maya and the Three* ⁽¹¹⁾

Maya adalah seorang putri di Kerajaan Teca (kerajaan fiksi berdasarkan peradaban Aztek dalam kultur Mesoamerika), dan merupakan karakter utama dari animasi *Maya and the*

Three. Ia adalah anak kandung dari Raja Teca dan Nyonya Mictle (Dewi Kematian) serta anak tiri dari Ratu Teca. Kelahirannya yang berasal dari campuran manusia biasa dan dewi menjadikannya seorang manusia setengah dewi. Ia kemudian ditakdirkan menjadi seorang pejuang untuk membinasakan penguasa dunia bawah, Mictlan, apabila ia tidak ingin mati.

Desain karakter Maya akan dianalisis menggunakan prinsip desain karakter dan manga matrix sebagai berikut:

A) Analisis Matriks Bentuk (*Form Matrix*)

	Head	  	Fixed Form (Manusia)
	Neck, Trunk and Arms		
	Waist and Legs		
	Skin Color		

Tabel 1.1 Matriks Bentuk Karakter Maya

Objek yang diteliti adalah bentuk tubuh karakter Maya secara keseluruhan yang menggambarkan penampilan wanita Mesoamerika. Maya memiliki kulit coklat dengan beberapa bagian tubuh yang berisi seperti bagian paha dan lengan sehingga mengempasis lekukan tubuhnya. Ia memiliki alis tebal, bibir tebal, mata besar, dan hidung yang mancung namun sedikit pesek. Rambutnya yang sangat pendek sebelah memberikan kesan bahwa ia memiliki sifat yang tomboi. Dilihat dari proporsi tubuhnya,

ia memiliki tinggi badan yang termasuk sedang untuk seorang remaja, dengan postur tubuhnya yang tegap dan tampak kuat untuk melakukan aktivitas fisik sehingga dapat menggambarkan kekuatan yang diperlukan seorang pejuang.



Gambar 4 Siluet Maya

Sumber: Buku The Art of Maya and the Three
Siluet dari Maya menunjukkan detail berupa rambut, kostum, dan bentuk tubuh yang terlihat jelas. Selain itu, pose yang dilakukan mengempasis karakter Maya yang teguh dan percaya diri.

B) Analisis Matriks Kostum (Costume Matrix)

	Bodywear	
	Covering/Footwear	
	Ornament	
	Makeup	
	Carry-On Item	

Tabel1.2 Matriks Kostum Karakter Maya

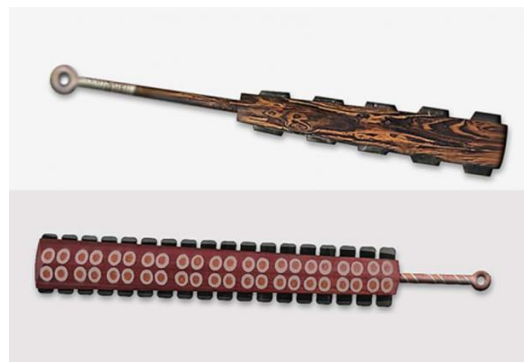
Senjata



Gambar 5 Senjata Maya

Sumber: The Art of Maya and the Three ⁽¹¹⁾

Senjata yang digunakan oleh Maya untuk melawan musuhnya berupa sebuah *macuahuitl*, yaitu pedang atau pentungan yang terinspirasi dari senjata pejuang Aztek pada masa perjuangan melawan bangsa Spanyol. Pedang atau pentungan ini tidak terlalu panjang dan terbuat dari kayu, lalu bagian sampingnya diletakkan beberapa keping obsidian vulkanik yang tajam (berdasarkan temuan Arkeolog Meksiko Alfonso A. Garduño Arzave tahun 2009. ⁽¹²⁾



Gambar 6 Macuahuitl

Sumber: The Epoch Times ⁽¹³⁾

Pakaian dan Pelindung Kepala



Gambar 7 Pelindung Kepala, Pakaian (Bodywear), Bawahan

Sumber: The Art of Maya and the Three

Pakaian (*Bodywear*) dan bawahan yang digunakan oleh Maya merupakan pakaian yang ketat dan menempel pada badan, sehingga dapat merefleksikan kebutuhan Maya yang aktif bergerak dan melakukan berbagai aksi. Karena senjata yang Maya gunakan adalah senjata jarak dekat, terdapat pelindung di bagian bahu, pergelangan tangan, lutut, dan pergelangan kaki untuk mencegah cedera akibat lawan musuh. Selain itu, terdapat bagian tajam yang dapat digunakan untuk melawan balik jika diperlukan. Pakaian ini terinspirasi dari pejuang Aztek legendaris yang terkenal dalam kultur Meksiko.



Gambar 8 Gambaran para pejuang Aztek

Sumber: Digital Florentine Codex ⁽¹⁴⁾

Pada senjata, pelindung kepala, dan pakaian Maya terdapat berbagai macam elemen yang menggambarkan bentuk hewan elang. Hal ini berkaitan dengan elang sebagai salah satu simbol penting dalam kultur Aztek.

Dalam buku ensiklopedia pengetahuan adat Florentine Codex oleh Bernardino de Sahagún (1577)⁽¹⁵⁾ menurut suku Aztek, elang memiliki kaki yang sangat kuning dan mencolok sehingga memberikan koneksi tambahan ke matahari. Matahari adalah sesuatu yang sangat penting bagi suku Aztek karena mereka merupakan masyarakat agraris. Mereka mengandalkan matahari untuk menyuburkan tanaman dan mencukupi kebutuhan makanan mereka bagi sebuah kerajaan besar. Suku Aztek sering melakukan pengorbanan untuk memastikan terbit dan terbenamnya matahari. Baik pengorbanan diri (ritual penumpahan darah (*bloodletting*)) maupun pengorbanan seremonial yang lebih besar dan sering kali melibatkan citra burung elang, terutama sebagai *cuauhtlicalli* yang

mengumpulkan darah para korban pengorbanan. Selain itu, sebagai masyarakat pejuang, suku Aztek sering mengasosiasikan elang dengan pejuang. Elang dianggap sebagai makhluk yang pemberani dan tak kenal takut.

Pakaian yang Maya gunakan merupakan adaptasi pakaian perang dari seorang *Eagle Warrior* (Pejuang Elang) dalam sejarah suku Aztek. Menurut beberapa dokumen zaman kolonial (dikutip dari tulisan program pembelajaran⁽¹⁶⁾, *Eagle Warrior* adalah pejuang yang memiliki peringkat yang tinggi. Pakaian perang ini juga memiliki fungsi simbolisme karena dipercaya bahwa jika seorang pejuang memakai pakaian yang menyerupai elang atau jaguar, maka pejuang tersebut akan mengadopsi kemampuan dan kekuatan dari hewan yang terpilih, sehingga dapat membantunya dalam memburu. Kebanyakan pejuang memakai kulit hewan sebagai pakaian perang sehingga menambah simbolisme yang lebih kuat.



Gambar 9 Eagle Warrior dari House of the Eagles, c.

1400–1521 C.E., Tenochtitlan (sekarang, Kota Meksiko)

Sumber: Khan Academy (photo: Steven Zucker)⁽¹⁷⁾

Riasan Muka



Gambar 10 Bodywear dan Covering/Footwear Maya

Sumber: The Art of Maya and the Three

Maya memiliki tato berwarna merah yang menutup sebagian mukanya dengan garis putih di tengah wajah. Terdapat juga bintik-bintik putih dan hijau di sekitar area mata dan pipi.

C) Matriks Personalisasi atau Penokohan (*Personality Matrix*)



Gambar 11 Maya

Sumber: Skwigly, Netflix ⁽¹⁸⁾

Sifat (*Behaviour*)

Maya adalah seorang wanita yang pemberani, tangguh, dan baik kepada lingkungannya. Namun, ia sering melanggar peraturan kedua orangtuanya dan memberontak. Ketika ia sudah memutuskan sesuatu, ia keras kepala dan percaya diri dengan apa yang ingin dia lakukan.

Status (*Status*)

Maya merupakan putri dari Kerajaan Teca, ia sangat disayang oleh keluarganya. Namun

ketika ketiga kakaknya gagal memenuhi ramalan untuk mengalahkan Mictlan, ia menjadi seorang pejuang yang harus memenuhi ramalan tersebut agar dunianya selamat.

Atribut Spesial (*Special Attributes*)

Maya bukanlah seorang manusia biasa, melainkan anak dari seorang manusia dan seorang dewi kematian. Hal ini menjadikannya seorang manusia setengah dewi.

Kelemahan (*Weakness*)

Ketika Maya masih kecil, ia akan dijadikan persembahan agar Mictlan semakin kuat, sehingga ketika ia sudah dewasa, ia terancam dibunuh Mictlan apabila ia tidak mengalahkannya terlebih dahulu.

Resume Hasil Analisis dan Pembahasan

Tayangan serial animasi Netflix *Maya and the Three* yang dikaji menggunakan teori Manga Matrix serta Prinsip Desain Karakter ini menunjukkan bahwa desain karakter Maya memiliki latar belakang sejarah kultur Mesoamerika yang disatukan secara kreatif. Elemen visual yang digunakan pada desain karakter *Maya and the Three* seperti bentuk, kostum, dan lainnya berdasarkan penampilan wanita Mesoamerika dan latar belakang sejarah *Eagle Warrior* untuk mendukung bahwa Maya adalah seorang pejuang yang berani dan tak kenal takut.

SIMPULAN

Dengan mengintegrasikan elemen-elemen kultur, mitologi, dan sejarah Mesoamerika ke dalam desain karakter, *Maya and the Three*

membuat karakter Maya lebih menarik untuk ditonton karena kedalaman karakternya yang apik. Identitas Maya sebagai seorang pejuang yang tangguh seakan divisualisasikan dan didukung melalui kostum yang ia pakai dan sejarah yang terikat dengan pakaian tersebut. Pemakaian hewan elang sebagai simbol yang kerap muncul dalam desain karakter Maya secara eksternal memberi pesan bahwa dalam cerita tersebut karakter Maya adalah sebuah bagian penting dan fondasi utama dari animasi *Maya and the Three* sebagaimana elang adalah hewan yang dianggap simbol penting dalam kultur suku Aztek.

Adapun adaptasi unsur kultur Mesoamerika dalam karya animasi *Maya and the Three* merupakan proses kompleks yang memerlukan penelitian mendalam, kolaborasi dengan ahli budaya, dan pendekatan yang sensitif serta penuh hormat. Proses ini perlu dilakukan untuk memastikan bahwa elemen-elemen budaya tersebut terintegrasi secara autentik dan bermakna pada pengaplikasiannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ghita Ait Bensalah PY. The Impact of Socio-cultural Systems on The Animation Industry. 2023;(October):523–32.
2. Aguilar C. The Indigenous influences on Netflix's 'Maya and the Three,' explained. 2021 Oct;
3. Wells P. Understanding animation. *Understanding Animation*. Psychology Press; 2013. 1–265 p.
4. Audrey T. Explore The Different Types of Animation. *GameDesigning*. 2022.
5. Woodfill B. *Mesoamerican Archaeology*. Anthropology. 2018;
6. Islam MT, Nahiduzzaman KM, Peng WY, Ashraf G. Learning from humanoid cartoon designs. *Lect Notes Comput Sci (including Subser Lect Notes Artif Intell Lect Notes Bioinformatics)*. 2010;6171 LNAI:606–16.
7. Novica DR, Hidayat IK. Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Jurnal Art, Des Art Educ Cult Stud)*. 2019;3(2):52.
8. Supandi FP, Mansoor AT, Ramadina SP. Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Wimba J Komun Vis*. 2017;8(1).
9. Tanhati S. Sekali Tebas, Macuahuitl akan Mengantar Korban pada Dewa Suku Aztec. 2022.
10. MCGarry R. Eagle. 2010. <https://www.mexicolore.co.uk/aztecs/flora-and-fauna/eagle>
11. Jiménez M. Eagle Warrior (Mexico). Retrieved June 18, 2024, from <https://www.khanacademy.org/humanities/art-americas/early-cultures/aztec-mexica/a/eagle-warrior-mexica>
12. Guterrez, E (Oktober 2021) Re-VIEW: 'Maya and the Three' – A Rebel Fire Burning Bright, diunduh dari <https://www.awn.com/animationworld/re-view-maya-and-three-rebel-fire-burning-bright> pada 9 Juni 2024
13. Wikipedia (n.d.) Mexico, diunduh dari <https://en.wikipedia.org/wiki/Mexico> pada 18 Juni 2024
14. Guterrez, J (n.d.) THE ART OF MAYA AND THE THREE HC, diunduh dari <https://www.darkhorse.com/Books/3008-259/The-Art-of-Maya-and-the-Three-HC> pada 18 Juni 2024
15. The Epoch Times (2019) These Aztec Wooden 'Paddles' Are Actually Vicious Obsidian Swords—and They're Sharper Than Steel, diunduh dari <https://www.theepochtimes.com/bright/the-se-aztec-wooden-paddles-are-actually-vicious-obsidian-swords-and-theyre-sharper-than-steel-2966142> pada 18 Juni 2024
16. Digital Florentine Codex (n.d.) An Encyclopedia of 16th-Century Indigenous

Mexico, diunduh dari
<https://florentinecodex.getty.edu/> pada 18
Juni 2024

17. Zucker, S (n.d.) Eagle Warrior (Mexico),
diunduh dari
[https://www.khanacademy.org/humanities/
art-americas/early-cultures/aztec-
mexica/a/eagle-warrior-mexica](https://www.khanacademy.org/humanities/art-americas/early-cultures/aztec-mexica/a/eagle-warrior-mexica) pada 18
Juni 2024

18. Warren, M (2021) Maya and the Three:
Review, diunduh dari
[https://www.skwigly.co.uk/maya-and-the-
three-review/](https://www.skwigly.co.uk/maya-and-the-three-review/) pada 9 Juni 2024