

## Tinjauan Literatur Tentang Proses Kreatif Ide Visual Dalam Tahap Produksi Animasi 2D

Prasmara Ardi Mardika<sup>1</sup>, Masyhurul Alim Ibnu Khoer<sup>2</sup>, Azmi Alfarizi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia  
surel: <sup>1</sup>[prasmaraardimardika22@gmail.com](mailto:prasmaraardimardika22@gmail.com), <sup>2</sup>[azmi170924@gmail.com](mailto:azmi170924@gmail.com), <sup>3</sup>[masyhurulalim@gmail.com](mailto:masyhurulalim@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah artikel:

Diterima 12-10-2025

Revisi 24-10-2025

Diterima 05-11-2025

#### Kata kunci:

Proses Kreatif

Ideasi Visual

Pra-Produksi Animasi 2D

Pengembangan Konsep

Kecerdasan Buatan (AI)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau proses concept and ideation dalam tahap pra-produksi animasi 2D, khususnya dalam pengembangan ide visual yang inovatif. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA untuk menyeleksi dan menganalisis artikel ilmiah terkait proses ideasi, pengembangan konsep, serta pemanfaatan teknologi digital dalam produksi animasi 2D. Data dikumpulkan dari berbagai basis data ilmiah dengan rentang publikasi tahun 2021–2025 dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif serta tematik. Hasil tinjauan menjawab tiga pertanyaan penelitian. Pertama, metode digital berbasis software terbukti lebih dominan dibandingkan metode tradisional hand-drawn karena menawarkan efisiensi waktu, kemudahan revisi, dan konsistensi visual, meskipun teknik tradisional masih dipertahankan untuk eksplorasi artistik awal. Kedua, optimalisasi produksi animasi 2D didukung oleh penerapan workflow digital terintegrasi, penggunaan asset library, storyboard digital, serta bantuan teknologi AI. Ketiga, keberhasilan proses kreatif dalam menghasilkan visual inovatif dipengaruhi oleh eksplorasi ide visual, pemanfaatan teknologi digital strategis, alur kerja terstruktur, serta kompetensi dan kolaborasi tim produksi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi kreativitas manusia dan teknologi digital menjadi kunci utama dalam menghasilkan animasi 2D yang efisien, konsisten, dan inovatif.

### Penulis yang sesuai:

Prasmara Ardi Mardika

Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto

Email: [prasmaraardimardika22@gmail.com](mailto:prasmaraardimardika22@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Industri animasi merupakan salah satu sektor penting dalam industri kreatif global yang menunjukkan pertumbuhan signifikan dari tahun ke tahun. Pertumbuhan ini didorong oleh kemajuan teknologi digital, meningkatnya permintaan terhadap konten hiburan visual, serta kolaborasi antara industri, pemerintah, dan lembaga pendidikan [1]. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, animasi juga berkembang menjadi media komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif, sosial, dan budaya [2].



Kemajuan teknologi seperti computer-generated imagery (CGI), pemodelan 3D, dan pipeline digital telah mengubah proses produksi animasi menjadi lebih efisien dan fleksibel [3]. Namun demikian, kreativitas manusia tetap menjadi faktor utama dalam menentukan nilai estetika dan kekuatan naratif sebuah animasi. Di Indonesia, potensi pengembangan animasi sangat besar karena didukung oleh kekayaan budaya dan sumber daya kreatif yang melimpah. Unsur tradisi, cerita rakyat, dan permainan daerah dapat menjadi sumber inspirasi yang kuat bagi konten animasi yang edukatif dan berkarakter [4]. Meskipun pemerintah telah mendorong pertumbuhan industri ini melalui kebijakan ekonomi kreatif, tantangan seperti keterbatasan teknologi, sumber daya manusia, dan kolaborasi kreatif masih menjadi hambatan utama yang perlu diatasi [5].

Dalam proses pembuatan animasi, tahap pra-produksi memegang peranan penting karena mencakup kegiatan pengembangan ide, penulisan naskah, desain karakter, dan *storyboard* [6]. Tahap ini sangat menentukan arah visual dan naratif animasi secara keseluruhan [7]. Proses *concept and ideation* menjadi inti dari pra-produksi karena di sinilah ide-ide kreatif dikembangkan dan dikonversi menjadi konsep visual yang konkret [8]. Namun, berbagai penelitian melaporkan bahwa tahap ideasi sering kali menghadapi kendala, seperti kesulitan menghasilkan ide yang orisinal, ketergantungan pada intuisi individu, serta minimnya struktur panduan ide seperti *creative brief* yang terukur [9]. Akibatnya, tim kreatif kerap melakukan revisi berulang, yang berdampak pada meningkatnya waktu dan biaya produksi [10].

Selain itu, metode pencarian inspirasi melalui platform daring seperti Freepik, Pinterest, atau Behance sering kali menghasilkan ide yang serupa dengan karya lain dan tidak selalu relevan dengan konteks budaya lokal [11]. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap isu orisinalitas dan plagiarisme dalam pengembangan ide visual animasi. Dengan demikian, dibutuhkan pendekatan konseptual dan metodologis yang mampu meninjau secara komprehensif bagaimana proses *concept and ideation* dibangun, dikembangkan, dan diadaptasi dalam produksi animasi, khususnya animasi 2D.

Kajian literatur ini dilakukan karena pentingnya memahami posisi dan dinamika proses *concept and ideation* sebagai fondasi utama dalam pra-produksi animasi 2D [12]. Meskipun banyak penelitian membahas aspek teknis produksi, masih terbatas studi yang menelaah secara khusus bagaimana ide dikonseptualisasikan, diformulasikan, dan dikembangkan menjadi konsep visual [13]. Tinjauan pustaka ini diperlukan untuk mengintegrasikan berbagai pandangan teoretis dan temuan empiris terkait proses ideasi, serta mengidentifikasi celah penelitian yang masih terbuka dalam konteks pengembangan ide kreatif di bidang animasi. Selain itu, munculnya teknologi kecerdasan buatan (AI) juga mengubah paradigma proses ideasi — dari sekadar pencarian referensi menuju penciptaan referensi baru yang lebih cepat dan adaptif [14]. Oleh karena itu, diperlukan telaah kritis mengenai sejauh mana inovasi teknologi tersebut dapat memperkaya atau bahkan menantang proses kreatif tradisional.

## 2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* yang mengacu pada protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Pendekatan ini dipilih untuk menelusuri dan menganalisis secara sistematis berbagai penelitian yang berkaitan dengan proses *concept and ideation* dalam produksi animasi 2D [15]. Protokol PRISMA digunakan agar proses peninjauan pustaka berlangsung secara terstruktur, transparan, dan dapat direplikasi oleh peneliti lain.

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri berbagai basis data ilmiah seperti Scie ai, Google Scholar, dan pencarian google menggunakan kata kunci “2D animation”, “concept development”, “ideation process”, “concept and ideation”, dan “pre-production animation”. Artikel yang ditemukan kemudian disaring berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak dengan topik penelitian. Artikel duplikat dan yang tidak relevan dihapus menggunakan bantuan perangkat manajemen referensi seperti Mendeley.

Setelah penyaringan awal, artikel yang relevan dibaca secara penuh untuk menilai kesesuaian topik, konteks, dan kontribusinya terhadap pemahaman proses pengembangan ide dalam animasi 2D. Hanya artikel yang memenuhi seluruh kriteria kelayakan yang dimasukkan dalam analisis akhir.

Kriteria inklusinya meliputi artikel yang membahas proses ideasi, pengembangan konsep, atau pra-produksi pada animasi 2D; diterbitkan dalam jurnal nasional atau internasional bereputasi antara tahun 2021–2025; tersedia dalam teks lengkap; dan ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel

yang hanya membahas aspek teknis animasi 3D, rendering, atau pascaproduksi; publikasi non-ilmiah; atau literatur yang tidak dapat diakses secara penuh.

Proses analisis data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis deskriptif dan analisis tematik. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat tren penelitian berdasarkan tahun, topik, dan metodologi, sedangkan analisis tematik digunakan untuk menelaah isi artikel secara mendalam guna menemukan pola dan tema utama seperti tahapan ideasi, faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas, serta peran teknologi digital dan AI dalam proses pengembangan ide animasi 2D. Hasil dari kedua analisis ini kemudian disintesis untuk merumuskan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai proses concept and ideation dalam produksi animasi 2D [16].

Berdasarkan kerangka metodologis yang telah ditetapkan, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian utama berikut.

**RQ1** : Bagaimana perbandingan efektivitas metode tradisional (hand-drawn) dengan metode digital (software-based) dalam proses concept development dan character design pada animasi 2D?

**RQ2** : Apa saja strategi dan metode yang digunakan untuk mengoptimalkan pengembangan ide visual dalam proses produksi animasi 2D?

**RQ3** : Faktor-faktor apa yang berkontribusi terhadap keberhasilan proses kreatif dalam menghasilkan kualitas visual yang inovatif pada animasi 2D?

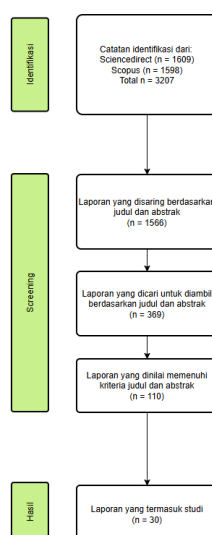
## 2.1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Seleksi literatur dilakukan dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk menjamin bahwa hanya penelitian yang relevan yang digunakan dalam tinjauan ini.

Table 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

| No | Inklusi                                                                                                                                    | Eksklusi                                                                                             |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Artikel diterbitkan antara 2020–2025                                                                                                       | Artikel sebelum tahun 2019                                                                           |
| 2  | Studi yang membahas proses kreatif, pengembangan ide visual, desain animasi 2D, atau produksi kreatif digital                              | Studi yang berfokus pada animasi 3D, game, atau bidang non-desain (misal ekonomi, kesehatan, energi) |
| 3  | Artikel dari jurnal ilmiah, prosiding konferensi, atau penelitian peer-reviewed                                                            | Buku, skripsi, tesis, artikel populer/non-ilmiah, atau blog                                          |
| 4  | Penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, eksplorasi ide visual, efisiensi proses produksi dalam tahap produksi animasi 2D | Penelitian yang fokus pada aspek teknis software atau rendering tanpa membahas proses kreatif        |
| 5  | Artikel berbahasa Inggris atau Indonesia yang memiliki terjemahan atau konteks akademik jelas                                              | Artikel dalam bahasa lain tanpa terjemahan                                                           |

## 2.2 Table PRISMA DIAGRAM Untuk Proses SLR



Gambar 1. Tabel Diagram Prisma

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 RQ1: Perbandingan Metode Tradisional dan Modern dalam Animasi 2D

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa metode modern berbasis digital lebih dominan dibandingkan metode tradisional hand-drawn dalam proses concept development dan character design animasi 2D. Metode tradisional umumnya digunakan pada tahap awal ideasi, seperti sketsa kasar dan eksplorasi bentuk, karena mampu mendorong spontanitas dan ekspresi kreatif [17]. Namun, keterbatasan dalam efisiensi dan revisi membuat metode ini kurang optimal untuk produksi berskala besar.

Sebaliknya, metode modern lebih banyak digunakan karena menawarkan efisiensi waktu, kemudahan revisi, konsistensi visual, serta integrasi workflow digital. Perangkat lunak digital dan teknologi pendukung, termasuk AI, memungkinkan pengembangan konsep visual yang lebih cepat dan kolaboratif, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan industri animasi saat ini [18].

Table 2. Frekuensi Perbandingan Metode Tradisional vs Modern dalam Animasi 2D

| No | Fokus Perbandingan                              | Jumlah Jurnal | Deskripsi Temuan                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Dominasi Metode Modern (Digital 2D)             | 15            | Mayoritas jurnal membahas transisi dari hand-drawn ke digital pipeline karena efisiensi waktu dan biaya |
| 2  | Metode Tradisional (Hand-drawn) masih digunakan | 7             | Jurnal yang menyoroti nilai estetika dan ekspresi artistik teknik manual                                |
| 3  | Integrasi Hybrid (Tradisional + Digital)        | 8             | Studi yang membahas kombinasi sketsa manual lalu digital finishing                                      |

#### RQ2: Strategi dan Metode Optimalisasi Produksi Animasi 2D

Literatur mengidentifikasi beberapa strategi utama untuk mengoptimalkan produksi animasi 2D, yaitu penggunaan pendekatan terstruktur dalam pengembangan konsep (creative brief, storyboard, visual reference), penerapan workflow digital terintegrasi, serta pemanfaatan teknologi pendukung seperti AI sebagai alat bantu eksplorasi ide visual. Selain itu, kolaborasi tim lintas peran melalui sistem digital juga berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi dan konsistensi produksi [19].

Table 3. Pengelompokan Strategi dan Metode Optimalisasi Produksi Animasi 2D

| No | Fokus Perbandingan                             | Jumlah Jurnal | Deskripsi Temuan                                                  |
|----|------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------|
| 1  | Digital Drawing & Vector-based Animation       | 6             | Penggunaan soft ware seperti Toon Boom, Adobe Animate, TVPaint    |
| 2  | Rigging & Bone Animation                       | 5             | Mengurangi kebutuhan menggambar ulang frame                       |
| 3  | Reusable Asset Library                         | 4             | Penyimpanan aset karakter dan background untuk efisiensi produksi |
| 4  | Pipeline Automation                            | 4             | Otomatisasi coloring, compositing, rendering                      |
| 5  | Hybrid Workflow (Sketch Manual, Digital Final) | 3             | Sketsa manual untuk ide awal lalu digital finishing               |
| 6  | Collaborative Cloud-based Production           | 3             | Kolaborasi tim jarak jauh melalui cloud workspace                 |
| 7  | AI-assisted Animation Tools                    | 2             | Penggunaan AI untuk inbetweening atau motion prediction           |
| 8  | Storyboard Digitalization                      | 3             | Penggunaan digital storyboard untuk mempercepat pra-produksi      |

#### RQ3: Faktor yang Berkontribusi terhadap Keberhasilan Proses Kreatif dalam Menghasilkan Kualitas Visual yang Inovatif pada Animasi 2D

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa keberhasilan proses kreatif dalam menghasilkan kualitas visual yang inovatif pada animasi 2D dipengaruhi oleh eksplorasi ide visual yang luas, pemanfaatan teknologi digital secara strategis, alur kerja kreatif yang terstruktur, serta kompetensi dan kolaborasi sumber daya manusia [20]. Kombinasi faktor-faktor tersebut memungkinkan terciptanya visual animasi 2D yang efisien, konsisten, dan tetap inovatif.

Table 4. Pengelompokan Faktor Keberhasilan Proses Kreatif Animasi 2D

| No | Faktor yang Dianalisis                  | Jumlah Jurnal | Deskripsi Temuan                                                                                                                    |
|----|-----------------------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Eksplorasi Ide Visual & Konsep Kreatif  | 8             | Jurnal menekankan pentingnya eksplorasi gaya visual, eksperimen desain karakter, dan storytelling visual untuk menghasilkan inovasi |
| 2  | Pemanfaatan Teknologi Digital Strategis | 7             | Studi membahas penggunaan software animasi, AI tools, dan digital pipeline untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi produksi       |
| 3  | Alur Kerja Kreatif yang Terstruktur     | 6             | Literatur menyoroti peran pipeline produksi, workflow management, dan iterative design dalam menjaga konsistensi visual             |



|   |                                  |   |                                                                                                  |
|---|----------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4 | Kompetensi dan Keahlian Animator | 5 | Jurnal membahas pengaruh skill teknis dan artistik animator terhadap kualitas visual inovatif    |
| 5 | Kolaborasi Tim Produksi          | 4 | Studi menekankan pentingnya komunikasi dan kolaborasi antar-divisi untuk menyatukan visi kreatif |

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau dan memahami dinamika proses concept and ideation dalam tahap pra-produksi animasi 2D melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) berbasis protokol PRISMA. Berdasarkan hasil analisis literatur, dapat disimpulkan bahwa tahap ideasi dan pengembangan konsep memegang peranan krusial dalam menentukan arah visual, kualitas estetika, serta kekuatan naratif animasi 2D secara keseluruhan. Keberhasilan pada tahap awal ini secara langsung berdampak pada efisiensi produksi dan kualitas hasil akhir animasi.

Hasil kajian menunjukkan bahwa metode modern berbasis digital lebih dominan digunakan dalam proses concept development dan character design karena menawarkan keunggulan dalam efisiensi waktu, kemudahan revisi, integrasi workflow, serta konsistensi visual. Meskipun demikian, metode tradisional hand-drawn masih dipertahankan pada fase eksplorasi ide awal karena mampu mendorong spontanitas, ekspresi artistik, dan orisinalitas desain. Oleh sebab itu, pendekatan hybrid yang menggabungkan sketsa manual dengan proses digital finishing menjadi solusi yang banyak diadopsi dalam praktik produksi animasi 2D saat ini.

Lebih lanjut, optimalisasi proses produksi animasi 2D ditunjang oleh penerapan alur kerja digital terstruktur, penggunaan storyboard digital, rigging dan bone animation, asset library, serta pipeline automation. Strategi tersebut berkontribusi dalam mengurangi beban produksi berulang, meningkatkan konsistensi visual, dan mempercepat proses revisi. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan juga mulai memainkan peran penting sebagai alat bantu eksplorasi ide visual dan otomatisasi sebagian proses kreatif, meskipun kreativitas manusia tetap menjadi faktor utama dalam menentukan arah artistik animasi.

Faktor keberhasilan proses kreatif dalam menghasilkan kualitas visual yang inovatif tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga pada luasnya eksplorasi ide visual, kemampuan konseptualisasi desain, kompetensi teknis dan artistik animator, serta kolaborasi efektif antar anggota tim produksi. Kombinasi antara kreativitas individu, manajemen workflow yang baik, dan dukungan teknologi digital terbukti mampu menghasilkan visual animasi 2D yang efisien, konsisten, dan tetap inovatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara kreativitas manusia dan pemanfaatan teknologi digital strategis merupakan kunci utama keberhasilan proses concept and ideation dalam animasi 2D. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi, mahasiswa, serta praktisi industri animasi dalam merancang alur kerja ideasi yang lebih sistematis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Sebagai arah penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi empiris atau studi kasus pada studio animasi lokal guna mengevaluasi penerapan proses ideasi secara langsung di lingkungan produksi nyata, serta meneliti lebih jauh dampak penggunaan AI generatif terhadap orisinalitas dan kualitas konsep visual animasi 2D di masa depan.

#### REFERENSI

- [1] W. Junzhe and X. Shuxian, "Research on the Development Trend and Evolution of the Chinese Animation Industry," *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 2024, doi: 10.32996/jhss.2024.6.6.7.
- [2] L. Fan, M. Lü, X. Qi, and X. Jie, "Do Animations Impair Executive Function in Young Children? Effects of Animation Types on the Executive Function of Children Aged Four to Seven Years," *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 2022, doi: 10.3390/ijerph19158962.
- [3] X. Jia, A. Berry, and A. Johnston, "The evolutionary disruption: A paradigm shift in film and animation industry driven by real-time rendering and virtual production," *Convergence*, vol. 0, no. 0, pp. 1–21, 2025, doi: 10.1177/13548565251356932.
- [4] A. Maheswari and L. M. Laksana Zahro, "Kontribusi Industri Animasi Indonesia Terhadap Ekonomi," *Animarupa*, 2024, doi: 10.59997/animarupa.v2i1.4535.
- [5] A. Dyastiarini, S. L. Hendrayati, S. Yuni, and C. Fransiska, "Indonesian Creative Economy Performance In 2015-2020," *Jurnal Ekonomi Balance*, vol. 20, no. 1, pp. 33–47, 2024, doi: 10.26618/jeb.v20i1.11152.



- [6] E. M. P. Y. Besin, "Tahapan Produksi Penciptaan Animasi Manik Segara," *Anima Rupa*, vol. 1, no. 2, pp. 51–56, 2024, doi: 10.59997/animarupa.v1i2.3585.
- [7] M. Handayani, A. Abdullah, and D. Y. Prasetyo, "Animasi 2 Dimensi Frame by Frame untuk Edukasi Protokol Kesehatan Covid-19 kepada Masyarakat," *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 60–71, 2022, doi: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166.
- [8] S. S. Simi Santos, M. Da Silva, and V. C. Grabowski Aoki, "Creative Failure in Advertising: Influencing the Creative Process," *Revista De Psicologia*, 2022, doi: 10.18800/psico.202202.012.
- [9] F. Rafii, N. Fauzan, and A. K. Anwar, "User Interface Desain Website Cv . Ekokapti Creative Production," vol. 15, no. 1, pp. 34–48, 2025.
- [10] K. Novikov *et al.*, "Methodology for Rationalization of Pre-Production Processes Using Virtual Reality Based Manufacturing Instructions," *Machines*, 2023, doi: 10.3390/machines12010002.
- [11] A. K. Erwin, K. N. Tran, and W. Koutstaal, "Evaluating the Predictive Validity of Four Divergent Thinking Tasks for the Originality of Design Product Ideation," *PLoS One*, 2022, doi: 10.1371/journal.pone.0265116.
- [12] A. Kamal Roy, A. Kumar, B. Muthu Kumaran, S. Samee, P. Singh, and K. Vengatesan, "Performance Measurement of Animation Design Pre-Production Artist During COVID-19 Pandemic in India," 2021. doi: 10.3233/APC210255.
- [13] A. E. Owen and J. C. Roberts, "Visualisation Design Ideation with AI: A New Framework, Vocabulary, and Tool," *Future Internet*, vol. 16, no. 11, p. 406, Nov. 2024, doi: 10.3390/fi16110406.
- [14] J. Hallamaa and T. Kalliokoski, "AI Ethics as Applied Ethics," *Front. Comput. Sci.*, 2022, doi: 10.3389/fcomp.2022.776837.
- [15] V. Mishra and M. P. Mishra, "PRISMA for Review of Management Literature – Method, Merits, and Limitations – An Academic Review," 2023, pp. 125–136. doi: 10.1108/S2754-586520230000002007.
- [16] Y. Meng *et al.*, "AniDoc: Animation Creation Made Easier," in *2025 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, IEEE, Jun. 2025, pp. 18187–18197. doi: 10.1109/CVPR52734.2025.01695.
- [17] O. Dadfar and N. Pollard, "3A2A: A Character Animation Pipeline for 3D-Assisted 2D-Animation," 2021, pp. 557–568. doi: 10.1007/978-3-030-87361-5\_46.
- [18] J. Rafner, B. Zana, P. Dalsgaard, M. M. Biskjaer, and J. Sherson, "Picture This: AI-Assisted Image Generation as a Resource for Problem Construction in Creative Problem-Solving," in *Creativity and Cognition*, New York, NY, USA: ACM, Jun. 2023, pp. 262–268. doi: 10.1145/3591196.3596823.
- [19] Y. S. Singh and B. Saha, "Implementation of Digital Techniques Process Through the Storyboard for Better Understanding in Visual Narratives," 2021, pp. 753–763. doi: 10.1007/978-981-16-0041-8\_62.
- [20] H. Gabrijelčič Tomc and T. Nuša Kočevar, "Observation on creativity and spatial visualisation skills of graphic arts' students," in *Proceedings - The Tenth International Symposium GRID 2020*, University of Novi Sad, Faculty of technical sciences, Department of graphic engineering and design, Nov. 2020, pp. 561–569. doi: 10.24867/GRID-2020-p63.