

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan dalam pembuatan film animasi 2D bercerita rakyat “Joko Kendil”.

3.1 Metodologi

Karya Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Animasi 2D Bercerita rakyat “Joko Kendil” ini dibuat dengan menggunakan metodologi penelitian proyek. Adapun yang dimaksud dengan penelitian proyek yaitu penelitian terapan. Penelitian terapan merupakan penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Cita, 2010). Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu krisis kepercayaan terhadap animasi karya anak bangsa.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Kuisisioner

Kuisisioner ini dilakukan untuk mencari jawaban atas beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan adanya film animasi yang mengangkat cerita rakyat asli dari Indonesia.

Penyebaran kuisisioner dilakukan di SD Kristen Aletheia, SD Muhammadiyah 11, dan SD Negeri Dupak V pada tanggal 4 Desember 2012. Dari 30 lembar kuisisioner yang dibagikan ke wali murid pada masing-masing sekolah didapatkan data bahwa 80% mereka jarang melihat adanya film animasi yang mengangkat cerita rakyat Indonesia, 20% mereka menjawab melihatnya.

B. Literatur

Merupakan beberapa buku yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir yaitu:

- a. Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia (2010) oleh Gotot Prakosa yang berisi tentang pengetahuan dasar mengenai animasi di Indonesia.
- b. Timing for Animation (2009) oleh Harold Whitaker, Tom Sito, John Halas yang berisikan cara membuat animasi dengan waktu yang baik.
- c. Joko Kendil, Si Periuk Nasi (2012) oleh Suyadi yang bercerita tentang kisah Joko Kendil.

Dari pengumpulan data dengan literatur, diperoleh cerita tentang Joko Kendil. Cerita ini berkisah tentang seorang anak dijuluki Joko Kendil oleh

penduduk di daerah sekitar ia tinggal karena bentuk tubuhnya yang menyerupai kendil (guci, periuk). Ia sering diejek dan dijauhi teman-temannya karena bentuk tubuhnya. Namun ia tak pernah bersedih akan hal itu. Dia tetap rajin bekerja membantu ibunya. Suatu hari, di kampung tempat tinggal Joko Kendil, datang sebuah keluarga baru. Keluarga sederhana yang mempunyai seorang anak lelaki kurus dan botak. Karena tak ada sehelai pun rambut tumbuh di kepalanya, ia dinamai si Gundul. Seperti yang telah terjadi pada Joko Kendil, si Gundul juga sering diejek. Si Gundul sering muram dan sedih karena ejekan teman-temannya. Joko Kendil terharu akan keadaan si Gundul, maka ia pun menghibur si Gundul. Sejak itu Joko Kendil sering bermain layang-layang bersama si Gundul. Si Gundul sangat jago bermain layang-layang. Belum ada anak kampung yang bisa bermain layang-layang sehebat itu. Joko Kendil senang bermain dengannya. Selain itu, si Gundul juga jago memanah, dia mengajarkan Joko Kendil membidikkan anak panahnya ke sasaran yang jauh dengan tepat. Persahabatan mereka makin erat, meskipun anak-anak kampung masih saja suka mengejek mereka. Pada suatu hari, Joko Kendil mendengar cerita di kampungnya bahwa seorang raja mempunyai tiga orang putri yang cantik. Joko Kendil tertarik untuk melamar putri sang raja. Mendengar Joko Kendil hendak melamar putri raja, orang-orang kampung mencemoohnya karena tak mungkin lamarannya diterima oleh seorang pemuda dengan bentuk tubuh seperti dia. Berangkatlah Joko Kendil dan ibunya ke istana. Dan disampaikannya di sana, niatnya untuk mempersunting putri raja. Putri

sulung dan putri kedua langsung menolaknya begitu mereka melihat bentuk tubuh Joko Kendil. Namun, sang putri bungsu menerima pinangannya. Menikahlah Joko Kendil dengan putri bungsu sang raja dengan pesta yang sangat meriah.

Tak berapa lama kemudian, di istana diadakan adu ketangkasan memanah dan dimenangkan oleh seorang ksatria tampan. Putri sulung dan putri kedua tertarik kepada ksatria yang tak dikenal itu. Mereka mengejek putri bungsu yang tak mungkin mendapatka sang ksatria tampan tersebut karena telah menikah dengan Joko Kendil. Karena ejekan saudaranya, putri bungsu langsung menangis dan berlari ke kamarnya. Sesampainya di sana, dia menemukan sebuah guci yang kemudian dibanting hingga pecah berkeping-keping. Tak lama kemudian, muncullah ksatria tampan yang tadi memenangkan adu ketangkasan. ia sedang mencari-cari gucinya. Tak disangka, suaminya adalah seorang ksatria tampan. Mereka berdua segera melaporkan hal ini ke baginda raja yang dengan sukacita segera mengumumkannya ke seluruh kerajaan. Walaupun telah berubah wujud, Joko Kendil tetap mengingat sahabatnya, si Gundul, yang telah memberinya semangat untuk melamar sang putri. Di jemputlah si Gundul di kampungnya. Awalnya si Gundul menolaknya karena sudah tak mengenal lagi rupanya, namun setelah ditunjukkan busur yang dulu pernah ia berikan kepada Joko Kendil, barulah ia percaya. Sejak itu, Joko Kendil dan si Gundul tinggal di istana. Si Gundul diangkat menjadi pelatih ketangkasan

memanah prajurit kerajaan. Mereka tetap bersahabat, hidup rukun, saling menghargai dan sang menyayangi satu sama lain.

Selain itu, dari literatur juga diperoleh penokohan karakter-karakter yang terdapat dalam cerita. Berikut merupakan analisa tokoh dalam cerita Joko Kendil.

i. Joko Kendil

Joko Kendil merupakan seorang anak yang mempunyai badan menyerupai kendil. Sejak kecil dia selalu diolok-olok masyarakat sekitar. Namun ia tidak pernah marah dan tidak pernah menghiraukan ejekan itu. Joko tetap menjadi orang yang baik serta patuh pada orang tua.

ii. Si Gundul

Si Gundul merupakan teman Joko Kendil. Dia juga sering diejek. Si Gundul mempunyai keahlian memanah dan hal itu membantu Joko Kendil saat dewasa.

iii. Putri Bungsu

Putri Bungsu merupakan anak dari terakhir dari raja. Dia mempunyai hati yang baik dan tidak pemilih.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu bahwa dalam cerita rakyat ini, terdapat tiga karakter utama. Cerita ini berpesan, janganlah melihat orang dari rupanya melainkan melihatlah dari dalam hati.

C. Studi Eksisting

Studi Eksisting merupakan sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Studi Eksisting berguna untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam karya di Tugas Akhir. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu:

a. Film animasi 2D berjudul Astonishing X-Men

Pada kajian studi eksisting ini, film animasi 2D milik Marvel berjudul Astonishing X-Men merupakan karya yang akan dikaji. Astonishing X-Men merupakan karya animasi 2D dengan teknik *motion comic*. Dipilihnya karya ini karena teknik dalam film ini mirip dengan teknik pengerjaan film animasi Tugas Akhir ini. Gambar 3.1 merupakan *screenshot* dari trailer “Astonishing X-Men”.



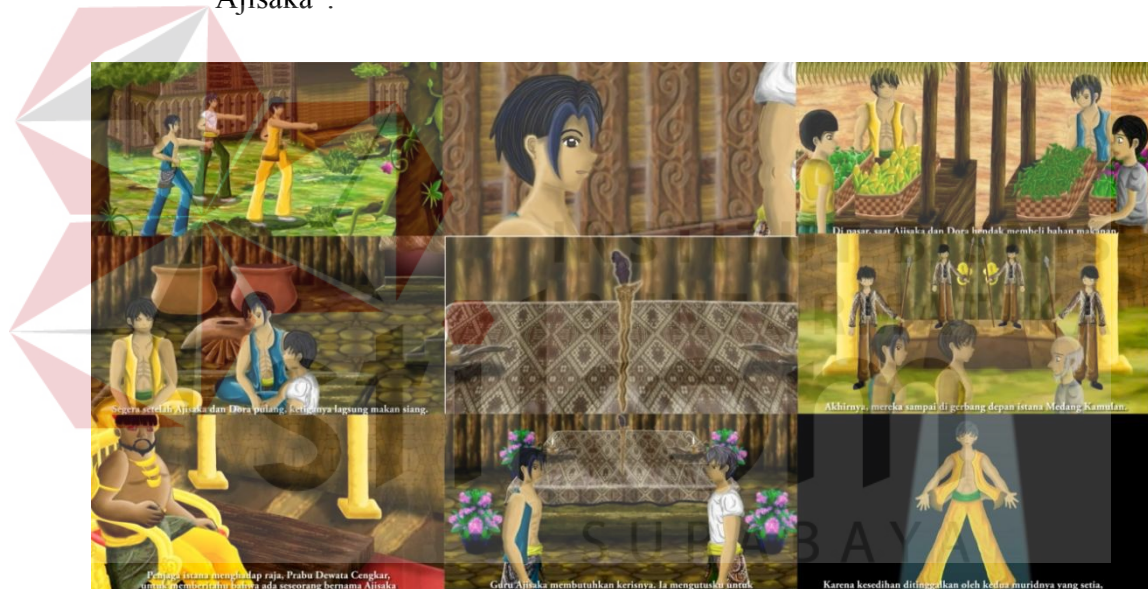
Gambar 3.1 *screenshot* dari animasi “Astonishing X-Men”
(Sumber: dokumen pribadi)

Pada animasi “Astonishing X-Men” ini, gerakan-gerakan animasinya sangat sederhana. Gerakan-gerakan tersebut hanya sebatas bergeser dan

berputar, sangat minimal. Namun gerakan-gerakan animasi yang sangat minimal tersebut diimbangi dengan pewarnaan yang sangat mendetail, yaitu menggunakan teknik pewarnaan *digital painting* serta *matte painting*.

b. Animasi “Ajisaka”

Animasi Ajisaka merupakan karya Tugas Akhir mahasiswa DIV Komputer Multimedia. Gambar 3.2 merupakan *screenshot* dari animasi “Ajisaka”.



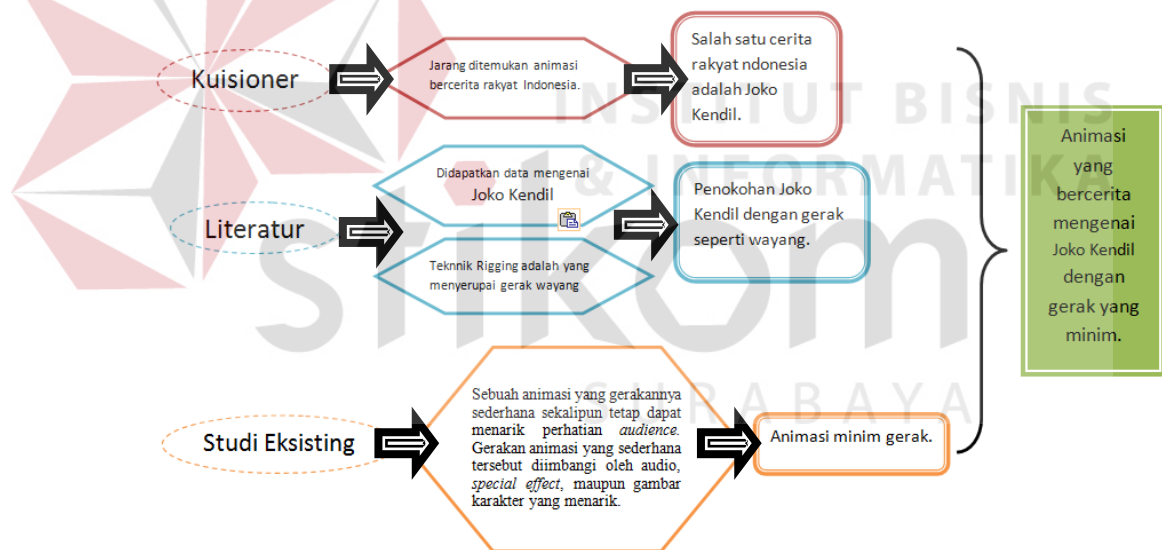
Gambar 3.2 *Screenshot* animasi “Ajisaka”
(Sumber: dokumen pribadi)

Dari hasil analisis animasi “Ajisaka” ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak masalah suatu animasi mempunyai gerak yang minimal, juga pewarnaan yang sederhana. Selama animasi dengan pergerakan dan pewarnaan yang minim tersebut didukung dengan alur cerita serta desain karakter yang menarik.

Setelah melakukan studi eksisting, maka ada beberapa data yang diperoleh. Salah satunya yaitu data bahwa sebuah animasi yang gerakannya sederhana sekalipun tetap dapat menarik perhatian *audience*. Hal ini dapat terjadi karena gerakan animasi yang sederhana tersebut diimbangi oleh audio, *special effect*, maupun gambar karakter yang menarik.

3.1.2 Teknik Analisa Data

Hasil pengumpulan data dari literatur, studi eksisting, dan kuisisioner akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.3 Analisa dari pengumpulan data

Pada kuisisioner didapatkan data jarang ditemukan animasi bercerita rakyat asli Indonesia. Adanya data ini maka dipilih cerita rakyat Joko Kendil.

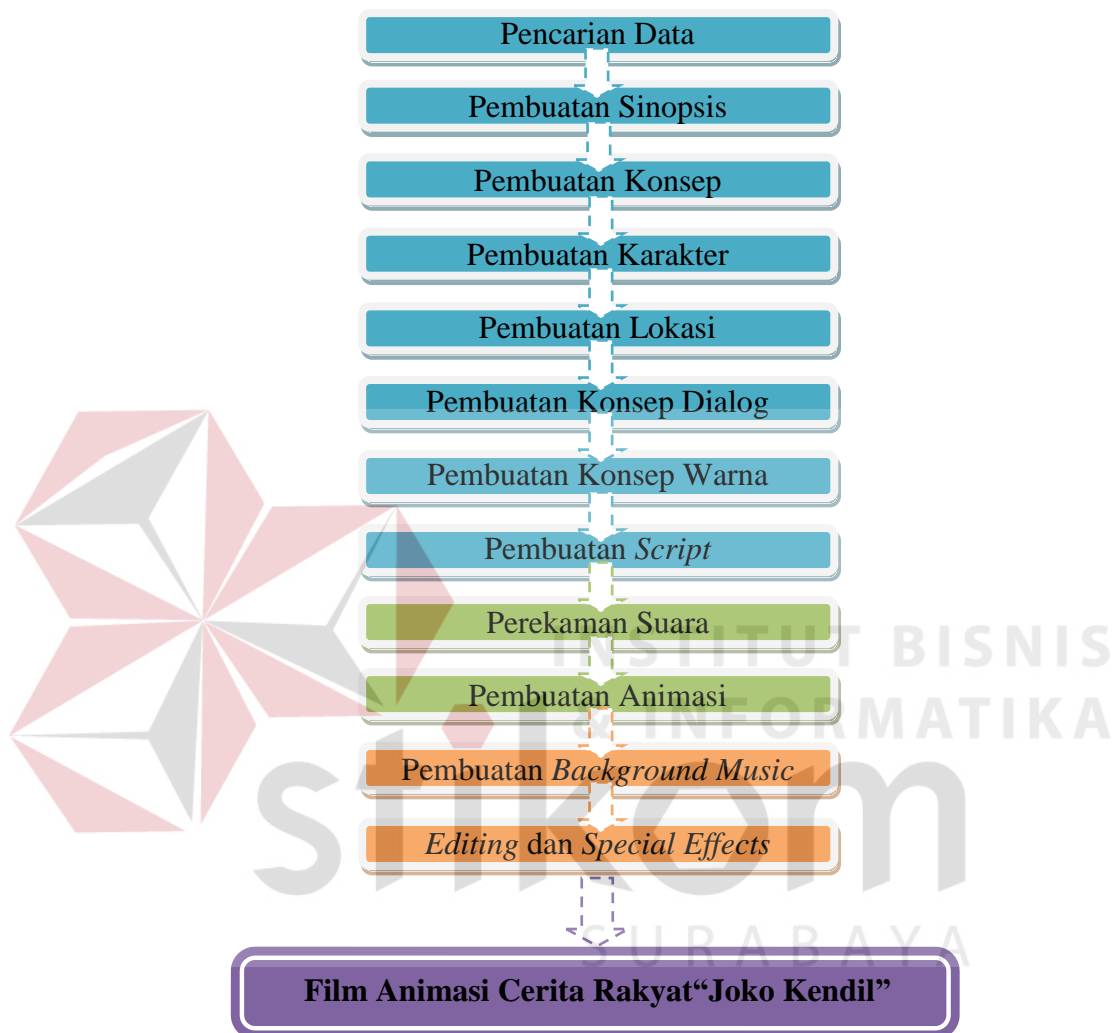
Pada studi literatur didapat data mengenai Joko Kendil dan teknik rigging lalu dikerucutkan menjadi penokohan Joko Kendil dengan gerak wayang.

Pada studi eksisting didapat beberapa data yang diperoleh. Salah satunya yaitu data bahwa sebuah animasi yang gerakannya sederhana sekalipun tetap dapat menarik perhatian *audience*. Hal ini dapat terjadi karena gerakan animasi yang sederhana tersebut diimbangi oleh audio, *special effect*, maupun gambar karakter yang menarik. Data dikecutkan menjadi animasi dengan minim gerak.

Dari data-data di atas, ditarik kesimpulan animasi yang bercerita mengenai Joko Kendil dengan gerak yang minim.

3.2 Perancangan Karya

Data-data yang telah diperoleh dari pengumpulan data telah dijelaskan di atas. Data-data tersebut selanjutnya digunakan sebagai data perancangan karya. Pada bagian perancangan karya ini, akan dijelaskan proses yang diperlukan untuk membuat film animasi 2D cerita rakyat “Joko Kendil” dengan teknik *rigging*. Proses pembuatan film animasi 2D ini dibagi menjadi 3 proses, yaitu proses pra produksi, proses produksi, dan proses pasca produksi. Gambar 3.4 merupakan urutan proses pengerjaan film animasi 2D cerita rakyat “Joko Kendil” dengan teknik *rigging*.



Keterangan:

- Pra Produksi
- Produksi
- Pasca Produksi
- Hasil Jadi

Gambar 3.4 Bagan Perancangan Karya

3.2.1 Pra Produksi

1. Ide dan Konsep

Berdasarkan bagan perancangan karya tersebut, tahap pertama dalam pembuatan animasi ini yaitu pencarian ide. Ide dapat diperoleh dari gambar dan foto, penelitian, *brainstorming*, pengamatan terhadap orang maupun hewan serta tempat dan benda, alur cerita yang sudah ada (Wright, 2005: 39-43). Dalam pembuatan animasi ini, ide diperoleh dari alur cerita yang sudah ada yaitu dari cerita rakyat yang berjudul Joko Kendil, yang berasal dari Jawa Tengah. Alasan diambilnya cerita rakyat Joko Kendil sebagai ide dasar yaitu karena cerita rakyat ini belum begitu dikenal oleh masyarakat, terutama masyarakat yang berada di luar Jawa. Selain itu juga, karena tujuan dari pembuatan animasi ini adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat di luar negeri.

Ide ini didukung dengan analisis STP dalam film animasi ini. Berikut tabel STP dalam pembuatan film animasi cerita rakyat Jaka Kendil dengan teknik rigging.

Tabel 3.3 Analisis STP

STP		Project
Segmentation	Geografis	-Ukuran : kota besar -Letak : tengah kota
	&	-Usia: 7 - 12 tahun -Gender: Laki-laki & Perempuan -Pendidikan: SD
Targeting	Psikografis	-Kelas sosial : menengah
Positioning		Film animasi dua dimensi berjudul <i>Joko kendil</i> dengan teknik rigging ini diposisikan sebagai animasi untuk memperkenalkan budaya dan karya bangsa Indonesia.

Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*) pada tabel 3.3 ini sangat penting untuk menentukan target *audience*. *Segmentation* dan *targeting* merupakan pembagian target *audience* berdasarkan letak geografis, segi demografis, serta segi psikografis. Sedangkan *positioning* merupakan penempatan karya dalam fungsinya untuk *audience*.

2. Sinopsis

Cerita rakyat ini berkisah tentang seorang anak dijuluki Joko Kendil oleh penduduk di daerah sekitar ia tinggal karena bentuk tubuhnya yang menyerupai kendil (guci, periuk). Ia sering diejek dan dijauhi teman-

temannya karena bentuk tubuhnya. Namun ia tak pernah bersedih akan hal itu. Dia tetap rajin bekerja membantu ibunya. Suatu hari, di kampung tempat tinggal Joko Kendil, datang sebuah keluarga baru. Keluarga sederhana yang mempunyai seorang anak lelaki kurus dan botak. Karena tak ada sehelai pun rambut tumbuh di kepalanya, ia dinamai si Gundul. Seperti yang telah terjadi pada Joko Kendil, si Gundul juga sering diejek. Si Gundul sering muram dan sedih karena ejekan teman-temannya. Joko Kendil terharu akan keadaan si Gundul, maka ia pun menghibur si Gundul. Sejak itu Joko Kendil sering bermain layang-layang bersama si Gundul. Si Gundul sangat jago bermain layang-layang. Belum ada anak kampung yang bisa bermain layang-layang sehebat itu. Joko Kendil senang bermain dengannya. Selain itu, si Gundul juga jago memanah, dia mengajarkan Joko Kendil membidikkan anak panahnya ke sasaran yang jauh dengan tepat. Persahabatan mereka makin erat, meskipun anak-anak kampung masih saja suka mengejek mereka. Pada suatu hari, Joko Kendil mendengar cerita di kampungnya bahwa seorang raja mempunyai tiga orang putri yang cantik. Joko Kendil tertarik untuk melamar putri sang raja. Mendengar Joko Kendil hendak melamar putri raja, orang-orang kampung mencemoohnya karena tak mungkin lamarannya diterima oleh seorang pemuda dengan bentuk tubuh seperti dia. Berangkatlah Joko Kendil dan ibunya ke istana. Dan disampaikannya di sana, niatnya untuk mempersunting putri raja. Putri sulung dan putri kedua langsung menolaknya begitu mereka melihat bentuk tubuh Joko Kendil. Namun, sang putri bungsu menerima pinangannya.

Menikahlah Joko Kendil dengan putri bungsu sang raja dengan pesta yang sangat meriah.

Tak berapa lama kemudian, di istana diadakan adu ketangkasan memanah dan dimenangkan oleh seorang ksatria tampan. Putri sulung dan putri kedua tertarik kepada ksatria yang tak dikenal itu. Mereka mengejek putri bungsu yang tak mungkin mendapatka sang ksatria tampan tersebut karena telah menikah dengan Joko Kendil. Karena ejekan saudaranya, putri bungsu langsung menangis dan berlari ke kamarnya. Sesampainya di sana, dia menemukan sebuah guci yang kemudian dibanting hingga pecah berkeping-keping. Tak lama kemudian, muncullah ksatria tampan yang tadi memenangkan adu ketangkasan. ia sedang mencari-cari gucinya. Tak disangka, suaminya adalah seorang ksatria tampan. Mereka berdua segera melaporkan hal ini ke baginda raja yang dengan sukacita segera mengumumkannya ke seluruh kerajaan. Walaupun telah berubah wujud, Joko Kendil tetap mengingat sahabatnya, si Gundul, yang telah memberinya semangat untuk melamar sang putri. Di jemputlah si Gundul di kampungnya. Awalnya si Gundul menolaknya karena sudah tak mengenal lagi rupanya, namun setelah ditunjukkan busur yang dulu pernah ia berikan kepada Joko Kendil, barulah ia percaya. Sejak itu, Joko Kendil dan si Gundul tinggal di istana. Si Gundul diangkat menjadi pelatih ketangkasan memanah prajurit kerajaan. Mereka tetap bersahabat, hidup rukun, saling menghargai dan sang menyayangi satu sama lain.

3. Karakter Animasi

Pada film animasi Tugas Akhir ini, terdapat tiga karakter utama. Para karakter utama tersebut yaitu Joko Kendil, Si Gundul, dan Putri Bungsu. Berikut akan dibahas penokohan dan desain dari tiap karakter.

a. Joko Kendil

Joko Kendil bersifat baik hati, suka menolong orang, cerdas. Dari penggambaran karakter Joko Kendil, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Joko Kendil. Beberapa alternatif tersebut

nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.5 Alternatif Desain Karakter Joko Kendil

Gambar 3.5 merupakan alternatif desain karakter Joko Kendil. Dari gambar 3.5, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang

paling sesuai untuk dijadikan karakter Joko Kendil dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

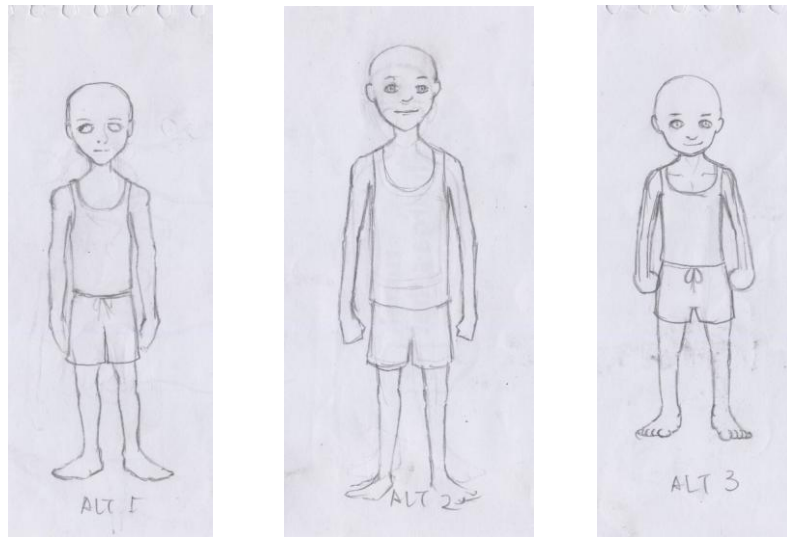
Tabel 3.2 Tabel Penentuan Karakter Joko Kendil

Penentu	a	b	c
Sesuai untuk audience usia 7 - 12 tahun	5	1	5
Sesuai dengan sifat karakter	1	5	5

Berdasarkan tabel 3.2, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”.

b. Si Gundul

Si Gundul bersifat baik dan suka menolong. Walaupun badannya tinggi, gundul dan sering diejek masyarakat sekitar, ia tidak pernah marah. Dari penggambaran tersebut, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter si gundul. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.6 Alternatif Desain Karakter Gundul

Gambar 3.6 merupakan alternatif desain karakter Si Gundul. Dari gambar 3.6, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang paling sesuai untuk dijadikan karakter Si Gundul dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

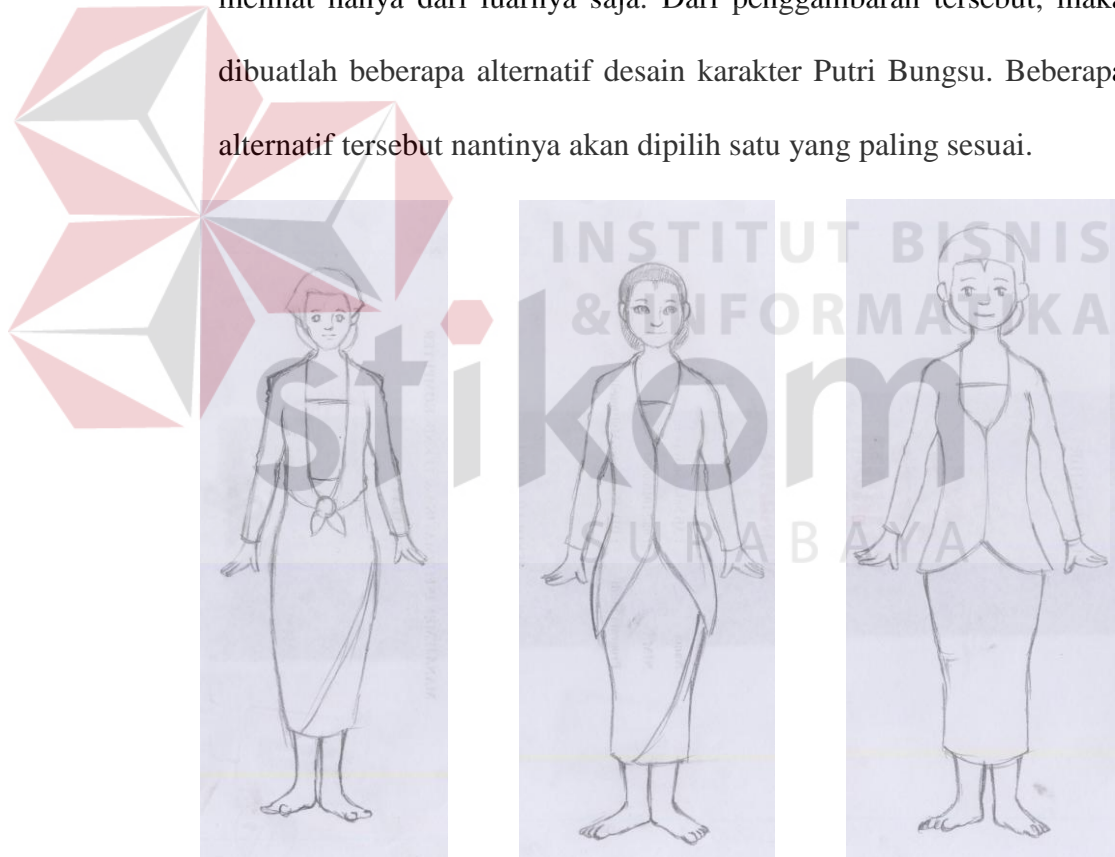
Tabel 3.3 Tabel Penentuan Karakter Si Gundul

Penentu	a	b	c
Sesuai untuk audience usia 7 - 12 tahun	5	1	4
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	1

Berdasarkan tabel 3.3, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”.

c. Putri Bungsu

Putri Bungsu merupakan putri terakhir Raja. Saat kedua kakaknya menolak lamaran Joko Kendil, ia malah mau menikah dengan Joko Kendil. Hal itu membuat kedua kakaknya heran dan mengoloknya. Namun putri bungsu tidak menggubris. Putri Bungsu bersifat baik, budinya halus dan setia. Ia mau menerima orang lain apa adanya tanpa melihat hanya dari luarnya saja. Dari penggambaran tersebut, maka dibuatlah beberapa alternatif desain karakter Putri Bungsu. Beberapa alternatif tersebut nantinya akan dipilih satu yang paling sesuai.



Gambar 3.7 Alternatif Desain Karakter Putri Bungsu

Gambar 3.7 merupakan alternatif desain karakter Putri Bungsu. Dari gambar 3.7, dibuatlah tabel untuk menentukan alternatif mana yang

paling sesuai untuk dijadikan karakter Putri Bungsu dalam karya Tugas Akhir ini. Range penilaian tiap poin penentu yaitu dari angka 1-5.

Tabel 3.4 Tabel Penentuan Karakter Putri Bungsu.

Penentu	a	b	c
Sesuai untuk audience usia 7 - 12 tahun	5	1	2
Sesuai dengan sifat karakter	5	5	5

Berdasarkan tabel 3.4, maka alternatif karakter yang paling sesuai yaitu gambar “a”.

4. Storyboard dan Layout

Langkah berikutnya setelah pembuatan desain karakter yaitu pembuatan *storyboard* dan *layout*. *Storyboard* merupakan visualisasi cerita dalam bentuk *thumbnail*. Pembuatan *storyboard* mempermudah pemahaman akan cerita dan tiap *scene* pada animasi. *Layout* merupakan gambar background yang digunakan dalam animasi (Simon, 2003: 99).

5. Script

Pembuatan *script* merupakan langkah terakhir dalam proses pra produksi. *Script* animasi yang sudah jadi masih merupakan proses bersamaan dengan *storyboard*, untuk menghasilkan bentuk visual dari cerita (Wright, 2005: 201). Pada dasarnya, *script* dalam animasi tidak terlalu dibutuhkan karena

sudah ada *storyboard*. Namun dengan adanya sebuah *script*, dapat membantu *voice actors* dalam proses perekaman suara (Simon, 2003: 107).

3.2.2 Produksi

Pada proses produksi, hal yang dilakukan yaitu perekaman suara serta pembuatan animasi. Perekaman suara dilakukan sebelum pembuatan animasi, dengan *script* sebagai acuannya. Proses pembuatan animasi dilakukan dengan teknik *rigging*. Proses produksi akan dijelaskan lebih lengkap pada Bab IV.

3.2.3 Pasca Produksi

Langkah terakhir dalam pembuatan animasi ini yaitu langkah dalam proses pasca produksi. Dalam pasca produksi, yang dilakukan yaitu penambahan *background music* serta *editing* dan *special effects*. Penambahan *background music* sangat penting untuk pendukung suasana dalam tiap *scene* animasi. Editing merupakan proses penyatuan tiap *scene* animasi, juga menyatukan dengan *background music* dan hasil *dubbing*. Pemberian *special effects* juga penting dilakukan agar hasil visualisasi tidak terkesan *flat*. Proses pasca produksi akan dijelaskan lebih lengkap pada Bab IV.

3.5 Publikasi

1. Poster

a. Konsep

Konsep dari poster untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari tokoh utama dalam film animasi 2D ini.

Dengan adanya gambar tokoh utama, akan menarik perhatian audience. Pose tokoh yang diambil yaitu pose berdiri di depan kaca Joko Kendil kecil dengan refleksi gambar Joko Kendil dewasa. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film animasi 2D ini..

Warna *background* poster ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan font dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.

2. Cover DVD

a. Konsep

Konsep dari poster untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar tokoh utama, akan menarik perhatian audience. Pose tokoh yang diambil yaitu pose berdiri di depan kaca Joko Kendil kecil dengan refleksi gambar Joko Kendil dewasa. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film animasi 2D ini..

Warna *background* poster ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan

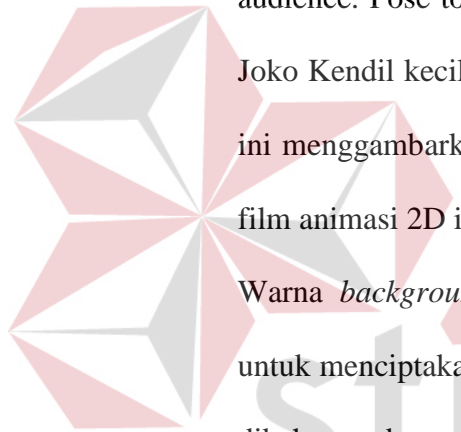
font dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.

3. Sampul Cover DVD

a. Konsep

Konsep dari poster untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar tokoh utama, akan menarik perhatian audience. Pose tokoh yang diambil yaitu pose berdiri di depan kaca Joko Kendil kecil dengan refleksi gambar Joko Kendil dewasa. Pose ini menggambarkan konflik yang paling utama yang terdapat dalam film animasi 2D ini..

Warna *background* poster ini adalah hitam. Warna hitam dipilih untuk menciptakan kesan *modern*, sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas pada analisis *image*. Sedangkan tipografinya menggunakan font dengan jenis *Classic*, hal ini untuk tetap menciptakan kesan *classic*, sesuai seperti *keyword* pada analisis *image*.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
STIKOM
SURABAYA