

BAB III

METODELOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini akan dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan dalam pembuatan film animasi 2D dengan gaya komik yang berjudul "Rarang dan Leungli".

3.1 Tahap Perancangan karya

Untuk membuat film animasi diperlukan perancangan yang matang yaitu dengan melakukan metode pengumpulan data. Beberapa metode tersebut antara lain:

1. Metode pengumpulan data.
2. Teknik analisis data.

3.1.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Studi Literatur

Studi Literatur yang dilakukan melalui tiga sumber buku sebagai rujukan, antara lain:

- a. Animasi Kartun Dari Analog sampai Digital (Rarang dan Basnendra, 2010) buku ini menjelaskan bagaimana membuat animasi yang baik,

mulai dari proses penggambaran, menggerakkan animasi itu sendiri, serta pewarnaan dalam animasi.

- b. Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas (Maharsi, 2011) menjelaskan pengertian komik secara lengkap.

3.1.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada proses pembuatan film ini menggunakan metode kualitatif karena metode kualitatif digunakan sebagai dasar pemikiran untuk memecahkan masalah yang bersumber dari literature-literatur. Dalam web www.zonainfosemua.com mengatakan bahwa metode kualitatif itu sendiri adalah metode pembahasan membahas permasalahan secara kasus-perkasus, sehingga nantinya menghasilkan kesimpulan-kesimpulan kecil.

3.2 Tahap Analisa

Tahap analisa bertujuan untuk memperbaiki masalah dalam proses pengerjaan sebuah film sehingga permasalahan yang ada dapat teratasi. Adapun tahap analisisnya adalah:

1. Studi Eksisting

Studi Eksisting dimaksudkan untuk memperdalam ide dan konsep dari video pembelajaran ini, karena itu dilakukan kajian terhadap beberapa karya film-film yang ada, antara lain:

Tabel 3.1 Studi Eksisting Film

FILM	URAIAN
My Little Pony Tail Friends Human version	Cerita nya sangat menghibur pemilihan warna dan gambarnya cocok untuk anak-anak, karena memakai banyak warna.
Little Nemo in Slumberland	Animasi komic strip "Little Nemo in Slumberland" merupakan potongan cerita dari film animasi itu sendiri dan animasi bergaya komic strip nya menarik.

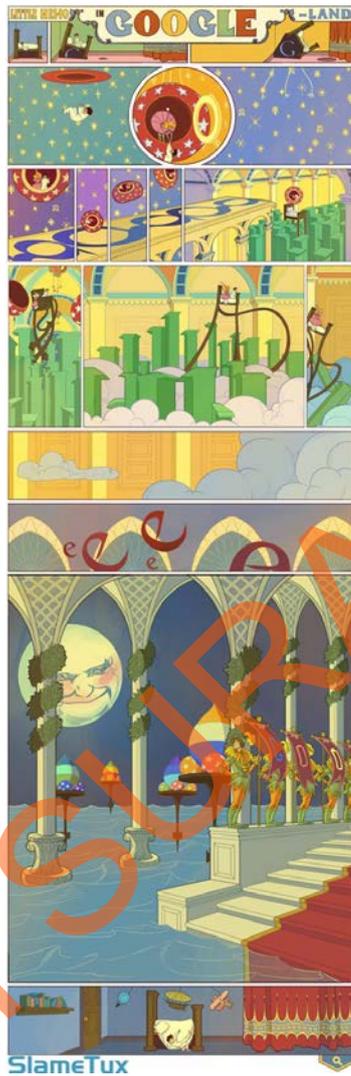
- a. Film Animasi 2D "My Little Pony Tail Friends Human version". Film ini berdurasi kurang lebih 3 menit. Ceritanya berkulat petualangan seorang anak dengan teman-temannya. Selain cerita nya sangat menghibur pemilihan warna dan gambarnya cocok untuk anak-anak, karena memakai banyak warna. Dipilihnya film ini karena ingin dijadikan acuan dalam menggambar.



Gambar 3.1 Screenshot My Little Pony Tail Friends Human Version

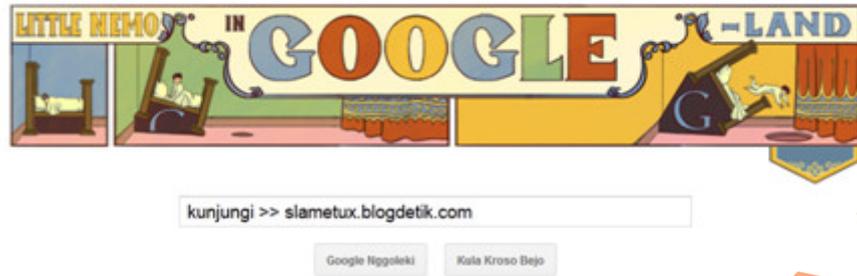
Sumber: www.youtube.com

- b. Animasi Comic Strip "Little Nemo in Slumberland" Sebenarnya komik strip "Little Nemo in Slumberland" merupakan potongan cerita dari film animasi "Little Nemo in Slumberland" karya Windsor McCay. Namun animasi ini dijadikan study eksiting karena animasi nya menggunakan gaya komik, sebagaimana yang digunakan dalam TA ini. Animasi ini tidak menggunakan percakapan tetapi lebih ditonjolkan dengan animasinya. Sehingga bisa digunakan acuan juga dalam pembuatan panel.



Gambar 3.2 Screenshot Komik Strip "Little Nemo in Slumberland"

sumber: www.youtube.com



Gambar 3.3 screenshot Komik Strip "Little Nemo in Slumberland"

sumber: www.youtube.com

Berdasar Study Eksisting dari kedua film dan cerita yang digunakan untuk Film animasi bergaya komik strip ini ini dapat diketahui SWOT. SWOT dari kedua film dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Analisis SWOT kedua film

Analisa SWOT	My Little Pony Tail Friends Human version	Little Nemo in Slumberland
Strenght	Cerita nya menghibur dan pewarnaan dan latar menarik. Pergerakan animasi baik	Perpindahan animasi dari panel satu dengan yang lain sangat baik. Perwanaaan mencolok dan sesuai lingkungan.
Weakness	-	-
Opportunity	Tokoh utama dikelilingi teman-teman yang baik yang akan membantu setiap saat, sehingga memberikan contoh yang baik terutama anak-anak agar selalu berteman baik dengan temannya	Membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasi nya.
Threat	Cerita tidak konsisten karena merupakan cerita-cerita one-shot	Perlu ditambahkan percakapan dan durasi

Dari analisis SWOT ke kedua film animasi dapat disimpulkan bahwa pembuatan film animasi diperlukan tingkat kesabaran dan ketelitian dalam mengolah ide serta konsep yang ada. Pemahaman tentang 12 prinsip dasar animasi harus diterapkan. Film animasi yang baik yaitu dimana konsep yang dituju dapat diterima penonton. Sehingga cerita yang dibuat menjadi jelas dan dimengerti.

Selain itu dapat disimpulkan penggabungan ide cerita, konsep dengan teknik harus di perhatikan. Karena keduanya saling melengkapi dan mengisi, agar tercipta film yang maksimal baik dari segi cerita dan teknik yang digunakan.

Tabel 3.3 Analisis STP (Segmentation, Targeting, Positioning)

STP		My Little Pony Tail Friends Human version	Little Nemo in Slumberland
Segmentation & Targeting	Geografis	Ukuran Kota:Kota besar Letak kota:Tengah kota	Ukuran Kota:Kota besar Letak Kota:Tengah kota
	Demografis	Usia:8-45 tahun Gender:Laki-laki dan perempuan Ukuran Keluarga:Menengah (5-6 orang) Pendapatan:Diatas 1,5 juta Pekerjaan:Pelajar, Pegawai Pendidikan:SD-SMP	Usia:Semua usia Gender:Laki-laki dan perempuan Ukuran Keluarga :Menengah (5-6 orang) Pendapatan:Diatas 1,5 juta Pekerjaan:Pelajar, Pegawai
	Psikografis	Kelas Sosial:Menengah Gaya Hidup:Terbiasa hidup enak	Kelas Sosial:Menengah Gaya Hidup:Sederhana
Positioning		Diposisikan kepada anak-anak yang ingin mencari hiburan ringan.	Tidak diposisikan karena bukan untuk komersial

2. Analisis Data Literatur

Dari data, diperoleh alur cerita serta karakter yang terdapat dalam cerita.

Berikut merupakan analisa tokoh dalam cerita rakyat Leungli.

a. Si Bungsu Rarang

Si bungsu adalah anak yang rajin, baik hati, jujur, dan rendah hati.

Sedangkan kakak-kakaknya adalah gadis yang pemalas, sombong,

angkuh, dan pendengki. Ke enam kakak-kakaknya yang pemalas selalu

menyuruh si bungsu mengerjakan banyak pekerjaan rumah, mulai dari

mencuci, memasak, membersihkan rumah, hampir semuanya dikerjakan si bungsu seorang diri.

b. Leungli

Seekor Ikan mas teman si Bungsu. Ikan ajaib yang bisa berbicara dan selalu menghibur si bungsu.

Kesimpulan yang dapat diambil dari metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu bahwa dalam cerita rakyat ini, terdapat 2 karakter utama. Konflik dalam cerita rakyat ini hanya satu, yaitu konflik antara si bungsu Rarang dengan ke-enam Kakaknya.

3.3 Pencarian Keyword

Dari data di atas, maka untuk pencarian kata kunci ditentukan dari hasil di bawah ini:

1. Cerita Rakyat
2. Anak-anak
3. Pendidikan
4. Hiburan

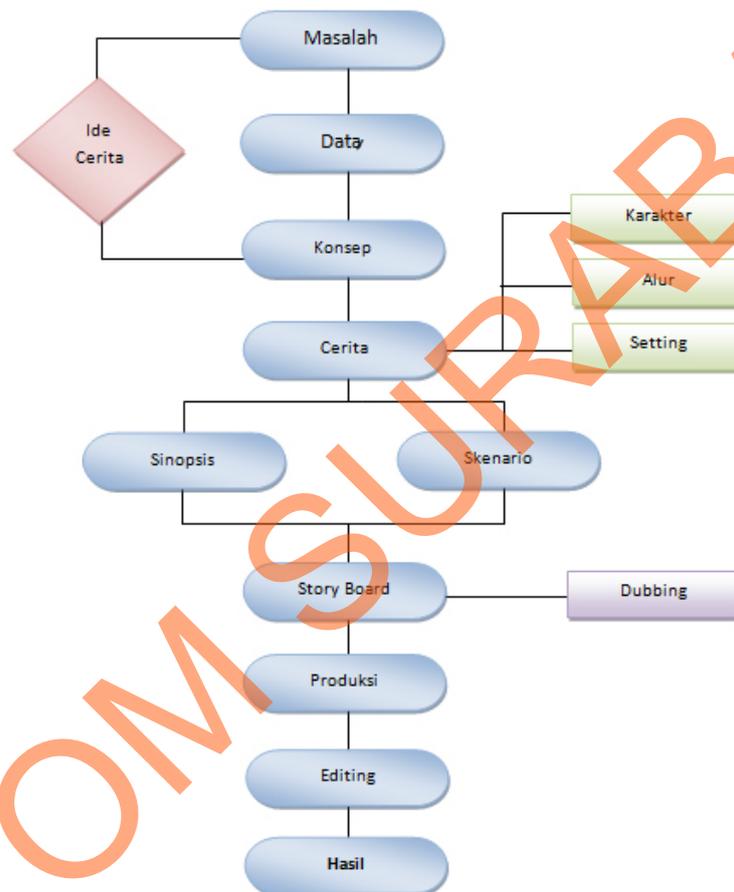
Tabel 3.4 Keyword

Cerita	Penutur Dongeng Riwayat	Dongeng Kaum	
Rakyat	Orang biasa Merakyat Kaum		
Anak	Lahir Bocah Tunas	Tunas	
Pendidikan	Pembelajaran Pengajaran Pelatihan	Pengajaran Menarik	
Hiburan	Menarik Pertunjukan Menyenangkan		
Tunas	Tunas	Tunas	Semangat
Dongeng Kaum	Hikayat	Pembelajaran	
Pengajaran Menarik	Pengetahuan		

Kata kunci yang ditemukan yaitu “Semangat” karena di akhir film ini memberikan semangat dalam proses pembelajaran. Menurut Shigenobu Kobayashi (Kobayashi, 1998) semangat bisa diartikan sebagai *spirited*. *Spirited* itu sendiri masuk dalam kategori *casual*. *Keyword casual* ini jika dilambangkan dengan warna dapat dilambangkan dengan warna-warna yang cerah dan terang. Nuansa warna-warna cerah dan terang inilah yang akan diterapkan pada nuansa di dalam animasi dua dimensi Tugas Akhir ini.

3.4 Kerangka Perancangan Karya

Agar produksi berjalan seperti yang diinginkan, maka proses ini dimaksudkan agar dalam pengerjaan pembuatan tugas akhir ini tidak melenceng dari yang direncanakan. Berikut kerangka perancangan karya dibawah ini:



Gambar 3.4 Bagan Perancangan Karya

3.4.1 Pra Produksi

1 Ide dan Konsep Cerita

Ide berawal karena ingin mengenalkan cerita rakyat yang mulai terlupakan oleh generasi baru. Cerita rakyat "Leungli" sendiri pernah ditayangkan,

namun dikemas dalam bentuk *live shot*. Karena itu dibuatlah TA dalam bentuk animasi 2D Keinginan untuk membuat animasi, dan mengenalkan kembali cerita rakyat untuk generasi muda akhirnya terpilih animasi 2D bergaya komik. Selain gampang dibaca, komik sendiri merupakan komik yang tidak perlu berbagai macam bentuk panel

Alasan dipilih Animasi, karena menurut Xie (Xie, 2012:103) menjelaskan bahwa animasi 2D cocok untuk anak-anak karena menggunakan bahasa gambar yang dapat memudahkan anak-anak dalam menangkap pesan yang akan disampaikan. Hal ini juga didukung oleh Pan (Pan, 2008:52) yang menyatakan bahwa bentuk gambar yang paling menarik adalah animasi.

Cerita Leungli dipilih karena memiliki nilai moral bagi anak-anak generasi muda ketika mereka masih membutuhkan tuntunan dari orang tua. Dengan menggunakan gaya komik diharapkan dapat memudahkan dalam membawakan cerita rakyat yang dipilih.

2 Sinopsis

Pada zaman dahulu kala di sebuah desa hiduplah tujuh orang saudari yatim-piatu. Sifat kakak-kakaknya dan sifat gadis bungsu sangat bertolak belakang. Si bungsu adalah anak yang rajin, baik hati, jujur, dan rendah hati. Sedangkan kakak-kakaknya adalah gadis yang pemalas, sombong, angkuh, dan pendengki. Ke enam kakak-kakaknya yang pemalas selalu menyuruh si bungsu mengerjakan banyak pekerjaan rumah, mulai dari mencuci,

memasak, membersihkan rumah, hampir semuanya dikerjakan si bungsu seorang diri.

Dalam kesedihannya si bungsu pergi ke tepi sungai dan menangis seorang diri. Tiba-tiba muncullah seekor ikan mas bersisik keemasan, berlompatan kesana kemari berusaha menghibur si bungsu. Ajaibnya ikan mas ini dapat berbicara dengan manusia, dan namanya adalah "Leungli". Sejak saat itu si Leungli menjalin persahabatan dengan gadis bungsu malang tersebut dan selalu setia mendengarkan curahan hati, menghibur, bermain dan bergembira bersamanya.

Si bungsu selalu menyisakan nasi jatah makan hariannya yang sudah sedikit itu untuk dibagikannya kepada Leungli. Kakak-kakak perempuan si bungsu penasaran dengan perubahan sikap si bungsu. Belakangan ini ia tampak lebih tabah dan gembira, meskipun mereka senantiasa berlaku buruk terhadapnya. Kakak-kakaknya pun mengikuti si bungsu secara sembunyi-sembunyi, dan akhirnya mengetahui keberadaan ikan ajaib bernama Leungli itu. Kakak-kakak yang iri dengki itu bersiasat untuk menangkap si Leungli.

Tanpa mengetahui nasib buruk yang telah menimpa sahabatnya, si bungsu berusaha memanggil si Leungli. Tapi semua itu sia-sia karena si Leungli tak pernah muncul. Dengan sedih ia pun pulang, tetapi sesampainya di dapur, betapa terkejutnya si bungsu menemukan sisik ikan mas dan tulang belulang ikan sisa-sisa jasad si Leungli di atas piring.

Rupanya kakak-kakaknya yang jahat telah memasaknya untuk makan siang. Si bungsu pun sambil menangis menguburkan jasad si Leungli di kebun halaman belakang rumahnya. Beberapa hari kemudian secara ajaib di atas kuburan si Leungli muncul sebuah pohon emas, berdaun emas dan berbuah intan permata. Anehnya siapapun kecuali si bungsu, akan gagal untuk memetik daun emas dan buah permata itu, karena tiap kali dipetik daun atau buah itu akan berubah menjadi debu dan musnah. Kabar mengenai pohon emas ajaib itu sampai ke keraton, sehingga pangeran putra mahkota yang tampan tertarik untuk melihat pohon ajaib itu secara langsung. Pangeran akhirnya mendengar kisah Leungli sesungguhnya dan terkagum-kagum akan keluhuran budi, kebaikan, dan kecantikan si bungsu. Mereka pun bertemu dan saling jatuh cinta. Akhirnya si putri bungsu diboyong ke keraton, dinikahi oleh pangeran, dan mereka pun hidup bahagia bersama selamanya.

3 Karakter Animasi

Pada film animasi Tugas Akhir ini, terdapat 2 karakter utama. Para karakter utama tersebut yaitu Si Bungsu Rarang dan Leungli, kemudian karakter antagonis seperti kakak-kakak Rarang dan yang terakhir adalah karakter figuran seperti sang pangeran.

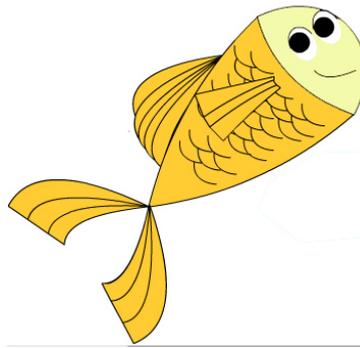
a. Si Bungsu Rarang



Gambar 3.5 Desain Karakter Rarang

Si bungsu adalah anak yang rajin, baik hati, jujur, dan rendah hati. Sedangkan kakak-kakaknya adalah gadis yang pemalas, sombong, angkuh, dan pendengki. Ke enam kakak-kakaknya yang pemalas selalu menyuruh si bungsu mengerjakan banyak pekerjaan rumah, mulai dari mencuci, memasak, membersihkan rumah, hampir semuanya dikerjakan si bungsu seorang diri

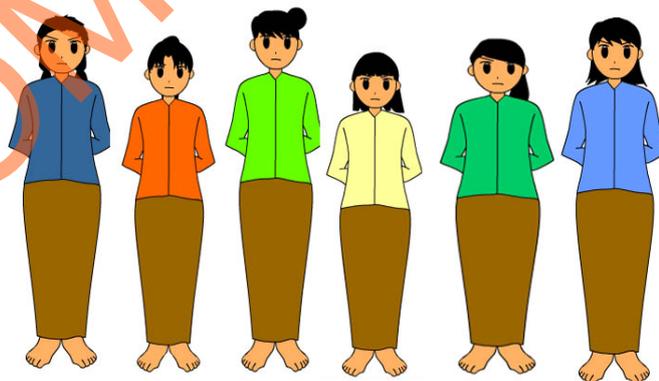
b. Leungli



Gambar 3.6 Desain Karakter Leungli

Seekor Ikan mas teman si Bungsu. Ikan ajaib yang bisa berbicara dan selalu menghibur si bungsu.

c. Kakak-kakak Rarang



Gambar 3.7 Desain Karakter Kakak Rarang

Sifat kakak-kakaknya dan sifat gadis bungsu sangat bertolak belakang. Si bungsu adalah anak yang rajin, baik hati, jujur, dan rendah hati. Sedangkan

kakak-kakaknya adalah gadis yang pemalas, sombong, angkuh, dan pendengki.

d. Pangeran



Gambar 3.8 Desain Karakter Pangeran

Pangeran putra mahkota penasaran dengan pohon ajaib yang tumbuh di belakang rumah Rarang. Karena mendengar kisah tentang Leungli, sang pangeran kagum akan Rarang. Akhirnya sang pangeran bertemu dengan Rarang dan menikahinya.

4. Story board (Terlampir)

Langkah berikutnya setelah pembuatan desain karakter yaitu pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan visualisasi cerita dalam bentuk *thumbnail*. Pembuatan *storyboard* mempermudah pemahaman akan cerita dan tiap *scene* pada animasi.

5. Skenario

Langkah selanjutnya adalah membuat skenario. Meskipun sebenarnya dalam membuat animasi skenario tidak terlalu dibutuhkan, namun disini skenario dibuat agar membantu para pengisi suara agar lebih memahami suara yang akan dibawakan. berikut skenario "Rarang dan Leungli".

Alkisah di tanah Sunda, hiduplah tujuh gadis kakak beradik. Mereka sudah tidak memiliki orang tua. Setiap hari mereka bekerja dan melakukan pekerjaan rumah tangga. ketujuh gadis kakak beradik itu sama-sama cantik, namun seiring berjalannya waktu si bungsulah yang tumbuh paling cantik, ia bernama Rarang.

Selain cantik, dia juga rajin bekerja dan tidak pernah mengeluh. Lambat laun kakak-kakak Rarang menjadi iri terhadap kecantikannya. Mereka tidak mau berteman lagi dengan Rarang, bahkan memanfaatkan kebajikannya.

"Rarang, tolong cucikan pakaian ku!" Perintah si sulung.

"Iya, pakaian ku juga!" Kata kakak kedua.

"Aku juga!" Kata kakak ketiga.

Begitu seterusnya. Mereka semua meminta Rarang untuk mencuci pakaian mereka. Dilain hari kakak-kakaknya menyuruh Rarang untuk menumbuk padi atau mengisi kendi persediaan air minum. Karena Rarang senang membantu tanpa pamrih, maka ia selalu melakukan pekerjaannya tanpa mengeluh dan sungguh-sungguh.

"Lambat sekali engkau bekerja Rarang!" bentak si Sulung.

"Dasar pemalas, tidakkah kau lihat kendi ini hanya berisi sparuh air?" kata kakak kedua dengan geram.

"Rarang, betapa tidak pecusnya dirimu!" teriak kakak ketiga marah.

Rarang menjadi sedih. Kakak-kakaknya selalu menatap benci terhadap dirinya. Untuk menghilangkan rasa sedihnya, ia berjalan menuju tepi sungai.

"Kenapa kakak-kakakku selalu memperlakukan aku seperti ini?" ujar si Bungsu sedih dan menangis.

"Kenapa kau menangis gadis cantik?"

"Kau.....bisa berbicara?" tanya si bungsu terkejut.

"Tentu. Namaku Leungli, siapa namamu?"

"Namaku Rarang." jawabnya sambil tersenyum.

"Rarang, kenapa kau menangis?" tanya Leungli lagi.

"Aku sedih karena kakak-kakakku tidak menyukaiku. Apapun yang aku kerjakan pasti salah."

"Jangan bersedih Rarang. Aku akan menjadi temanmu, dan akan selalu menghiburmu."

"Terima kasih Leungli."

Semenjak itu mereka berdua menjadi teman baik. Rarang merasa terhibur dengan adanya Leungli. Si bungsu selalu menyisakan nasi jatah makan hariannya untuk dibagikannya kepada Leungli. Mereka selalu bermain, bercanda atau bercerita sehingga Rarang tidak lagi bersedih.

"Besok datang lagi ya, kita bisa bermain dan bercengkrama." kata Leungli

"Iya, besok aku akan datang lagi. Sampai jumpa Leungli.

Ketika sampai dirumah kakaknya menunggu dengan tidak sabar.

"Dari mana saja kau, jam segini baru pulang, kita kelaparan di rumah tidak ada makanan." ujar kakak sulung.

"Iya, cepat buatlah kami makanan, kami lapar!" kata kakak kedua.

"Baik kak." balas Rarang.

Didapur Rarang memasak dengan gembira. Semenjak ia berteman dengan Leungli, hidupnya menjadi lebih baik. Kakak-kakaknya menjadi curiga terhadap kelakuan si bungsu.

"Hei, apakah kalian tidak berpikir ada yang aneh dengan Rarang?" tanya si sulung

"Benar kak, belakangan ini si bungsu menjadi lebih tabah." aku kakak kedua.

"Iya, Rarang selalu pergi dengan membawa jatah nasinya dan pulang larut."

balas kakak ketiga mengiyakan.

"Bagaimana kalau kita ikuti si bungsu besok?" ujar kakak keempat.

"Setuju."

Keesokan harinya ke enam kakaknya mengikuti si bungsu ke tepi sungai.

"Leungli..Leungli.." sapa si bungsu.

"Hei Rarang." balas Leungli ceria.

Ke enam kakaknya kini mengetahui keberadaan ikan ajaib bernama Leungli itu. Kakak-kakak yang iri dengki itu bersiasat untuk menangkap si Leungli.

Tanpa mengetahui nasib buruk yang telah menimpa sahabatnya, si bungsu kembali kerumah.

Esoknya Rarang kembali mengunjungi sahabatnya tersebut, namun berapa kalipun si bungsu memanggil, Leungli tidak kunjung datang. Akhirnya si bungsu pulang dengan sedih, ia berpikir pasti terjadi sesuatu dengan sahabatnya itu.

Sesampainya dirumah Rarang terkejut karena kakak-kakaknya selesai makan, tidak seperti biasanya mereka menyuruh si bungsu untuk masak.

"Bungsu, hari ini kau tidak perlu memasak. Karena kami sudah kenyang." kata si sulung.

"Benarkah? apakah masih ada sisa untukku?" tanya si bungsu.

"Maaf, ikan mas ini tidak cukup untuk dibagikan kepadamu." aku kakak kedua.

Betapa terkejutnya si bungsu menemukan sisik ikan mas dan tulang belulang di atas piring. Rupanya kakak-kakaknya yang jahat telah memasaknya untuk makan siang. Si bungsu pun sambil menangis menguburkan jasad si Leungli di kebun halaman belakang rumahnya.

"Leungli...Leungli...Maafkan sahabatmu yang tak berguna ini. Maafkan aku," isak Rarang.

Esoknya, Rarang yang sedih pergi mengunjungi makam sahabatnya tersebut. Secara ajaib di atas kuburan si Leungli muncul sebuah pohon emas, berdaun emas dan berbuah intan permata. Pohon ajaib itu menarik perhatian warga sekitar. Anehnya siapapun kecuali si bungsu, akan gagal

untuk memetik daun emas dan buah permata itu, karena tiap kali dipetik daun atau buah itu akan berubah menjadi debu dan musnah.

Kabar mengenai pohon emas ajaib itu sampai ke keraton. Pangeran putra mahkota yang tampan tertarik untuk melihat pohon ajaib itu secara langsung. Pangeran akhirnya mendengar kisah Leungli sesungguhnya dan terkagum-kagum akan keluhuran budi, kebaikan, dan kecantikan si bungsu. Mereka pun bertemu dan saling jatuh cinta. Akhirnya si putri bungsu diboyong ke keraton, dinikahi oleh pangeran, dan mereka pun hidup bahagia bersama selamanya.

3.4.2 Produksi

Pada proses produksi, hal yang dilakukan yaitu perekaman suara serta pembuatan animasi. Perekaman suara dilakukan sebelum pembuatan animasi, dengan skenario sebagai acuannya. Proses pembuatan animasi dilakukan dengan teknik *frame by frame*, yaitu menggambar adegan per-adegan dan juga dengan menggunakan pose-pose sebagai titik tengah. Proses produksi akan dijelaskan lebih lengkap pada Bab IV.

3.4.3 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*. 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*. 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 para tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, tokoh antagonis seperti saudara si tokoh utama juga ditampilkan.

Setting hutan diambil sesuai dengan keadaan yang terjadi dalam cerita. Enam kakak yang mengintai dari balik pohon dengan wajah tidak suka membuktikan bahwa si tokoh utama tidak akur dengan mereka dan menggambarkan enam saudari nya memiliki sifat licik. Warna-warna yang dipakai dalam pembuatan poster ini sesuai dengan *keyword* yang telah dibahas sebelumnya, yaitu *casual* atau warnanya didominasi dengan warna-warna cerah. Sedangkan tipografinya menggunakan font *Freestyle*, huruf semi tegak bersambung sehingga menimbulkan kesan tradisionalnya.

b. Sketsa



Gambar 3.9 Desain Sketsa Poster

2. Cover CD

a. Konsep

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

Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, tokoh antagonis seperti saudara si tokoh utama juga ditampilkan.

b. Sketsa



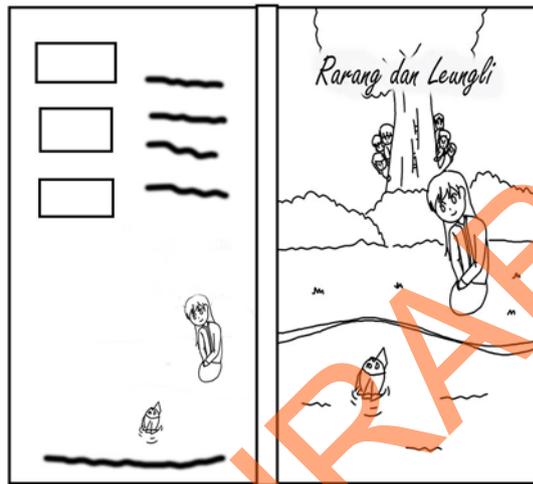
Gambar 3.10 Sketsa Cover CD

3. Sampul Cover CD

a. Konsep

Konsep dari cover CD untuk mempublikasikan film animasi 2D ini yaitu adanya gambaran dari para tokoh utama dalam film animasi 2D ini. Dengan adanya gambar para tokoh utama, akan menarik perhatian audience, sekaligus memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang ada dalam film ini. Selain gambar para tokoh, tokoh antagonis seperti saudari si tokoh utama juga ditampilkan. Sedangkan bagian belakang hanya ada 2 tokoh utama saja.

b. Sketsa



Gambar 3.11 Sketsa Sampul Cover CD