

BAB III

KONSEP DAN PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Pada proses perancangan *Motion Graphic* Mengenal Falsafah *Dalihan Na Tolu* Dalam Budaya Batak Toba menggunakan beberapa metode penelitian yang terbagi dalam pengumpulan data beserta metode analisa data. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah pengumpulan data primer dan data sekunder.

III.1.1. Data Primer

A. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan seorang narasumber yang kompeten dibidangnya bernama Bapak Karel Sirait. Beliau berperan aktif dalam acara adat Batak atau disebut juga seorang *Paradat Batak*. Wawancara dilaksanakan di kediaman beliau yang beralamat di Jalan Selambo, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan pada Mei 2021.

III.1.2. Data Sekunder

A. Studi Pustaka

Data sekunder didapatkan penulis dengan cara melakukan studi pustaka dari beberapa buku dan jurnal, seperti pada buku berjudul “Karakter Batak Masa Lalu, Kini dan Masa Depan” yang diterbitkan oleh Penerbit Buku Obor, yang dimana penulis membaca dan kemudian mengambil beberapa data pendukung yang valid untuk menjelaskan tentang

pemahaman *Dalihan Na Tolu* menurut para ahli dan budayawan Batak dari buku tersebut.

III.2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap mengolah data yang telah dikumpulkan dari subjek penelitian, kemudian dibagi menjadi beberapa kategori sehingga data yang telah dikumpulkan diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang ada. Analisis data yang penulis gunakan yaitu metode 5W+1H sebagai berikut.

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa alasan dan permasalahan yang dijadikan dasar rujukan rancangan <i>motion graphic</i> mengenai <i>Dalihan Na Tolu</i> ?	Masih banyak masyarakat Batak Toba yang belum mengenal falsafah <i>Dalihan Na Tolu</i> khususnya kaum remaja Batak Toba yang lahir dan tinggal di Kota.
Who	Siapa target sasaran untuk penyampaian informasi mengenai <i>Dalihan Na Tolu</i> ?	Masyarakat Batak Toba yang tinggal di Kota Medan khususnya kaum remaja Batak Toba sebagai kaum milenial
Why	Mengapa <i>Dalihan Na Tolu</i> perlu dikenali oleh kaum remaja Batak di Kota Medan ?	Karena <i>Dalihan Na Tolu</i> merupakan pedoman suku Batak Toba yang berperan penting agar kelak kaum remaja Batak Toba tersebut mengerti kedudukannya dalam sebuah acara adat.

When	Kapan informasi <i>motion graphic</i> mengenal falsafah <i>Dalihan Na Tolu</i> ini akan disampaikan ?	Informasi tersebut disampaikan saat ini dan untuk masa yang akan datang
Where	Dimana media yang tepat untuk menyampaikan informasi <i>motion graphic</i> mengenal falsafah <i>Dalihan Na Tolu</i> ini?	Di media sosial seperti <i>Youtube</i> , <i>Facebook</i> , dan <i>Instagram</i> agar dapat dilihat oleh seluruh masyarakat Batak Toba dimanapun berada.
How	Bagaimana seharusnya solusi yang diberikan mengenai masalah yang terjadi di masyarakat Batak Toba yang kurang memahami falsafah kebudayaannya ?	Dewasa ini masyarakat Batak Toba yang tinggal di Kota Medan lebih mudah mengakses informasi dari berbagai media menggunakan gadget, oleh karena itu seharusnya gadget dapat dimanfaatkan sebagai media penyalur informasi <i>motion graphic</i> tentang falsafah <i>Dalihan Na Tolu</i> , agar pesan dapat diterima dengan mudah.

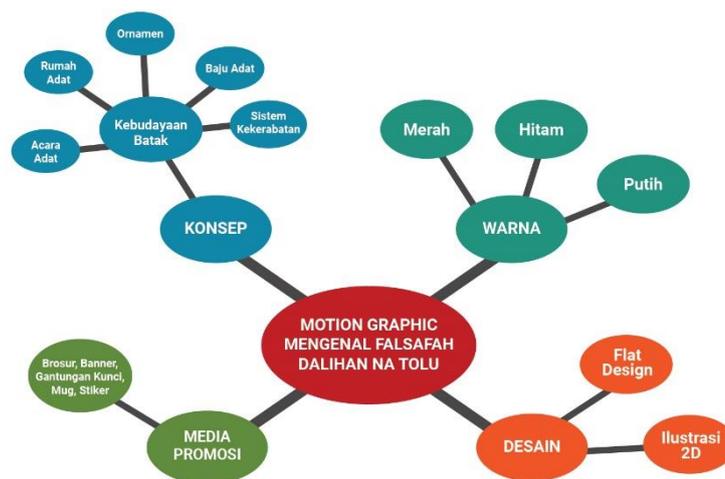
Tabel III.1 Tabel 5W + 1H

III.3. Ide Kreatif

Dalam menciptakan ide kreatif perancangan *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba, penulis telah membagi kedalam beberapa poin dan konsep. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengembangan data yang telah diperoleh dari analisis data. Adapun poin-poin yang telah penulis bagi yaitu : Metode berfikir, Tema, Target pengguna, dan Strategi kreatif.

III.3.1. Metode Berpikir

Penulis menggunakan metode *brainstorming* dalam perancangan desain *motion graphic* sebagai media utama beserta media pendukung lainnya, pada *brainstorming* ini penulis memetakan beberapa unsur yang dibutuhkan dalam perancangan desain *motion graphic* secara keseluruhan. Berikut adalah konsep *brainstorming* yang telah penulis buat.



Gambar III.1 Proses *Brainstorming* Perancangan *Motion Graphic* Mengenal Falsafah *Dalihan Na Tolu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Brainstorming pada perancangan *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba dibagi menjadi 4 bagian yang terdiri dari Konsep, Warna, Desain, dan Media Promosi.

1. Konsep

Konsep utama pada rancangan *motion graphic* ini adalah mengekspos kebudayaan Batak Toba itu sendiri, mulai dari ornamen,

baju adat, rumah adat, dan system kekerabatan yang akan visualisasikan dalam bentuk ilustrasi digital 2D.

2. Warna

Warna yang digunakan sebanyak 3 warna utama yaitu merah, hitam, dan putih yang merupakan warna identik dari Batak Toba yang akan dipadukan dengan beberapa warna selaras lainnya seperti abu-abu dan merah tua.

3. Desain

Desain dengan gaya *flat design* dan minimalis dipilih untuk menjadi desain karakter, latar, dan komponen lainnya agar *motion graphic* terlihat lebih sederhana dan terkesan modern.

4. Media Promosi

Media promosi yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* ini terdiri dari brosur, banner, pin, gantungan kunci, dan stiker,. Media promosi ini digunakan sebagai media pendukung untuk menarik perhatian masyarakat terhadap *motion graphic* yang diciptakan.

III.3.2. Tema

Pengkarya mengusung tema *motion graphic flat design* dalam menyampaikan informasi tentang falsafah *Dalihan Na Tolu*, yang dimana setiap desain dari karakter, latar, dan komponen lainnya divisualisasikan menjadi ilustrasi digital 2D sederhana yang hanya menggunakan perpaduan

3 *tone* warna yaitu merah, hitam, dan putih yang diambil dari warna ciri khas suku Batak Toba.

III.3.3. Target Pengguna

Target pengguna merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang diciptakan,. Target pengguna dijabarkan menjadi beberapa *point*, yaitu demografis, psikografis, dan geografis. Penjabaran dari *point-point* target pengguna sebagai berikut :

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Usia : Semua usia

Agama : Semua agama

Kelas Sosial : Semua lapisan masyarakat

b. Psikografis

Target pengguna secara psikografis adalah seluruh masyarakat Batak Toba khususnya kaum milenial Batak Toba yang apatis terhadap kebudayaan.

c. Geografis

Target pengguna geografis disini adalah seluruh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Suku Batak Toba yang berada di Indonesia.

III.3.4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan rangkaian kegiatan untuk merumuskan bentuk, isi, serta strategi penyampaian pesan. Hal ini dilakukan sebelum masuk ke tahap pengerjaan visual. Adapun bagian dari strategi kreatif sebagai berikut:

1. *What to Say*

Merupakan bentuk menyampaikan isi pesan yaitu memberi informasi mengenai falsafah *Dalihan Na Tolu*, mulai dari sejarah, pengertian, serta penerapannya dalam ruang lingkup masyarakat Batak Toba dengan memanfaatkan media *motion graphic* agar penyampaian informasi lebih menarik dan dengan harapan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target pengguna dan juga masyarakat.

2. *How to Say*

Merupakan bagaimana cara menyampaikan pesan secara kreatif dari tema yang telah dipilih. Pada strategi kreatif ini, pengkarya mempromosikan *motion graphic* dengan menggunakan sosial media seperti *instagram*, *whatsapp*, serta mengunggah hasil karya *motion graphic* ke *platform video sharing* seperti *facebook* dan *youtube*.

III.4. Konsep Media

Konsep media merupakan pembagain dari media yang akan digunakan dalam penciptaan karya seperti media utama dan media pendukung, pertimbangan dari

pemilihan media berpengaruh pada kegiatan publikasi dan promosi. Berikut adalah media utama dan media pendukung yang digunakan dalam *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba :

III.4.1. Media Utama

1. *Motion Graphic*

Media utama yang digunakan adalah video *motion graphic* singkat yang berisi informasi tentang pengenalan falsafah *Dalihan Na Tolu* dan disajikan sesuai data valid yang diperoleh penulis dari hasil wawancara dengan narasumber. *Motion graphic* dikemas dengan desain yang minimalis dan penyampaian informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan mudah untuk dipahami. Dalam pengerjaannya pengkarya menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator 2021* untuk merancang visual karakter dalam bentuk ilustrasi 2D, dilanjutkan dengan memberi motion dan efek transisi di *Adobe After Effects 2021*, dan terakhir mengolah audio untuk proses *dubbing* pada *Adobe Auditions 2021*.

III.4.2. Media Pendukung

1. Brosur A4 (29,7cm x 21cm)

Brosur digunakan sebagai media pendukung untuk membantu kegiatan promosi guna memuat informasi tambahan mengenai *Dalihan Na Tolu* agar mempermudah *audience* untuk memahami karya *motion graphic* sebagai media utama.

2. X-Banner (60cm x 160cm)

X-Banner berukuran 60cm x 160cm berisi sajian informasi singkat sesuai dengan tema yang diangkat dan dikemas dengan desain yang menarik dan informatif.

3. Mug Custom

Mug *Custom* merupakan media pendukung untuk kegiatan promosi sekaligus sebagai *merchandise* yang mempunyai daya tarik tersendiri.

4. Gantungan Kunci (5cm)

Gantungan kunci atau ganci dapat dijadikan sebagai *merchandise* yang menarik sekaligus media promosi karena dapat diimplementasikan dengan mudah

5. Stiker (8cmx3cm & 5cmx5cm)

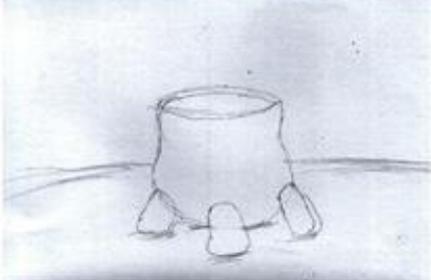
Stiker dengan desain *letter Dalihan Na Tolu* merupakan salah satu alat promosi yang baik karena dapat diaplikasikan diberbagai media.

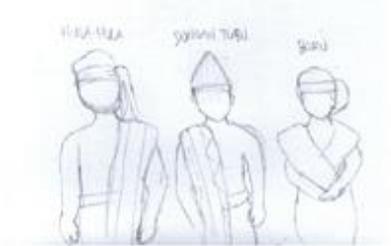
III.5. Visualisasi

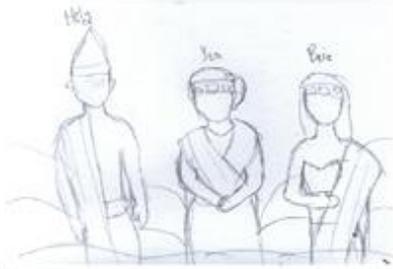
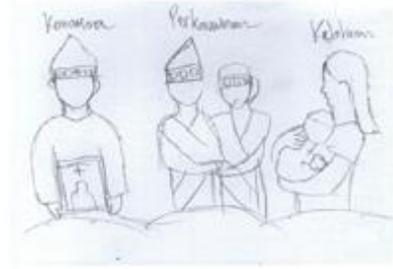
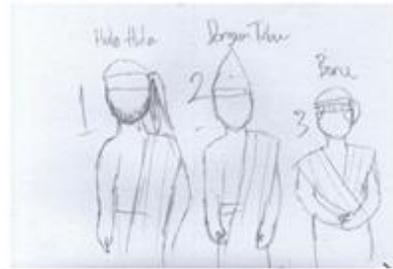
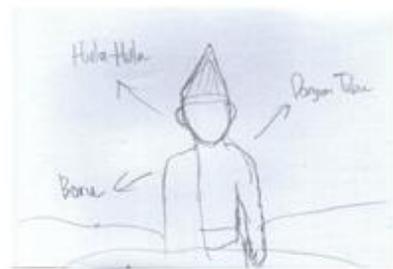
Visualisasi merupakan sebuah tahap untuk mengembangkan elemen-elemen yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya . Tahap tersebut terdiri dari:

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Langkah awal dalam pengembangan elemen visual, penulis membuat sketsa *story board* secara manual untuk menggambarkan rentetan alur cerita dari pembuatan *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba, berikut adalah sketsa *story board* yang penulis gambar :

No.	Sketsa Storyboard	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> awal menceritakan asal daerah dari suku Batak Toba • Ilustrasi menampilkan visual seorang laki-laki memakai baju adat Batak dengan background pulau Sumatera Utara • <i>Dubbing</i> menjelaskan asal daerah Suku Batak Toba darimana
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> kedua menceritakan identitas suku Batak Toba • Ilustrasi menampilkan visual rumah adat Bolon, patung sigale gale, dan tor-tor • <i>Dubbing</i> menjelaskan identitas yang dimiliki suku Batak Toba
3.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> ketiga menceritakan lanjutan dari identitas Suku Batak Toba yaitu falsafah <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan visual sebuah tungku dengan 3 buah batu • <i>Dubbing</i> menjelaskan awal cerita <i>Dalihan Na Tolu</i> dari 3 buah batu
4.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> keempat menceritakan bahwa tungku digunakan untuk memasak oleh nenek moyang bangsa Batak • Ilustrasi menampilkan visual seorang wanita yang sedang memasak di tungku • <i>Dubbing</i> menjelaskan tungku adalah korelasi dari <i>Dalihan Na Tolu</i>

5.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene kelima menceritakan 3 pembagian peran dari <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan visual 2 orang laki-laki Batak dan seorang wanita • Dubbing menjelaskan falsafah Dalihan • Na Tolu didasarkan pada 3 peran utama yaitu <i>Hulahula</i>, <i>Dongan tubu</i> dan <i>Boru</i>
6.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene keenam mendeskripsikan poin <i>Dalihan Na Tolu</i> yang pertama • Ilustrasi menampilkan visual seorang pria Batak Toba yang digambarkan sebagai <i>Hula-Hula</i> • Dubbing menjelaskan tentang deskripsi <i>Somba Marhula-hula</i>
7.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene ketujuh melanjutkan deskripsi dari <i>Somba Marhula-hula</i> • Ilustrasi menampilkan visual seorang pria yang sedang diberi hormat oleh sepasang suami istri • Dubbing menjelaskan tentang deskripsi <i>Somba Marhula-hula</i>
8.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene kedelapan mendeskripsikan poin <i>Dalihan Na Tolu</i> yang kedua • Ilustrasi menampilkan visual seorang pria Batak yang menjadi <i>Dongan Tubu</i> • Dubbing menjelaskan tentang deskripsi <i>Manat Mardongan Tubu</i>
9.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene kesembilan melanjutkan deskripsi dari <i>Manat Mardongan Tubu</i> • Ilustrasi menampilkan visual seorang pria Batak dengan siluet 4 orang dibelakang untuk melengkapi <i>Dongan Tubu</i> • Dubbing menjelaskan tentang deskripsi <i>Manat Mardongan Tubu</i>

10.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> sepuluh mendeskripsikan poin ketiga <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan visual seorang wanita Batak Toba sebagai <i>Boru</i> • <i>Dubbing</i> menjelaskan tentang deskripsi <i>Elek Marboru</i>
11.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> sebelas melanjutkan dari deskripsi <i>Elek Marboru</i> • Ilustrasi menampilkan seorang pria dan dua orang wanita sebagai <i>hela, ito, dan bere</i> • <i>Dubbing</i> menjelaskan kelompok <i>Boru</i> dalam adat Batak
12.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> dua belas menceritakan penerapan <i>Dalihan Na Tolu</i> dalam acara adat • Ilustrasi menampilkan visual kematian, perkawinan, dan kelahiran • <i>Dubbing</i> menjelaskan bahwa <i>Dalihan Na Tolu</i> diterapkan pada adat apa saja
13.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> tiga belas menjelaskan <i>Dalihan Na Tolu</i> dari urutan nomor 1 sampai 3 • Ilustrasi menampilkan visual dua orang pria sebagai <i>Hula-Hula</i> dan <i>Dongan tubu</i>, dan wanita sebagai <i>Boru</i> • <i>Dubbing</i> menjelaskan urutan kedudukan <i>Dalihan Na Tolu</i>
14.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scene</i> empat belas menjelaskan posisi laki-laki dalam <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan visual seorang pria Batak dan kombinasi tipografi • <i>Dubbing</i> menjelaskan bahwa seorang pria dalam Batak dalam berada dalam 3 posisi <i>Dalihan Na Tolu</i>

15.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene lima belas menjelaskan fungsi mengenal <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan visual tipografi • <i>Dubbing</i> menjelaskan tentang fungsi mengenal <i>Dalihan Na Tolu</i> bagi suku <i>Batak Toba</i>
16.		<ul style="list-style-type: none"> • Scene enam belas menjelaskan alasan harus mengenal <i>Dalihan Na Tolu</i> • Ilustrasi menampilkan tipografi • <i>Dubbing</i> menjelaskan alasan mengapa harus mengenal <i>Dalihan Na Tolu</i>

Gambar III.2 Sketsa *Storyboard* Perancangan *Motion Graphic*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

III.5.2. Alternatif Desain

Setelah penulis membuat sketsa *story board*, maka tahap selanjutnya adalah tahap penciptaan. Ada beberapa alternatif desain yang penulis buat hingga mendapatkan hasil akhir yang telah dipilih, alternatif desain yang penulis buat antara lain sebagai berikut :

1. Desain *Opening*

Penulis merancang 3 buah desain ilustrasi sederhana untuk *opening title* dari *motion graphic*, yang dimana dari ketiga desain tersebut akan dipilih salah satu untuk menjadi *visual opening* dalam karya *motion graphic* mengenal *falsafah Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba .



Gambar III.3 Alternatif Desain *Opening* 1
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



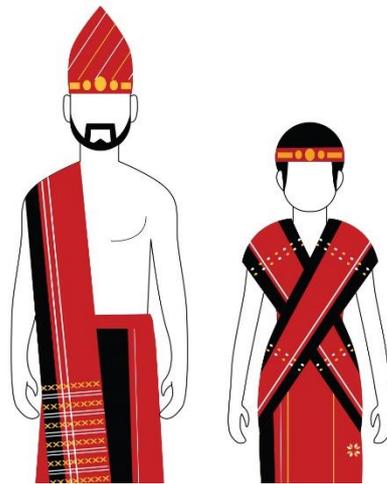
Gambar III.4 Alternatif Desain *Opening* 2
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.5 Desain *Opening* Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

2. Desain Karakter

Penulis juga merancang 3 buah ilustrasi karakter dengan gaya ilustrasi berbeda yang dimana dari ketiga desain tersebut akan dipilih salah satu untuk menjadi gaya karakter yang akan digunakan dalam *motion graphic* nantinya.



Gambar III.6 Alternatif Desain Karakter 1
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.7 Alternatif Desain Karakter 2
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.8 Desain Karakter Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

3. Desain Scene

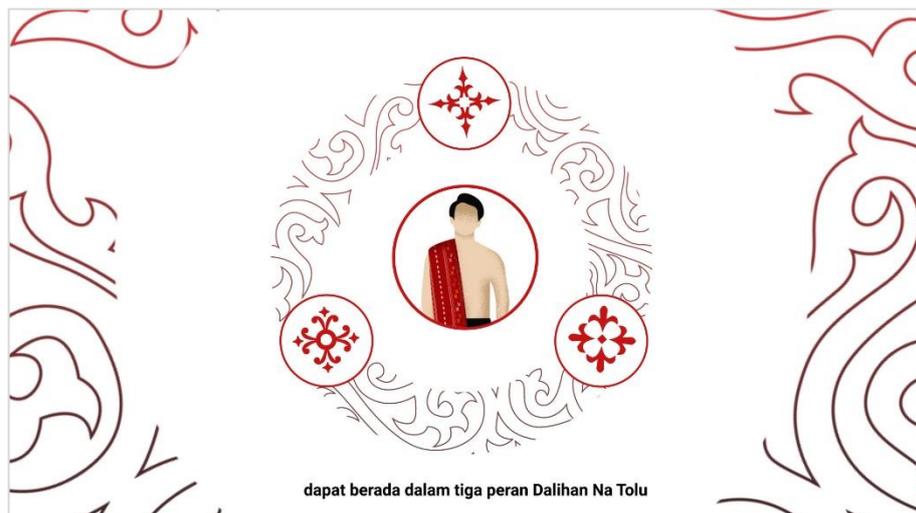
Tiap *scene* dalam *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* ini dirancang dengan konsep dan gaya yg sama dari *scene* satu ke *scene* lain, namun sebelum mendapat *scene* terpilih yang digunakan, penulis telah merancang 2 buah alternatif desain *scene* sebagai bahan pertimbangan.



Gambar III.9 Alternatif Desain Scene 1
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.10 Alternatif Desain *Scene* 2
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.11 Desain *Scene* Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

III.5.3. Proses *Dubbing* dan Pembuatan Animasi

Setelah merancang desain dan ilustrasi digital dari beberapa *scene*, maka tahap selanjutnya adalah tahap proses *dubbing* atau menambahkan suara dan membuat animasi berdasarkan ilustrasi yang telah dirancang sebelumnya, menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* dan *Adobe Audition*

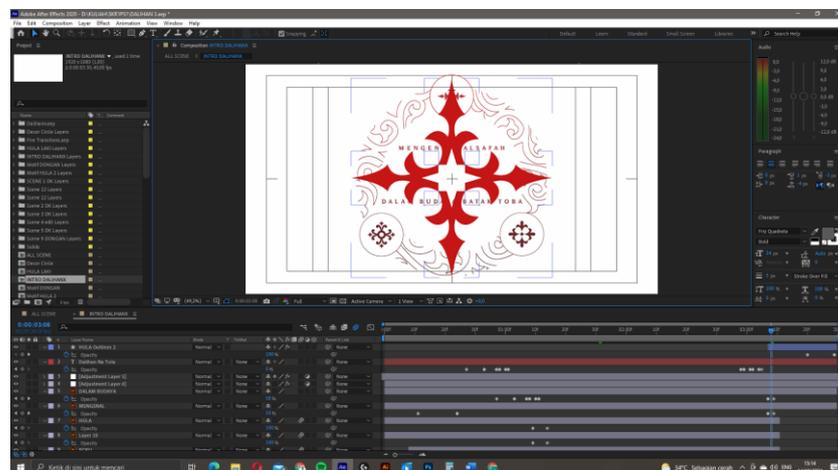
1. *Dubbing*

- *Scene 1* : “Suku Batak Toba, adalah suku yang sangat identik dengan kain ulos, Suku Batak Toba, berasal dari Pusuk Buhit, Pulau Samosir, Provinsi Sumatera Utara”.
- *Scene 2* : “Suku Batak Toba juga terkenal dengan rumah adatnya, yang disebut dengan Rumah Bolon, dan keseniannya seperti patung sigale-gale dan tari tor-tor”.
- *Scene 3* : “Masyarakat Batak Toba juga memiliki falsafah kebudayaan yang disebut dengan *Dalihan Na Tolu*, yang berarti 3 batu yang menopang sebuah tungku, agar tungku tersebut dapat berdiri dengan seimbang”.
- *Scene 4* : “Tungku tersebut digunakan sebagai alat untuk memasak oleh orang Batak yang berada di kampung pada zaman dahulu”.
- *Scene 5* : “Namun, maksud *Dalihan Na Tolu*” sebagai falsafah dalam budaya Batak Toba, ialah hubungan sosial atau sistem kekerabatan yang terdiri dari 3 peran fungsional yaitu *Hula-hula*, *Dongan Tubu*, dan *Boru*.

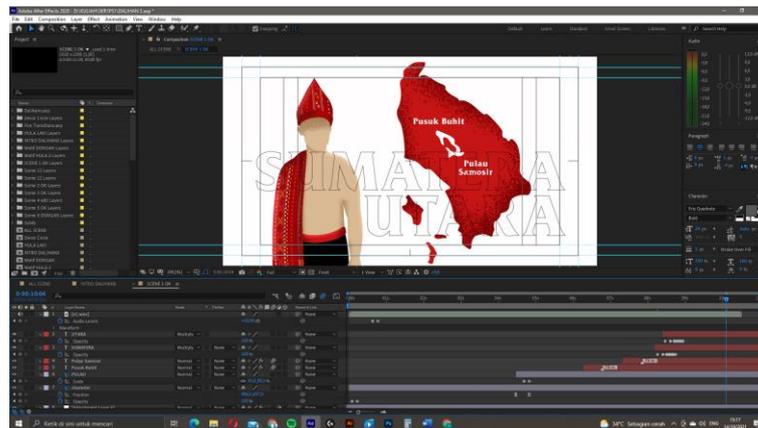
- *Scene 6* : “*Hula-hula* adalah anggota keluarga laki-laki dari pihak istri yang kedudukannya paling tinggi dan paling dihormati dalam sistem kekerabatan masyarakat Batak Toba”.
- *Scene 7* : “Dalam pernikahan adat batak, pihak keluarga yang menjadi *Hula-Hula* adalah, mertua laki-laki atau *simatua*, saudara laki-laki dari istri, paman dari istri, dan keluarga laki-laki yang semarga dengan istri”.
- *Scene 8* : “Kemudian poin kedua dari *Dalihan Na Tolu* berbunyi *Manat Mardongan Tubu* yang artinya berhati-hati menjaga persaudaraan semarga agar terhindar dari konflik”.
- *Scene 9* : “*Dongan tubu* adalah kelompok masyarakat Batak Toba yang berada dalam satu rumpun marga yang sama, *Dongan Tubu* memiliki posisi yang sama atau sejajar antara satu sama lain”.
- *Scene 10* : “Poin *Dalihan Na Tolu* yang ketiga berbunyi *Elek Marboru* yang berarti bersikap lemah lembut kepada perempuan dan disertai dengan rasa sayang”.
- *Scene 11* : “Tugas *boru* dalam acara adat adalah sebagai pembantu bagi *Hula-hula* baik secara materi maupun tenaga”.
- *Scene 12* : “Yang termasuk golongan *boru* adalah menantu laki-laki atau *hela*, saudara perempuan semarga atau *ito* dan keponakan perempuan atau *bere*”.

- *Scene 13* : “Penerapan *Dalihan Na Tolu* dapat dilihat pada hampir setiap acara adat Batak Toba, seperti acara pernikahan, acara kematian dan acara kelahiran
- *Scene 14* : “Pada dasarnya seorang laki-laki suku Batak Toba, dapat berada dalam tiga peran *Dalihan Na Tolu* tergantung saat mengikuti acara adat apa dan datang dari pihak mana”.
- *Scene 15* : “*Dalihan Na Tolu* merupakan pedoman orang Batak Toba untuk bersikap dan memposisikan diri pada suatu acara adat”.
- *Scene 16* : “Sebagai orang Batak Toba, harus bisa memahami makna *Dalihan Na Tolu* dan mengerti bagaimana penerapannya pada kegiatan adat, agar kebudayaan tersebut tetap terjaga dan tidak luntur tergerus orang jaman”.

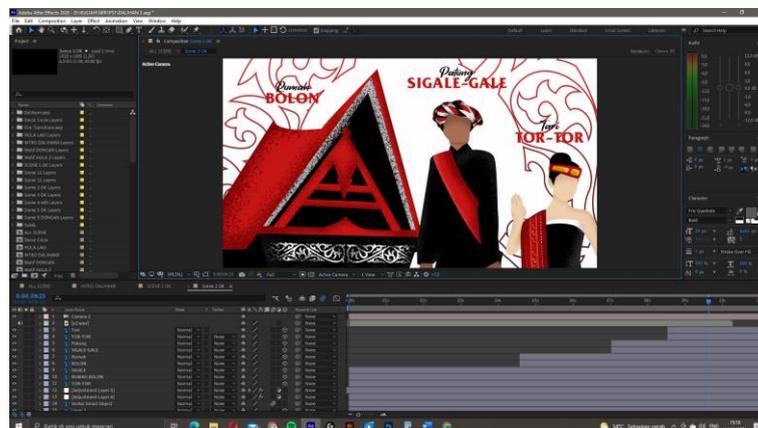
2. Pembuatan Animasi



Gambar III.12 Proses Pembuatan Animasi *Opening*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.13 Proses Pembuatan Animasi *Scene 1*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



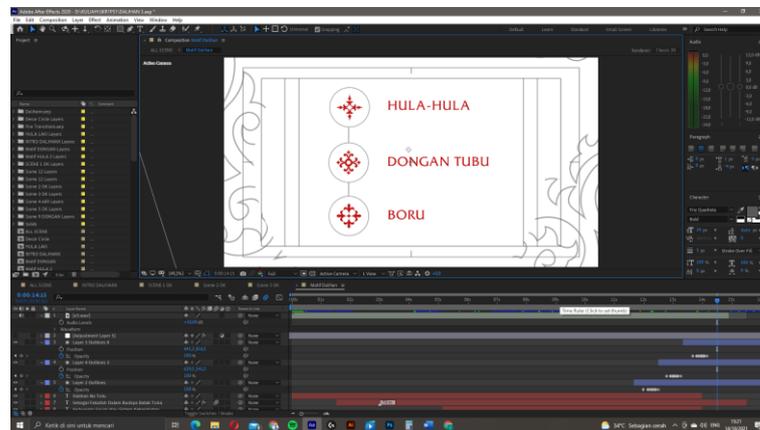
Gambar III.14 Proses Pembuatan Animasi *Scene 2*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



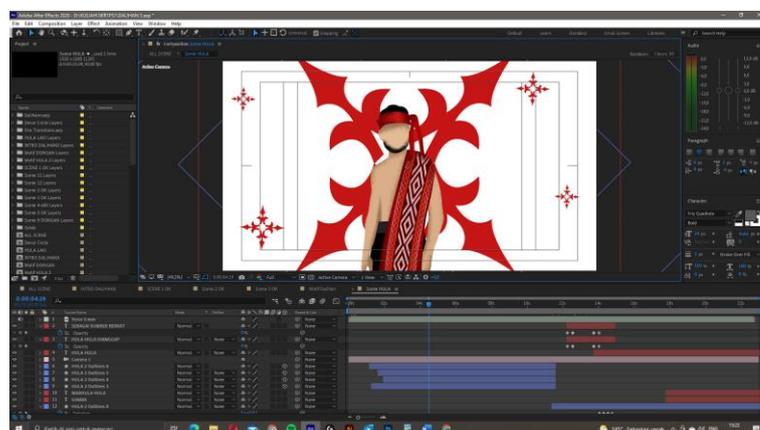
Gambar III.15 Proses Pembuatan Animasi *Scene 3*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



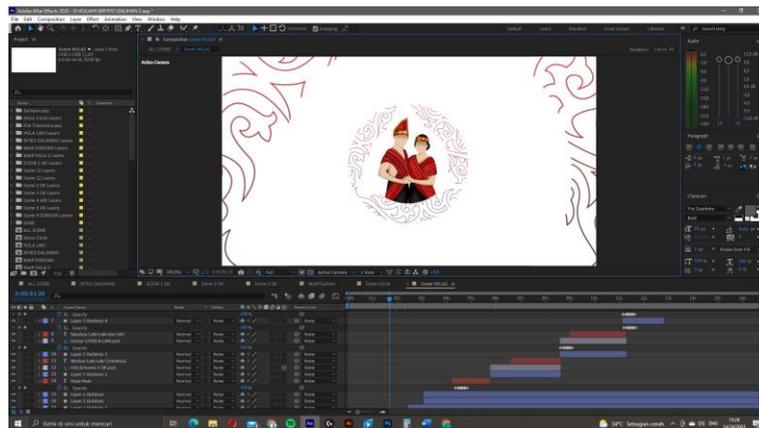
Gambar III.16 Proses Pembuatan Animasi Scene 4
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



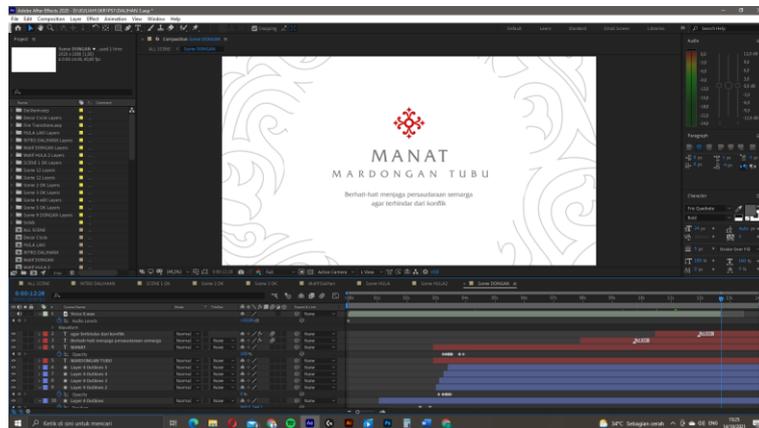
Gambar III.17 Proses Pembuatan Animasi Scene 5
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



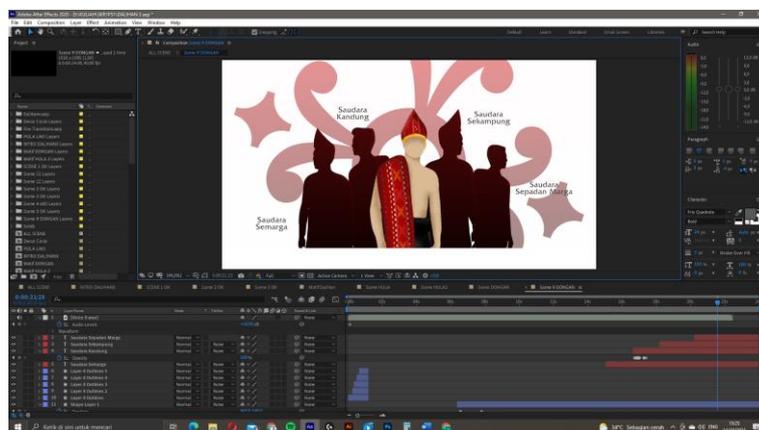
Gambar III.18 Proses Pembuatan Animasi Scene 6
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



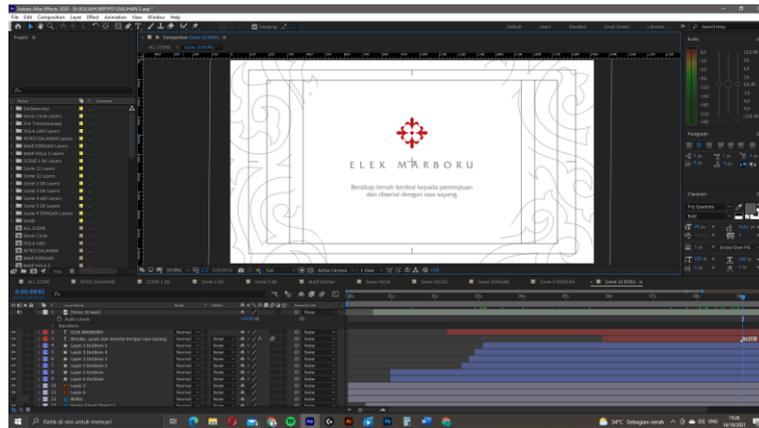
Gambar III.19 Proses Pembuatan Animasi Scene 7
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



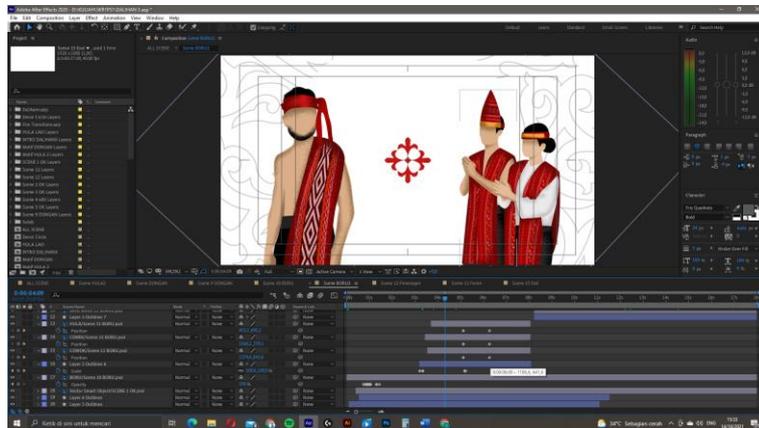
Gambar III.20 Proses Pembuatan Animasi Scene 8
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



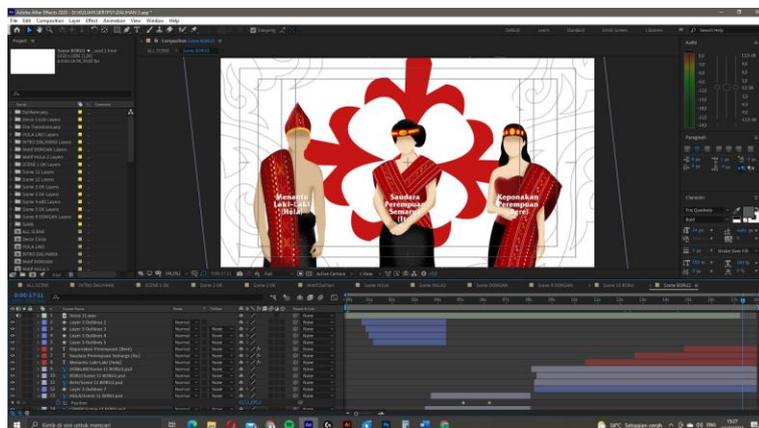
Gambar III.21 Proses Pembuatan Animasi Scene 9
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.22 Proses Pembuatan Animasi Scene 10
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



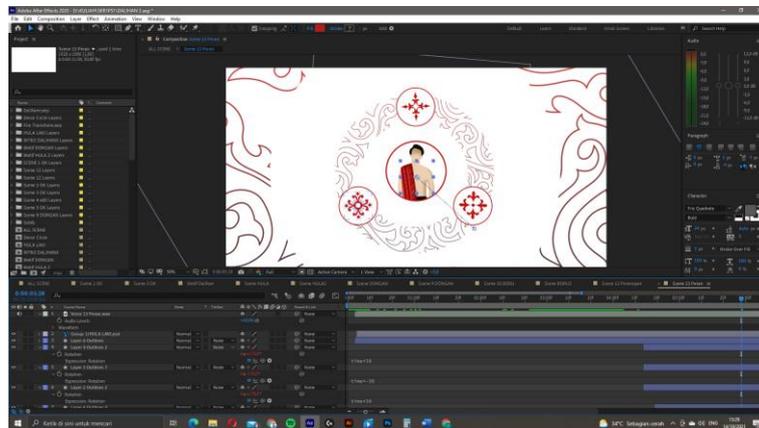
Gambar III.23 Proses Pembuatan Animasi Scene 11
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



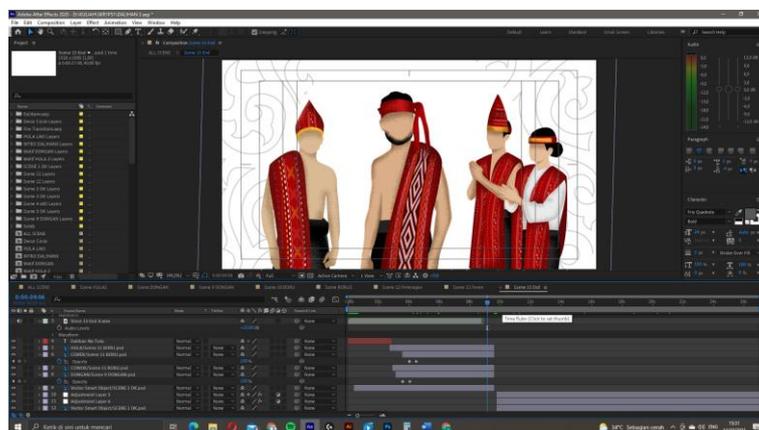
Gambar III.24 Proses Pembuatan Animasi Scene 12
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



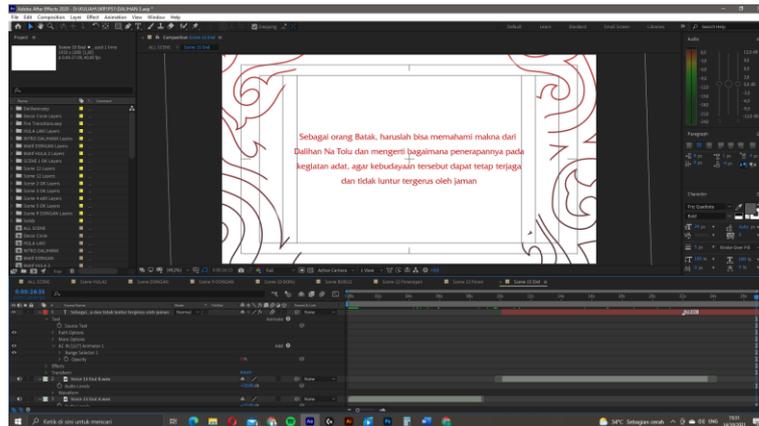
Gambar III.25 Proses Pembuatan Animasi Scene 13
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



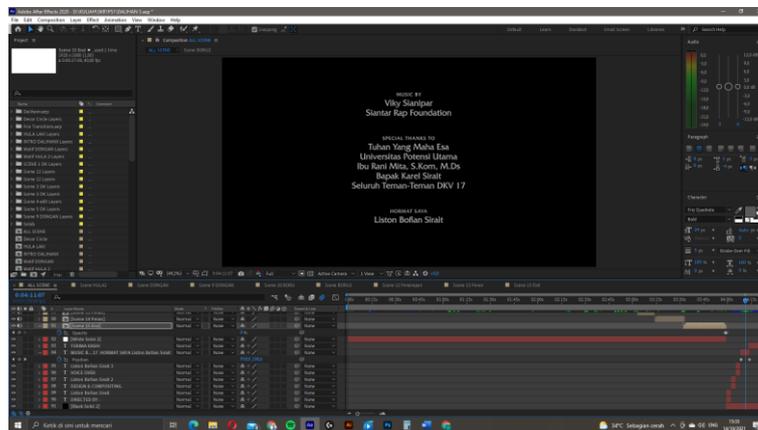
Gambar III.26 Proses Pembuatan Animasi Scene 14
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.27 Proses Pembuatan Animasi Scene 15
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.28 Proses Pembuatan Animasi *Scene 16*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar III.29 Proses Pembuatan Animasi *Closing*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)