

## 3. KONSEP DESAIN

### 3.1. Tujuan dan Strategi Perancangan

#### 3.1.1. Tujuan Kreatif Perancangan

Setiap format media hiburan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing masing. Format tersebut adalah video, komik, digital interaktif dan novel. Setiap individu mempunyai favorit tersendiri lain daripada yang lainnya, maka dari itu di dalam semua format diatas tidak ada yang lebih unggul daripada yang lain.

Dalam format video, mempunyai kelebihan dalam faktor teknik visualisasi, interpretasi karakter, setting, adegan tertentu dan visual efek. Pada format video pada umumnya sudah terintegrasi suara dan musik untuk melengkapi, memperkuat dan mendramatisir adegan tertentu, sehingga seakan akan hal yang terjadi di dalam video dapat mengaduk berbagai emosi sang penonton. Bagaimanapun format video mempunyai kelemahan dalam bidang imajinasi individualis, portabilitas, dan keterlibatan langsung sang penonton.

Dalam format komik, mempunyai kelebihan dalam bidang visual, seperti gaya desain, dramatisir adegan, umur yang panjang, *value* dan kemampuan portabel yang tinggi. Kekurangannya adalah pada suara dan dialog yang berupa teks, sehingga komik bergenre drama dan intrik akan terasa membosankan pada poin tertentu.

Digital interaktif mempunyai kelebihan menonjol yang tidak dipunyai semua format, yaitu keterlibatan sang pengguna untuk berinteraksi dengan dunia di dalam cerita. Kekurangannya adalah dari sisi selain interaksi ( gaya desain, cerita, suara, dsb ) yang tidak dapat maksimal atau dikorbankan sebagian untuk menonjolkan sisi interaktifnya.

Novel mempunyai kelebihan dalam cerita, durasi, bobot, adegan provokatif dan keterlibatan tidak langsung dari sang pembaca berupa imajinasi, sedangkan kekurangannya adalah jika sang pembaca tidak

mempunyai daya imajinasi yang tinggi, maka novel sebegus apapun terasa jelek karena tidak dapat menginterpretasi dengan baik.

Sebenarnya perancangan animasi ini mencoba untuk menggabungkan berbagai hal diatas dengan format yang tidak umum. Yaitu penggabungan antara video dan nuansa komik. Pada video atau video animasi, tida terdapat teks dialog (kecuali *Subtitle* atau terjemahan), karena sudah terdapat suara yang mengisi. Tetapi dalam format video animasi ini terdapat teks dialog khas komik berupa balon teks, sehingga terdapat perasaan “menonton komik”, tetapi kelebihan dalam format video seperti musik, suara dan *special effect* tetap ada di dalamnya. Tentu saja penggabungan format ini menyebabkan bukan hanya kelebihan saja yang digabungkan tetapi juga berbagai kekurangannya, maka dari itu dipilihlah cerita Wiro Sableng yang telah melekat dalam image Novel dan realisasi sinetron yang serba komersial, menjadi tontonan Wiro Sableng yang *fresh*, baru, inovatif dan menarik perhatian.

### **3.1.2. Tujuan Komunikasi dan Pesan Moral**

Seperti yang sudah diketahui, selain dalam format buku atau novel, Wiro Sableng juga dibuat dalam format sinetron yang harus melewati standar sensor tertentu dan mencakup berbagai macam usia, dari anak kecil sampai dewasa, maka dari itu adegan yang selalu ada dalam buku Wiro Sableng seperti kekerasan psikopat dan adegan seks tidak dimasukkan. Sedangkan di dalam bukunya, sebenarnya terdapat berbagai hal yang dapat dipelajari sesuai bagaimana kita mau menerimanya.

Karakter dalam Wiro Sableng menggambarkan karakter yang tidak murni baik dan jahat, tetapi lebih mengarah ke karakter yang mempunyai tujuan dan alasan. Sebuah alat atau manifestasi kekuatan dalam cerita bergenre ini adalah ilmu silat. Seperti pedang, seperti senjata, berfungsi utama untuk melukai dan mengintimidasi, tetapi “alat” tidak mempunyai kuasa seperti manusia. Begitu juga ilmu silat, tidak mempunyai kuasa dan tidak pandang bulu untuk tujuan apa dan siapa yang memakainya. Sebagian orang memakainya untuk kepentingan nafsu pribadi, seperti

merampok, membunuh, memperkosa dan sebagainya, tetapi sebagian lain memakai ilmu silat untuk melindungi, melatih diri, menyembuhkan dan sebagainya.

Di dalam animasi ini bertujuan menggambarkan bagaimana seseorang memakai alat yang disebut ilmu silat dan konsekuensi yang harus ditanggungnya, hal ini menjelaskan juga tidak ada orang yang murni jahat atau murni baik berdasar prinsip 212, bagaimana cara dunia bekerja dan berputar, setiap akibat pasti ada sebabnya.

Jika hal tersebut tetap menjadi idealisme yang rumit, maka moral yang lebih sederhana seperti kepahlawanan memberantas kejahatan atau usaha menjadikan dunia lebih baik dengan memberantas orang yang membuat dunia lebih buruk dan sebagainya, juga masih tidak jauh dengan plot utama animasi ini.

### **3.1.3. Strategi Perancangan**

Animasi 2 dimensi film pendek adaptasi Wiro Sableng ini memasukkan unsur yang lebih dewasa dan lebih condong ke arah buku atau novel yang lebih bernuansa kekerasan, intrik, dan dilema. Daripada ke arah sinetron yang lebih ramah, lucu dan sederhana. Maka dari itu, target audience tidak lagi meluas, tetapi lebih menyempit menyesuaikan tema provokatif dan sugestif.

*Target Audience* sebagai berikut.

#### Geografis

- Tinggal di kota besar yang penuh informasi.
- Tinggal di daerah yang serius.
- Perkotaan dan pedesaan modern.

Faktor ini berdasar penyebaran dan sifat penyampaian informasi dari Wiro Sableng itu sendiri. Buku Wiro Sableng pertama kali diterbitkan di Jakarta dan melalui pendistribusian kota besar seperti Medan, Surabaya, Yogyakarta dan sebagainya, maka dari itu untuk daerah terpencil yang sulit dijangkau penerbit dan listrik untuk menonton televisi, untuk dapat mencerna Wiro Sableng sangat sulit.

### Demografis

- Umur 18 sampai 40 tahun
- Mahasiswa Akhir pendidikan minimal SMP
- Belum/ sudah bekerja

Sebagian orang yang mengenal Wiro Sableng adalah orang yang pernah membaca bukunya di tahun 70-an sampai 90-an, berarti berkisar antara umur 30 sampai 40 tahun, dan yang mengenal Wiro Sableng dari sinetron televisi di tahun 90-an berkisar antara umur 18 sampai 29 tahun. Umur yang terlalu muda tidak mengenal Wiro Sableng sebaik kategori diatas, sedangkan umur yang lebih tua tidak akan terlalu menikmati konsep format animasi 2D.

### Psikografis

- Mempunyai selera humor
- Mengikuti berita sekitar up to date
- Ekspresif
- Sempel tapi kompleks
- Post modernisme
- Menyukai kejutan / hal yang baru
- Menyukai membaca buku, novel dan komik

Sifat yang terbuka, mau belajar hal baru, dan tidak kolot. Menjadi sifat target audience dari tujuan animasi ini, karena visualisasi Wiro Sableng dari mereka yang terlanjur menancapkan image Wiro Sableng sebelumnya dapat mempengaruhi opini mereka secara objektif bukan subjektif.

### Behavioral

- Kadang ketika liburan lebih sering dirumah saja

Format ini menggabungkan antara video dengan komik, maka dari itu basis penggemar komik dan penggemar visual sangat penting daripada yang tidak menyukai komik atau jarang menganalisa plot.

## 3.2. Konsep Perancangan

### 3.2.1. Konsep Cerita

Konsep cerita berplot maju dengan *teaser* di awal video yang bercerita tentang pertikaian antar pendekar yang menyebabkan kematian sepasang suami istri yang meninggalkan seorang bayi di dalam rumah yang terbakar. Seorang pendekar misterius menyelamatkan bayi tersebut dan berencana melatihnya menjadi pendekar yang tangguh. Alasan tentang *teaser* ini adalah sebuah pengingat atau plot awal bagaimana seorang Wiro Sableng lahir menjadi pendekar melalui tragedi yang menimpanya. Bertujuan menjawab sebagian pertanyaan orang siapa seorang Wiro Sableng sebelum menjadi pendekar.

Setelah *teaser*, adegan *opening* yang diisi soundtrack, menggambarkan keseluruhan film melalui penyesuaian musik dan art, seperti halnya adegan opening pada *anime* atau film kartun pada umumnya. Bertujuan untuk menarik perhatian dan memberi kesan film yang kental.

Bagian kedua berisi tentang masa pelatihan Wiro Sableng yang keras, bagaimana kerasnya gurunya mendidik Wiro Sableng sampai hampir membunuh muridnya sendiri. Apa tujuan dari sang guru, Eyang Sinto Gendeng menjadikan Wiro Sableng sebagai pendekar tangguh. Bagaimana masa lalu dan masa depan yang akan dihadapi Wiro Sableng sewaktu perjalanannya turun gunung sebagai pendekar golongan putih dan pencemaran nama baik Eyang Sinto Gendeng melalui pertanggung jawaban mantan murid Eyang Sinto Gendeng, Suranyali, pendekar yang juga penyebab kematian orangtua Wiro Sableng.

Bagian kedua berisi tentang dunia luar yang kacau, bagaimana kejahanya lingkaran dendam merusak moral dan menyebabkan tragedi para pendekar silat. Wiro Sableng menemukan pelajaran dari dunia luar untuk pertama kalinya dalam 17 tahun.

Bagian ketiga berisi klimaks antara Wiro Sableng dan suranyali, tokoh antagonis yang berusaha diprovokasi untuk menyelesaikan masalah secara damai, tetapi sekali lagi Wiro Sableng mempelajari tentang

pembunuhan yang sebenarnya tidak perlu tetapi tidak bisa dihindari, membuatnya sadar bahwa dunia luar penuh dengan orang yang memakai ilmu silatnya seenaknya sendiri, menanamkan di pikirannya sendiri bahwa orang waras tidak membunuh sesama manusia, hanya orang bejat yang melakukannya, untuk membasmi orang *bejat* tersebut, Wiro tidak segan dijuluki seorang pendekar yang gila.

### 3.2.2. Gaya Desain

Gaya desain untuk karakter melalui proses sketsa dan *inking* manual yang *discan* dan diwarnai di komputer. Menggunakan gaya terapan yang terdapat pada *anime* dan *manga*, menggunakan *inking* garis tepi hitam yang terlihat, dengan pewarnaan dan *shading* blok. Bertujuan untuk mempermudah generalisasi visualisasi secara umum.

Gaya desain untuk setting menggunakan gaya gambar semi ekspresi yang minim detail, karena sifat dari *motion graphic novel* yang bergerak statis tanpa per *frame* yang tidak akan terlihat secara jelas meskipun digambarkan dengan detail. Sebagai gantinya, *special effect* akan dimaksimalkan untuk menutupi detail yang minim, seperti *flare*, asap, kabut, awan, api, jurus dan sebagainya.

Dari awal dan akhir cerita, hanya adegan yang menyedihkan dan tragedi yang menggunakan warna yang tidak terlalu cerah, cenderung buram dengan *saturation* rendah, sedangkan adegan pertarungan justru menggunakan kontras tinggi dengan warna berani, untuk menggambarkan suasana bertenaga, yang terakhir untuk adegan normal seperti bercakap-cakap, menggunakan warna natural normal.

### 3.2.3. Karakteristik Tokoh

#### - Wiro Sableng

Seorang pemuda 17-18 tahun, Anak dari Raden Ranaweleng dan Suci Bantari, diasuh dan diajari berbagai ilmu silat yang sangat kuat, bernama asli Wiro Saksana, menguasai ilmu silat Pendekar Kapak

Maut Naga Geni 212, berbadan kekar, berwajah tampan, bersifat agak psikopat karena didikan dari gurunya yang keras berkali-kali hampir membunuh dirinya sendiri. Kadang tidak bertanggung jawab, polos, suka mengejek musuhnya.

Bersenjatakan kapak maut naga geni 212, senjata sakti pemberian gurunya, Eyang Sinto Gendeng. Dalam animasi ini menggunakan jurus Pukulan Sinar Matahari, Kunyuk Melempar Buah, Benteng Topan Melanda Samudra, Orang Gila Mengebut Lalat dan variasi jurus 212 setelah mendapat gelar Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212.

- Eyang Sinto Gendeng

Guru Wiro Sableng yang mempunyai sifat yang sinting, karena memakai metode latihan yang tidak lazim yang justru hampir membunuh muridnya sendiri, dan ia anggap hal itu lucu. Pendekar Kapak Maut Naga Geni 212 generasi pertama sekaligus Pembuat kapak maut naga geni 212. Mengasuh Wiro Sableng ketika orang tuanya dibunuh, dan mengajarkan banyak hal tentang kebaikan dengan cara yang ekstrim.

Umurnya sudah tua, berambut putih dan suka memakai jubah berwarna gelap, jurusnya lebih kuat dari Wiro Sableng

- Suranyali / Mahesa Birawa

Mantan murid Eyang Sinto Gendeng yang termakan nafsu setelah menguasai ilmu silat dan menggunakannya untuk tujuan yang merugikan orang lain, sekarang berprofesi menjadi raja perampok, mengganti namanya menjadi Mahesa Birawa yang bernafsu menguasai kerajaan Pajajaran melalui kekerasan. Penyebab matinya ayah dan ibu Wiro Sableng

Berbadan besar, kekar, berjenggot sedang, bersenjatakan golok dan keris. Mempunyai jurus beracun andalan “Pukulan Kelabang Hijau” yang dipelajari dari seorang Pendekar silat yang jahat.

- Kalingundil

Anak buah Mahesa Birawa yang setia, tidak terlalu hebat jurusnya tetapi sama kejamnya. Berperawakan sedang, kekar, berambut pendek dan bercambang. Mempunyai seorang anak perempuan bernama Nilamsuri.

- Nilamsuri

Anak perempuan Kalingundil yang berparas cantik masih remaja 15 -16 tahun yang hidupnya selalu resah karena dibenci sebagian penduduk desa dan para pendekar yang dendam terhadap kalingundil. Dia tak henti-hentinya resah akibat anggapannya bahwa mengapa dia harus ikut dibenci karena perbuatan ayahnya bukan perbuatan dirinya sendiri. Dia menganggap dendam buta menghalangi orang melihat kebenaran. Mati di tangan Begawan Wungu

- Begawan Wungu

Seorang Pendekar kekar berjenggot lebat bersenjatakan golok. Mempunyai dendam terhadap Kalingundil yang membunuh seluruh keluarganya, karena termakan dendam dan tidak mampu membunuh kalingundil, maka sebagai gantinya, dia membunuh Nilamsuri.

- Prabu Kamandaka

Seorang Raja Pajajaran yang berusaha keras melindungi kerajaannya dari serbuan Mahesa Birawa, tetapi tidak mampu, dan diselamatkan oleh Wiro Sableng. Menganggap Wiro Sableng sebagai pendekar sakti tapi gila.

- Raden Ranaweleng

Kepala desa Jatiwalu 17 tahun yang lalu, seorang lelaki tampan dan kekar yang mati dibunuh Mahesa Birawa, karena Ranaweleng berusaha melindungi istrinya, Suci Bantari, yang akan diambil dan dikawini secara paksa oleh Mahesa Birawa.

- Suci Bantari

Seorang wanita cantik, istri dari Raden Ranaweleng, yang disukai oleh Mahesa Birawa, tetapi Suci Bantari Sendiri tidak suka terhadap Mahesa Birawa. Mati bunuh diri karena tidak sudi dikawini Mahesa Birawa.

### 3.2.4. Setting Background

Setting pada cerita Wiro Sableng meliputi 4 bagian, yaitu sebuah desa di daerah bogor zaman dahulu yang disebut Jatiwalu, sebuah lingkungan Pegunungan gunung gede, latar kerajaan pajajaran, dan hutan. Pada setting desa Jatiwalu, terdapat pelataran rumah, kedai, kuburan dan pepohonan. Pada setting pegunungan gunung gede terdapat gubuk sederhana, dan hutan. Tetapi pada setting kerajaan pajajaran, hanya diperlihatkan sebagian kecil saja berupa pelataran atau lapangan. Diantara setting tersebut terdapat hujan yang bertujuan untuk mendramatisir suasana.

### 3.2.5. Makna Angka 212

Angka 212 dalam judul buku dan sinetron, dada Wiro Sableng dan telapak tangan Wiro Sableng menjadi ciri khas jurus Wiro Sableng dan selama bertahun tahun, jika mengingat angka 212, pasti akan teringat oleh Wiro Sableng, yang secara tidak sadar menjadi *brand* nasional tokoh salah satu cerita silat tersendiri, terlepas dari mengerti atau tidaknya masyarakat benar benar mengerti makna dari angka tersebut.

Eyang Sinto Gendeng dalam buku seri pertama Wiro Sableng “Empat Brewok Dari Goa Sanggeng“, pertama kali menyebutkan arti dari angka 212 yang berupa contoh dan penjelasan.

*Segala apa yang di dunia ini selalu terdiri dari dua bagian Wiro!  
Dua bagian yang berlainan satu sama lain tapi yang menjadi pasangan-pasangannya...*

*Misal lain... ada langit...ada bumi. Ada lautan ada daratan, ada api ada air, ada panas ada dingin, ada hidup ada mati, ada miskin*

*ada kaya, ada buta ada melek, ada lurus ada bengkok, ada panjang ada pendek, ada tinggi ada rendah, ada dalam ada cetek! Semua selalu begitu Wiro!*

*Kemudian ada susah ada senang, ada tertawa ada menangis. Di atas semuanya itu ada satu yang tertinggi, yang satu ini adalah penciptanya, siapa yang ciptakan kau Wiro?*

*Semua manusia ini, semua apa saja di dunia ini diciptakan oleh yang satu. Oleh Gusti Allah.*

*...di dunia ini kehidupan manusia adalah tak ubahnya seperti bilangan dua dan satu, satu dan dua, dua satu dua dan seterusnya. Angka dua dan satu itu selalu ada melekat dalam diri manusia. Dan semuanya itu hanya diciptakan oleh yang satu saja, oleh yang satu yang paling tinggi, oleh Yang Maha Kuasa yakni Gusti Allah.*

*Kehidupan satu dua, dua satu dua inik bisa diingkari dan harus melekat dalam diri manusia! Manusia pasti akan merasakan senang susah, gembira sedih, kaya miskin, lapar kenyang, hidup mati...*

Penjelasan Eyang Sinto Gendeng cukup panjang, tetapi cukup dapat dimengerti. Kesimpulan interpretasi singkat yang paling dekat dari makna angka 212 adalah “di dalam dunia terdapat 2 unsur, di dalam manusia terdapat 2 unsur, kesemuanya diciptakan oleh 1 sang pencipta.”.

Perlu dicatat bahwa dalam dunia Wiro Sableng, bastian tito tidak memberi profil suatu agama tertentu pada setting dan para karakter di dalamnya. Kata kata “Gusti Allah” pada perkataan Eyang Sinto Gendeng masih belum membuktikan bahwa sinto gendeng adalah seorang beragama tertentu, tetapi hanya identitas penjelas pada sang pencipta atau Tuhan. Bastian tito mengerti bahwa mayoritas penduduk indonesia beragama muslim, penguunaan kata “Gusti Allah” hanya sebagai pemudahan istilah. Mungkin kata kata tersebut akan berubah istilah jika agama mayoritas penduduk indonesia pada waktu buku Wiro Sableng terbit bukan muslim. Hal ini diperkuat oleh faktor penamaan karakter dan faktor cerita di dalamnya. Sebagian besar nama karakter dalam buku Wiro Sableng bernuansa hindu ( misal : Sinto, Wikuyana, Kundrawana, dsb. ), dan tidak

ada penggambaran adegan seseorang melakukan kegiatan berbau agama tertentu, yang paling dekat adalah pertapaan, yang bernuansa Buddha.

### 3.2.6. **Jurus**

Dalam semua dunia rekaan fantasi yang bertemakan cerita silat, semua karakter yang dibekali ilmu silat mempunyai suatu teknik tertentu yang disebut ‘jurus’ untuk menghancurkan, menyembuhkan, meracuni, memanipulasi, dan melakukan berbagai hal lain yang tidak lazim dilakukan manusia biasa. Karena tidak lazim, jurus-jurus tersebut mempunyai *special effect* yang luar biasa seperti kilauan cahaya, api, petir, angin, dan sebagainya. Setiap jurus mempunyai nama sendiri sesuai visual dan dampak yang ditimbulkannya. Jurus – jurus tersebut memakai tenaga dalam yang berasal dari manusia pemakai jurus untuk sumber energinya, hal ini lazim disebut oleh para penduduk asia sebagai ‘*chi*’ atai ‘*ki*’.

### 3.2.7. **Soundtrack**

Untuk *opening*, menggunakan lagu dari band Padi berjudul “Terluka”. Bertujuan untuk memperkuat suasana dan secara tidak langsung liriknya yang berisi tentang luka karena langit, badai, topan dan matahari. Lagu ini dipilih karena sebagian nama jurus dari para pendekar di cerita silat ini menggunakan kata kata topan, badai, matahari dan sebagainya, yang ditujukan untuk melukai lawan.

Untuk *ending*, menggunakan lagu dari band Minoru berjudul “merindukanmu”, karena nuansa lagu ini pop santai, waktu jeda atau break, sesuai untuk suatu penyelesaian, dan *happy ending*. Secara lirik “merindukanmu” bercerita tentang kesendirian, penggambaran situasi Wiro Sableng di akhir animasi film yang memilih menyendiri.

### 3.3. Konsep Media Promosi

#### 3.3.1. Strategi Promosi

Ada 3 unsur ciri khas dalam image Wiro Sableng,. Unsur pertama adalah angka 212 yang tertera di buku cerita, dada, telapak tangan, kapak, gelar dan penulisan judul Wiro Sableng. Sedangkan 2 unsur lainnya adalah kapak khas Wiro Sableng yang ujungnya terdapat kepala naga dan kostum khas Wiro Sableng, baju pendekar yang menyerupai seragam karate berwarna putih serta bandana warna putih dengan ikatan berbentuk segitiga di belakang kepala.

Apa yang ada di benak sebagian orang ketika mendengar atau melihat angka 212? Diantaranya pasti akan menjawab “Wiro Sableng”. Secara tidak langsung dan tidak terencana, angka 212 telah menjadi suatu *brand image* dari sebuah cerita silat terkenal bernama Wiro Sableng, para *target market* mengenal angka 212, dan para *target audience* mengenal serta kurang lebih mengetahui sedikit banyak plot Wiro Sableng dan memancing perhatian terhadap cerita silat yang hampir mati ditelan waktu ini, maka dari itu penggunaan angka 212 dalam media promosi menjadi unsur utama dalam mempromosikan video animasi 2D film pendek ini.

Aplikasi angka 212, kapak maut dan kostum ciri khas Wiro Sableng dalam berbagai media sangat mudah dan terdapat banyak pilihan, tentu saja sebagian besar melalui sebagian kecil jalur *BTL* seperti *Xbanner* dan Poster, tetapi jalur non-profit tetap menjadi utama, seperti *video streaming, trailer, wallpaper* melalui media internet, *handphone, MP4*, dan data digital. Alasan promosi *non-profit* ini berkaitan dengan hak cipta yang bersangkutan, meskipun Wiro Sableng telah masuk dalam *GNU Free Documentation License*, yaitu lisensi untuk *worldwide, unlimited, free-royalty*, dalam kondisi tertentu, sang pencipta Wiro Sableng, Bastian Tito telah meninggal pada 2 Januari 2006, sehingga animasi adaptasi ini dilarang digunakan untuk kepentingan komersial.

### 3.3.2. Program Media Promosi

Promosi yang bertema angka 212, kapak maut dan kostum ciri khas Wiro Sableng akan diaplikasikan ke poster, *Xbanner*, dan *sticker*, yang digelar pada berbagai event seperti festival animasi, seminar yang membahas tentang grafis, komik, video, dan cerita silat. Sedangkan promosi berupa video akan diaplikasikan dalam format trailer berdurasi 30 detik berisi sebagian penggalan dari keseluruhan video. Promosi trailer akan disebar melalui *video streaming*, *trailer*, *wallpaper* melalui media internet, *handphone*, *MP4*, dan data digital. Sedangkan untuk keseluruhan format video, dikemas dalam DVD yang akan ditayangkan di berbagai event seperti perkuliahan, festival animasi, seminar yang membahas tentang grafis, komik, video, dan cerita silat.

## 3.4. Produksi

### 3.4.1. Jadwal

Tabel 3.1. Jadwal Bagian 1

No	Kegiatan	Februari					Maret						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Pencarian informasi												
2	Pengumpulan Inventaris 1												
3	Pengumpulan referensi												
4	Analisa inventaris												
5	Analisa referensi												
6	Konsep Perancangan												
7	Sinopsis												
8	Storyboard												
9	<i>Storytelling / Script</i>												

Tabel 3.2. Jadwal Bagian 2

No	Kegiatan	April					Mei					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
10	Produksi : sketsa, gambar manual, <i>scan</i> , warna dan <i>separating</i>											
11	Animasi, <i>editing</i> , <i>sound &amp; music</i>											
12	Narasi & Balon Teks											
13	<i>Render</i>											
14	<i>Finishing</i>											

### 3.4.2. Budget

Tabel 3.3. Budget

Transportasi	Rp. 750.000
Warnet	Rp. 200.000
Biaya Persewaan Buku	Rp. 500.000
Fotocopy	Rp. 200.000
Biaya Media Referensi	Rp. 400.000
Biaya Karya Tulis	Rp. 200.000
Biaya Pra Produksi	Rp. 2.000.000
Biaya Produksi	Rp. 2.000.000
Biaya Pasca Produksi	Rp. 2.000.000
Biaya Promosi, Merchandise, dll	Rp. 1.000.000
Biaya Printing	Rp. 500.000
Biaya Upgrade Komputer	Rp. 10.000.000
Biaya Lain-lain	Rp. 5.250.000
<b>TOTAL</b>	<b>Rp. 25.000.000</b>