

3. KONSEP DESAIN

3.1. Konsep Kreatif Perancangan Cergam Animasi

3.1.1. Khalayak Sasaran

Sasaran khalayak cergam animasi ini adalah para penggemar cergam dengan batasan umur 18 tahun ke atas, gemar membaca cergam, dan menyukai ketegangan. Agar dapat menikmati cergam animasi, khalayak sasaran harus dapat mengoperasikan komputer.

- Geografis : Masyarakat di daerah perkotaan di Indonesia
- Demografis : laki-laki dan perempuan, batasan umur 18 tahun ke atas, dapat mengoperasikan komputer.
- Psikografis : pencari hal baru, penggemar cergam dan sejenisnya
- Sosial Budaya : Indonesia
- Situasi Pemakaian : pada saat senggang, untuk kesenangan
- Manfaat : Hiburan

3.1.2. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan cergam animasi ini adalah, untuk memperkenalkan sebuah terobosan baru untuk menikmati sebuah cergam dengan penyajian yang berbeda.

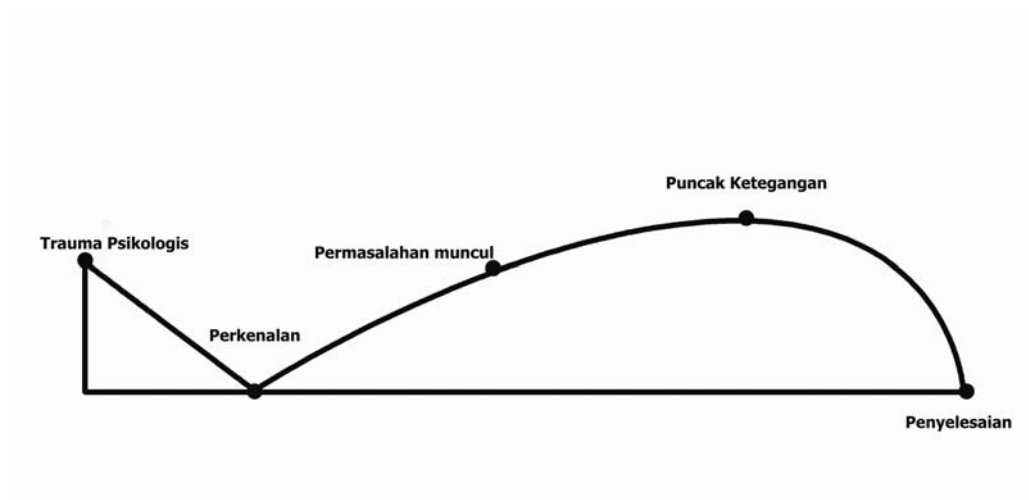
Tujuan kreatif cerita di dalam cergam animasi ini adalah, untuk menghasilkan sebuah cerita yang dapat memberikan tekanan dan mengeksplorasi aspek emosional secara eskalatif yang mempertentangkan antara kebaikan dan kejahatan di mana pembaca diajak untuk ikut menyelami sisi psikologis karakter-karakter yang dimunculkan lewat beberapa pose yang dianimasikan.

3.1.3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif perancangan cergam animasi adalah menciptakan sebuah cergam yang bersifat interaktif yang ditampilkan menggunakan layar komputer di mana gambar di dalam panelnya dapat bergerak menggunakan media animasi flash yang sudah umum dan dikenal oleh masyarakat

Strategi kreatif cerita di dalam cergam animasi adalah

- Karakter yang dibuat menggambarkan tokoh polisi sebagai figur yang mewakili kebaikan, meskipun demikian tokoh ini mempunyai trauma psikologis yang dipertentangkan sebagai tokoh pembela kebenaran.
- Memunculkan aspek dendam sebagai trauma psikologis yang dimunculkan pada polisi sebagai karakter utama.
- Banyak memunculkan adegan-adegan flash back sebagai gambaran batin.
- Memunculkan grafik penceritaan yang eskalatif tetapi diawali dengan cerita yang menimbulkan trauma psikologis seperti yang ditunjukkan gambar 3.1.



Gambar 3.1 Grafik Penceritaan

3.2. Konsep Rancangan Komik

3.2.1. Judul Rancangan Komik

Judul Utama cergam ini adalah City of Light, yang menjadi *setting* tempat terjadinya peristiwa di dalam cergam ini. City of Light Memiliki banyak persepsi dan maksud tersendiri. Istilah City of Light yang digunakan di dalam cerita ini adalah sebuah kota yang selalu hidup pada siang maupun malam, sehingga kegiatan sehari-hari pada siang maupun malam hari tidak terlihat perbedaan.

3.2.2. Tema Cerita

Tema cerita yang diangkat adalah balas dendam. Yang menyebabkan seseorang menjadi lupa diri dan mengikuti perasaan pribadinya agar dendamnya terbalaskan.

3.2.3. Maksud dan Tujuan

Perancangan cergam ini mengambil tema balas dendam karena tema ini dapat menjadi sebuah cerita yang mudah diterima dan sudah umum. Selain itu di dalamnya juga memiliki sebuah pesan moral yang dapat diajarkan yaitu balas dendam bukanlah sesuatu hal yang baik.

3.2.4. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Bentuk cergam ini adalah sebuah data yang diputar menggunakan flash player, dengan komposisi antar panel yang menarik, serta *angle* kamera yang mendukung adegan.

3.2.5. Jumlah Seri

Cerita ini hanya satu seri dan dibuat untuk merealisasikan perancangan cergam animasi.

3.2.6. Ukuran dan Jumlah halaman

Ukuran kanvas dalam layar monitor adalah adalah 800x600 pixel, dengan jumlah halaman 50 halaman.

3.2.7. Sinopsis

Hampir setiap malam Eliot memimpikan kejadian yang tidak dapat ia lupakan seumur hidupnya. Yaitu kematian ayahnya yang tragis di depan matanya sendiri. Selama bertahun-tahun ia berniat membalas dendam atas kematian ayahnya. Itulah suatu alasan utama baginya masuk di kepolisian dan menjadi salah satu polisi bagian investigasi untuk mencari jejak pembunuh ayahnya. Namun akhirnya hari yang dinantikan tiba. Suatu hari ia diperintahkan untuk mentransfer seorang tahanan dari luar kota. Dan setelah melihat data dari narapidana itu, ternyata ia adalah pembunuh yang ia cari-cari selama ini. Dalam lubuk hatinya ia ingin membalas dendam. Namun sebagai salah satu petugas polisi ia harus menunaikan kewajibannya dan mengesampingkan masalah pribadinya. Maka bersama keane teman baiknya ia menjemput narapidana itu.

Namun di tengah-tengah perjalanan mengantar tahanan itu. Mobil mereka diserang oleh sekelompok orang tak dikenal dan hendak membebaskan tahanan itu. Pada kesempatan ini, Eliot berpikir dalam hatinya bahwa inilah saat yang tepat untuk membalas dendam ayahnya dengan membuat seolah-olah narapidana itu mati karena melakukan perlawanan. Dan Keane teman baiknya menyadari akan hal ini, maka ia berusaha menghentikan Eliot yang bermaksud membunuh narapidana itu.

3.2.8. Setting Cerita

Cerita ini mengambil jaman modern tahun 2000, Serta mengambil tempat di salah satu negara fiktif. Kota fiktif itu adalah tempat dari serangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita ini dan merupakan kota tempat tinggal para pemeran dalam cergam.

3.2.9. Konflik

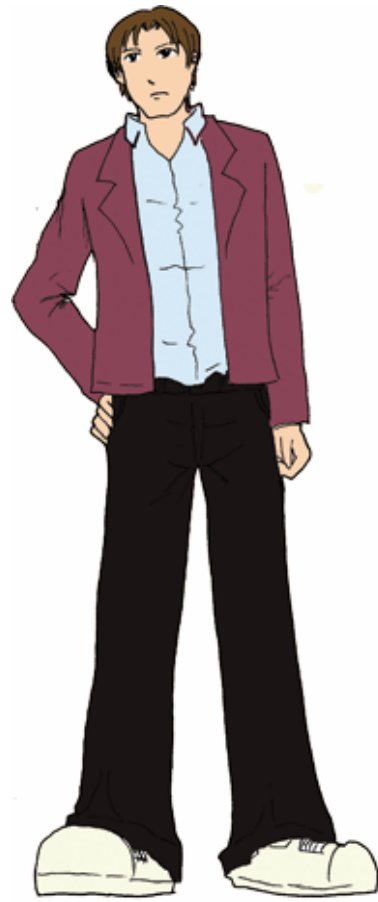
Konflik akan terlihat pada saat tokoh utama dihadapkan dengan masalah pribadinya yang sangat bertentangan dengan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang polisi.

3.3. Konsep Karakter Tokoh Cerita

3.3.1. Karakter Tokoh Utama

3.3.1.1. Eliot

Karakter protagonis utama adalah seorang pemuda berumur 24 tahun bernama Eliot. Dia adalah sosok pemuda yang tegar dan berpendirian keras. Masa lalunya yang kelam, yaitu ayahnya dibunuh di depan matanya sendiri. Kejadian itu meninggalkan luka yang dalam di lubuk hatinya. Namun kejadian itulah yang mendorong dirinya untuk masuk ke dalam organisasi kepolisian untuk memerangi kejahatan.



Gambar 3.2 Eliot, karakter utama

3.3.2. Karakter Tokoh Pendukung

3.3.2.1. Keane

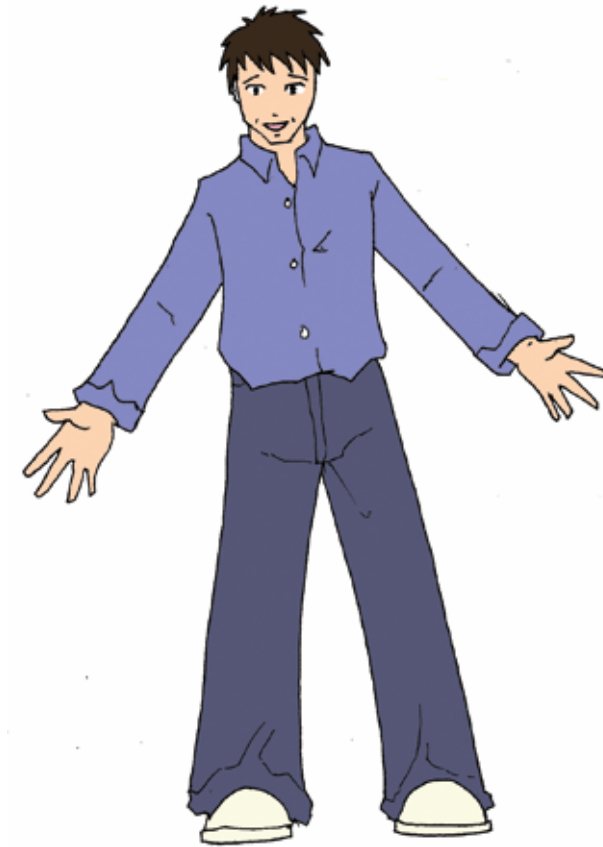
Keane adalah seorang pemuda berumur 24 tahun dan merupakan teman baik Eliot. Mereka bertemu pertama kali pada saat ujian masuk kepolisian bersama-sama dan akhirnya masuk ke dalam divisi kepolisian yang sama. Keane merupakan sosok teman yang baik, perhatian, sekaligus menggambarkan figur seorang polisi yang baik.



Gambar 3.3. Keane, karakter pendukung pertama

3.3.2.2. Robert

Robert adalah ayah kandung Eliot. Digambarkan sebagai figur seorang ayah yang baik dan rela melakukan apa saja demi keselamatan anaknya.. Ia rela memenuhi tuntutan para penculik demi membebaskan anaknya yang diculik. Namun nasibnya buruk karena ia juga harus kehilangan nyawanya demi menolong Eliot.



Gambar 3.4. Karakter pendukung, Robert

3.3.3. Karakter Tokoh Antagonis

3.3.3.1. Edward

Edward adalah karakter antagonis utama dalam komik ini. Digambarkan sebagai sosok seorang mafia yang kejam dan tidak berperasaan. Ia menghalalkan segala cara demi mencapai tujuannya. Di mata kanannya terdapat bekas luka yang akan menjadi ciri-ciri fisik yang membuat Eliot mengenalinya meskipun sudah tidak bertemu selama bertahun-tahun.



Gambar 3.5. Karakter Antagonis, Edward

3.3.3.2. Anak buah Edward

Figur tentara yang digambarkan dalam komik ini adalah anak buah Edward yang berusaha untuk membebaskan Edward dari mobil tahanan. Bajunya menyerupai baju tentara dengan menggunakan Kevlar dan penutup kepala agar wajahnya tidak dikenali.



Gambar 3.6. Karakter Antagonis, anak buah Edward

3.3.4. Studi Visual

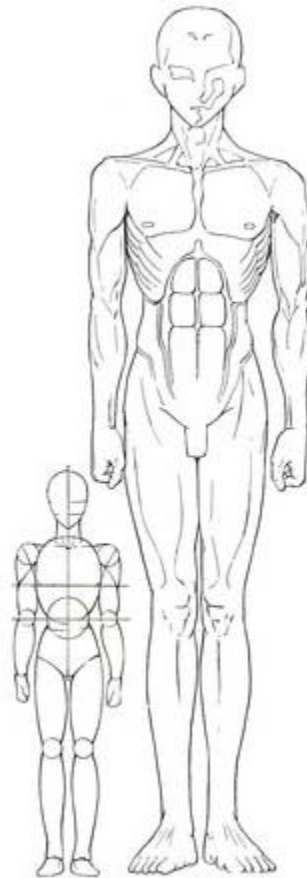
Studi visual yang digunakan di dalam perancangan ini adalah studi busana dan cara berpakaian. Studi visual cergamini mengadopsi 2 kode budaya yaitu Barat dan Jepang.

Mengambil referensi dari barat karena untuk saat ini gaya hidup modernisasi serta representasi-representasi hiburan masih didominasi oleh barat, sehingga cerita-cerita fiksi, ikon-ikon hiburan / pertunjukan lebih banyak dan lebih mudah diidentifikasi pada dunia barat. Hegemoni budaya barat saat ini masih cukup kuat di beberapa negara sebagai tolak ukur gaya hidup liberal dan modern.

Sedangkan mengambil kode budaya Jepang karena komik Jepang mendominasi di Asia sehingga gaya Jepang sendiri sudah cukup dikenali dan dapat diterima oleh masyarakat khususnya Indonesia yang banyak mengonsumsi *manga*.

Secara keseluruhan studi visual dalam cergam ini menggunakan referensi sebagai berikut:

3.3.4.1. Proporsi

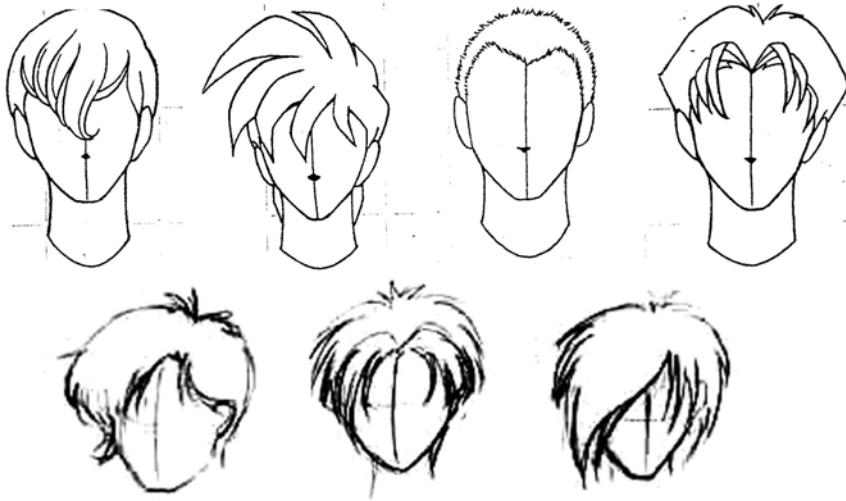


Gambar 3.7 Proporsi Tubuh

Sumber : <http://ledrinx.deviantart.com/art/Basics-84446423>

Proporsi tubuh yang digunakan dalam cergam ini adalah realistis dan sesuai dengan ukuran tubuh ideal pada umumnya.

3.3.4.2. Hairstyle

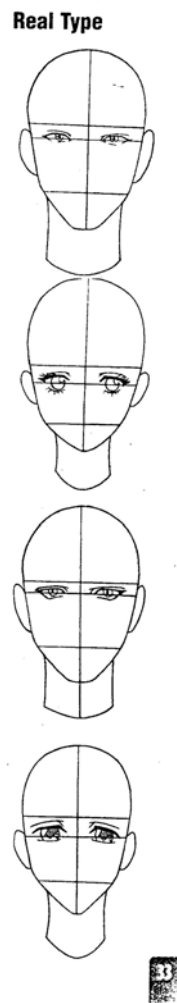


Gambar 3.8 Gaya rambut

Sumber : HOW TO DRAW ANIME & CHARACTERS

Gaya rambut yang digunakan adaah gaya manga di mana memiliki pilihan gaya rambut yang variatif dan menarik. Biasanya banyak menggunakan model rambut yang panjang.

3.3.4.3. Facing

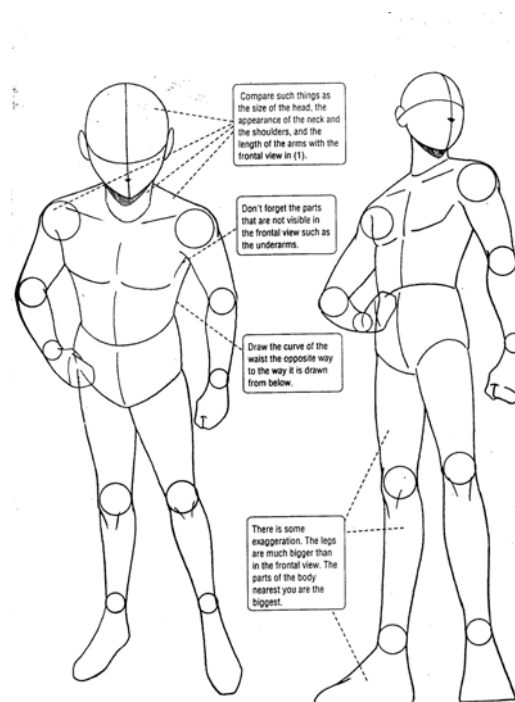


Gambar 3.9 Bentuk wajah

Sumber : HOW TO DRAW ANIME & CHARACTERS

Bentuk wajah yang digunakan adalah realis memiliki kemiripan dengan proporsi tubuh pada umumnya.

3.3.4.4. Anatomi



Gambar 3.10 Anatomi

Sumber : HOW TO DRAW ANIME & CHARACTERS

Anatomi tubuh yang digunakan bersifat tegap dan proporsional. Ukuran badan yang digunakan ideal.

3.3.4.5. Wardrobe

Studi cara berpakaian yang dipakai dalam cergam ini diambil dari standar berpakaian di barat.

3.3.4.5.1. Keane dan Eliot

Desain karakter Eliot dan Keane mengambil figur polisi bagian investigasi. Sehingga pakaian yang digunakan adalah pakaian yang resmi yang digunakan oleh pegawai kantor pada umumnya.



Gambar 3.11 Detektif dengan pakaian resmi

Sumber: www.impawards.com/2003/hollywood_homicide.html

3.3.4.5.2. Edward

Merupakan tokoh antagonis utama. Digambarkan sebagai figur seorang mafia yang kejam. Pada masa mudanya ia digambarkan dengan pakaian yang setengah resmi dengan menggunakan jaket bulu. Sedangkan pada saat tua dia digambarkan sebagai seorang tahanan yang memakai seragam tahanan.



Gambar 3.12 Figur seorang tahanan

Sumber: <http://images.buycostumes.com/mgen/merchandiser/20423.jpg>

3.3.4.5.3. Robert

Digambarkan sebagai figur seorang ayah dengan pakaian *casual*. Menggunakan baju lengan panjang berkerah.

3.3.4.5.4. Anak buah Edward

Menggunakan pakaian ala tentara, menggunakan kevlar dan dilengkapi dengan penutup kepala agar wajahnya tidak dikenali.



Gambar 3.13 Tentara

Sumber: www.scripps.ohiou.edu

3.3.4.6. Properti

3.3.4.6.1 Senjata api



Gambar 3.14 Glock 17 dan Government

Sumber : <https://www.airgunsofarizona.com/Crosman/U-1911BW.gif>

Model dasar senjata api yang digunakan dalam cergam ini adalah Glock dan Government dengan penyederhanaan dan modifikasi warna di dalam cergamnya

3.3.4.6.2 Kendaraan



Gambar 3.15 Mobil Tahanan

Sumber : http://www.army-technology.com/contractor_images/stoof/2-Mercedes-People-Carrier.jpg

Referensi mobil yang digunakan dalam cergam adalah mobil truk yang biasa dipakai untuk membawa tahanan.

3.4. Konsep Dasar Gaya Desain

Gaya Desain yang digunakan disini mengadaptasi gaya manga baik desain panel maupun komposisi panelnya.

3.5. Konsep Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang biasa digunakan dalam sebuah manga dan anime. Sehingga warna yang digunakan bersifat cerah. Menggunakan intensitas warna gelap terang untuk menampilkan kesan kedalaman (*depth perception*)

3.6 Konsep Panel

Karena cergam ini akan dinikmati di layar monitor dan bukan di atas kertas, maka panel-panel yang disusun harus diatur sedemikian rupa agar tidak terlalu kecil dan mudah untuk ditunjuk oleh pointer. Sehingga mudah untuk membacanya dan tidak membingungkan pembacanya.

3.7 Tutorial Cergam Animasi

Sehubungan dengan perancangan cergam animasi yang apat dikatakan baru di mata para konsumen, maka perlu dibuat sebuah buku tutorial khusus untuk menjelaskan bagaimana cara menikmati cergam animasi ini.

Cergam ini akan disimpan dalam bentuk data yang dapat dibuka dengan aplikasi flash player. Untuk membaca cergam ini, setiap panel akan disajikan dalam bentuk navigasi tombol. Sehingga apabila pointer diletakkan di atas panel yang ingin dibaca, maka animasi dalam panel itu akan bergerak.

3.8 Teknik Pengerjaan

Proses pengerjaan bermula dari penyusunan cerita yang didalamnya termasuk alur, plot, klimaks. Kemudian dengan *storyboard* sederhana untuk menentukan urutan penggambaran yang sesuai dan menarik. Lalu proses sketsa dan desain panel, dimana sketsa menentukan penggambaran dan *angle* kamera yang akan digunakan serta menentukan desain panel dan komposisi antar panel yang sesuai dengan adegan yang sedang dibuat.

Secara sistematis:

a. Penyusunan cerita, alur, plot.

Menentukan tema, gaya penceritaan, dan alur cerita untuk membuat kisah menjadi menarik. Terdiri atas permulaan cerita, pertengahan di mana ketegangan mencapai puncak, dan akhir yang berupa penyelesaian.

b. Konsep latar belakang.

Salah satu unsur yang dapat digunakan untuk membuat komik kita menjadi lebih menarik dan lebih nyata, berfungsi untuk menonjolkan suasana atau emosi yang tengah terjadi pada sebuah panel komik. Menggunakan latar belakang 3D untuk menjaga konsistensi dan menambah detail gambar agar lebih stabil kualitasnya.

c. Desain karakter

Mendesain karakter yang akan muncul di dalam komik. Sehingga memiliki ciri khas dan dapat menggambarkan perannya.

d. Pembuatan *storyboard* dan sketsa.

Langkah yang cukup penting setelah kita selesai membuat naskah. *Storyboard* merupakan garis besar rencana untuk membantu kita menentukan tata letak, sekuensi waktu, efek, panel dan hal-hal lain yang akan digunakan dalam setiap panel pada sebuah halaman komik. Setelah itu dibuat sketsa yang sesuai dengan *storyboard*.

e. *Inking* dan *scanning*.

Setelah sketsa selesai dilakukan proses meninta di-*scan*, dan disiapkan untuk proses digital.

f. Proses Digital.

Dalam proses ini dilakukan pembersihan dari noda dan perbaikan dari kesalahan-kesalahan saat *inking*.. Kemudian proses pemberian warna dan pemberian efek-efek. Terakhir adalah pemberian balon teks dan dialog-dialog.

g. Pembuatan Animasi

Gambar yang sudah diproses akan dipotong menjadi beberapa layer. Kemudian disesuaikan ukurannya untuk diproses dan dianimasikan ke dalam program *Flash*.

3.9 Konsep Font

3.9.1. Font Judul

CITY OF LIGHT

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

WXYZ

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ

WXYZ

1234567890

Judul menggunakan Font ‘Excelsion Italic’, font ini memiliki garis yang dinamis dan terkesan kuat agar dapat menunjukkan kesan bawa komik ini bergenre action.

3.9.2. Font Nama Pangarang

Menggunakan font 'Arial Narrow' yang sederhana.

3.9.3. Font Teks Balon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Font yang digunakan adalah 'Comic Sans MS'. Memiliki lekukan huruf yang dinamis sehingga sesuai untuk menggambarkan suara manusia.

3.9.4. Font Dekoratif

Untuk menyuarakan suara dari benturan fisik dan berbagai macam efek lainnya digunakan font-font yang dekoratif. Penggunaan font disesuaikan dengan keadaan.

3.10 Storyline

Halaman 1

Adegan *flashback*, di suatu tempat di pinggiran kota pada malam hari. Berdiri 2 sosok orang dewasa yaitu Edward dan Robert.

Halaman 2

Robert meminta Edward membebaskan anaknya, Eliot yang sedang disandera.

Halaman 3

Edward memerintahkan anak buahnya untuk membebaskan Eliot. Kemudian Eliot berlari untuk menemui Robert.

Halaman 4-5

Edward menembak Robert yang pada saat itu sedang lengah. Eliot terkejut melihat ayahnya dibunuh didepan matanya sendiri.

Halaman 6-7

Eliot terbangun dari mimpi yang mengingatkan dia pada masa lalunya.

Halaman 8

Eliot termenung mengingat-ingat kejadian di masa lalunya.

Halaman 9

Keane datang membuyarkan lamunan Eliot.

Halaman 10

Keane bertanya kepada Eliot mengenai kejadian di masa lalunya yang terus menghantui dirinya. Keane memberi nasehat kepada Eliot agar tidak terlalu memikirkannya sekaligus memberitahukan bahwa ada tugas yang harus mereka selesaikan.

Halaman 11

Keane memberikan surat perintah untuk menjemput dan mentransfer tahanan ke penjara.

Halaman 12

Eliot terkejut setelah melihat foto tahanan yang akan ditransfer karena ciri-cirinya sangat mirip dengan pembunuh yang ada di mimpinya.

Halaman 13

Eliot berusaha mengingat-ingat kembali kejadian di masa lalunya. Pada saat bersamaan tahanan yang akan ditransfer itu datang.

Halaman 14

Eliot terkejut setelah melihat langsung tahanan yang akan ditransfer. Ternyata ia memiliki ciri-ciri dan postur wajah yang sama dengan Edward. Hanya saja ia menjadi lebih tua setelah selang waktu bertahun-tahun. Tetapi bekas luka yang ada di mata kanan Edward tidak bisa disembunyikan. Eliot menjadi geram setelah mengetahui bahwa tahanan itu adalah Edward.

Halaman 15

Keane melihat Eliot yang sedang melamun. Keane memanggil nama Eliot dengan lantang sehingga Eliot terkejut. Eliot memberitahukan pada Keane, bahwa tahanan yang akan mereka transfer itu adalah pembunuh ayahnya.

Halaman 16

Eliot mengemudikan mobil tahanan bersama Keane di sampingnya. Keane menyadari kalau Eliot masih menyimpan dendam terhadap Edward. Maka Keane berusaha menasehati Eliot agar tidak terbawa emosi.

Halaman 17

Mobil tahanan tersebut diintai oleh sekelompok orang tidak dikenal.

Halaman 18

Di tengah perjalanan, mobil tahanan tersebut berhenti karena ban mereka kempes akibat tertusuk oleh paku yang disebar di tengah jalan.

Halaman 19

Eliot meminta Keane untuk memanggil bala bantuan ke kepolisian pusat. Namun karena kebetulan tidak ada sinyal di daerah itu, Maka Keane meninggalkan Eliot untuk mencari telepon umum.

Halaman 20

Eliot yang sedang berusaha memperbaiki ban tersebut tiba-tiba ditodong dengan pistol oleh sosok pria menggunakan penutup muka.

Halaman 21

Eliot mengetahui bahwa sosok pria tak dikenal itu adalah bawahan dari Edward yang hendak membebaskan Edward.

Halaman 22

Edward dibebaskan dari mobil tahanan oleh anak buahnya.

Halaman 23

Eliot memandang ke arah wajah Edward dengan penuh dendam.

Halaman 24

Anak buah Edward memukul Eliot karena memandang Edward dengan pandangan yang menantang. Edward pergi meninggalkan Eliot sambil berpesan kepada anak buahnya untuk membereskan Eliot.

Halaman 25

Anak buah Edward menodongkan pistol ke arah kepala Eliot, dan hendak membunuh Eliot. Namun tiba-tiba Keane datang dan mengagetkan anak buah Edward.

Halaman 26

Melihat anak buah Edward sedang lengah, maka Eliot tidak melepaskan kesempatan emas ini. Maka ia membanting Anak buah Edward.

Halaman 27

Eliot menyuruh Keane untuk mengurus anak buah Edward yang pingsan, kemudian ia berlari untuk mengejar Edward yang telah melarikan diri.

Halaman 28-29

Eliot berhasil mengejar Edward beserta anak buahnya. Dan Eliot menembak salah satu anak buahnya

Halaman 29-32

Eliot terus mengejar Edward. Edward bermaksud melarikan diri menggunakan mobil. Namun Eliot menghentikan mobil itu dan melumpuhkan pengemudinya.

Halaman 33

Karena panik, Edward meninggalkan mobil dan melarikan diri.

Halaman 34-36

Eliot kembali mengejar Edward. Kehilangan kesabaran, maka tanpa berpikir panjang lagi ia menembak kaki Edward dan melumpuhkannya.

Halaman 37

Edward berhasil melumpuhkan Edward hingga pingsan dan hendak mngeksekusinya dengan tangannya sendiri.

Halaman 38

Keane menghalangi Eliot. Eliot marah karena Keane menghalangi Eliot.

Halaman 39

Keane memukul Eliot untuk menyadarkan Eliot.

Halaman 40

Keane Kembali menasehati Eliot dan menyadarkan bahwa perbuatannya tidak benar. Maka Eliot kembali termenung untuk memikirkan lagi tindakannya.

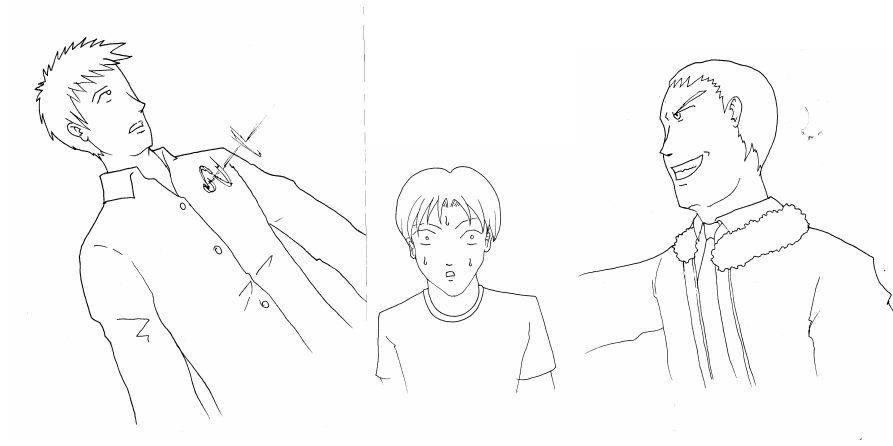
Halaman 41

Setting berganti ke pemakaman. Keane dan Eliot mengunjungi makam Robert. Eliot sedang berdiri di depan makam ayahnya dan menceritakan kejadian-kejadian itu di depan makam ayahnya.

Halaman 42

Keane mengatakan pada Eliot bahwa mereka ada tugas dari pusat. Maka Eliot berpamitan dengan ayahnya dan berjanji untuk mengunjunginya di lain waktu.

3.11 Storyboard



Gambar 3.16 *Storyboard scene 1*

Menceritakan masa lalu Eliot. Robert memenuhi tuntutan Edward agar Eliot dibebaskan. Pada saat itu pula Eliot melihat ayahnya dibunuh oleh Edward.



Gambar 3.17 *Storyboard scene 2*

Keane membangunkan Eliot dari lamunannya dan mengatakan bahwa mereka mendapat tugas untuk melakukan transfer seorang tahanan ke penjara.



Gambar 3.18 *Storyboard scene 3*

Eliot Terkejut setelah melihat data dari tahanan tersebut yang ternyata adalah Edward, pembunuh ayahnya. Sehingga dalam hatinya ia menaruh kebencian yang mendalam dan ingin membalas dendam.



Gambar 3.19 *Storyboard scene 4*

Keane menyadari bahwa Eliot menaruh rasa dendam pada sang tahanan. Keane menasehati Eliot agar tidak terbawa emosi.



Gambar 3.20 *Storyboard scene 5*

Ban mobil tahanan yang mereka kemudikan tiba-tiba meletus. Sehingga mereka harus berhenti untuk memperbaikinya. Keane mencari telepon umum untuk melaporkan kejadian ini.



Gambar 3.21 *Storyboard scene 6*

Sosok orang tak dikenal menggunakan penutup muka menodongkan pistol kepada Eliot. Mereka meminta agar Edward dibebaskan.



Gambar 3.22 *Storyboard scene 7*

Keane datang memergoki kejadian ini. Eliot segera melumpuhkan salah satu anak buah Edward dan mengejar Edward yang melarikan diri.



Gambar 3.23 *Storyboard scene 8*

Terjadi pengejaran antara Edward dan Eliot. Pada akhirnya Eliot berhasil melumpuhkan Edward.



Gambar 3.24 *Storyboard scene 9*

Eliot yang menaruh dendam bermaksud membunuh Edward dengan tangannya sendiri namun Keane tiba tepat waktu dan berhasil menghalangi Eliot. Keane menyadarkan Eliot dan mengatakan bahwa perbuatan Eliot itu tidak benar.



Gambar 3.25 *Storyboard scene 10*

Eliot menceritakan kejadian yang ia alami di hadapan makam ayahnya. Dan ia berjanji akan menjadi lebih tegar dan tidak mengulangi kesalahan yang ia lakukan.

3.12. Konsep Pembuatan Media Promosi

Media promosi untuk cergam animasi ini dirancang untuk keperluan pameran. Pameran akan diadakan untuk memperkenalkan konsep baru yaitu cergam animasi dan diadakan dalam rangka pendidikan. Pameran akan diadakan pada event-event yang mendukung seperti Pekan Komik .

1. Cover CD

Fungsi:

Cover CD dapat memberikan informasi langsung kepada *target consumer* tentang isi dari CD tersebut. *Cover CD* di desain mengikuti bentuk CD.

2. Buku Panduan (*Manual Book*)

Fungsi:

Di dalam buku panduan akan dibahas mengenai sinopsis, pengenalan tokoh, dan cara membaca cergam animasi.

3. Poster Promosi

Fungsi:

Poster berfungsi sebagai media promosi dalam kegiatan pameran.

4. Web Banner

Fungsi:

Media distribusi cergam animasi ini juga menggunakan media internet. Maka dibuat web banner yang dapat menghubungkan para pengguna internet pada *link* untuk mendownload cergam animasi ini.

3.13. Standar Aplikasi

3.13.1. Format

Cergam animasi ini memiliki ukuran layar 1024 X 768 pixel. Ukuran layar ini digunakan karena resolusi monitor yang digunakan pada saat ini sudah banyak menggunakan ukuran 1024 X 768 pixel begitu pula untuk ukuran halaman sebuah web

3.13.2. *Budgeting*

Budgeting Kebutuhan Standar Pembuatan cergam animasi.

1. *Standard*

- *Microsoft Windows XP Professional* 2.700.000

2. *Visual*

- *Adobe Photoshop CS2* 2.490.000

3. *Programming and Animator*

- *Macromedia Flash 8* 2.800.000

TOTAL (Rp) 7.990.000