

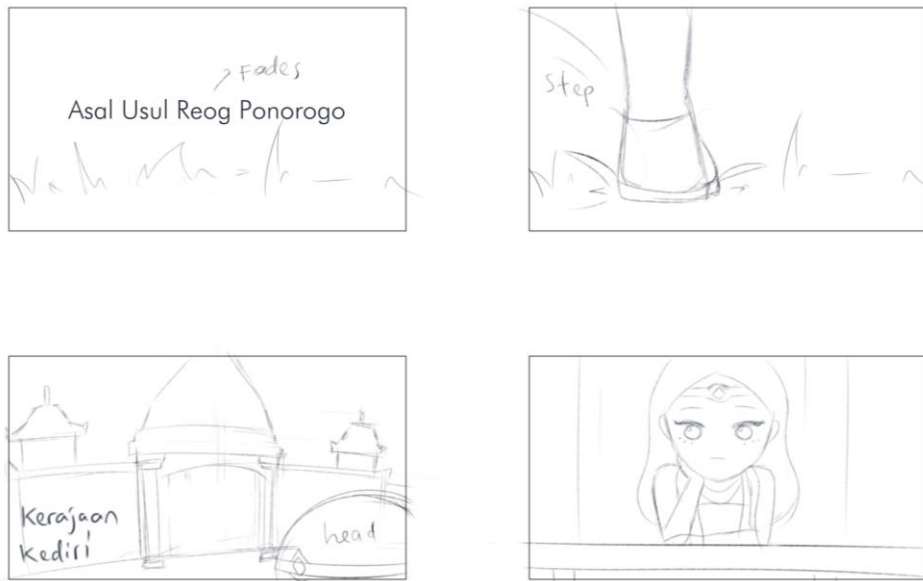
Bab V

Tata Visual Desain

5.1 Media Utama

5.1.1 Storyboard

Storyboard adalah bentuk visualisasi kasaran dan pokok dari setiap adegan dalam animasi yang menunjukkan *layout*, *angle*, suasana, *sequence*, *cut*, dan dialog (Soenyoto, 2017). Pada perancangan ini, *storyboard* dikerjakan dengan perangkat lunak Paint Tool SAI dan 9B *Pencil tool*. Terdapat 75 panel yang dihasilkan berdasarkan naskah, desain karakter, serta *background* yang telah dikembangkan.



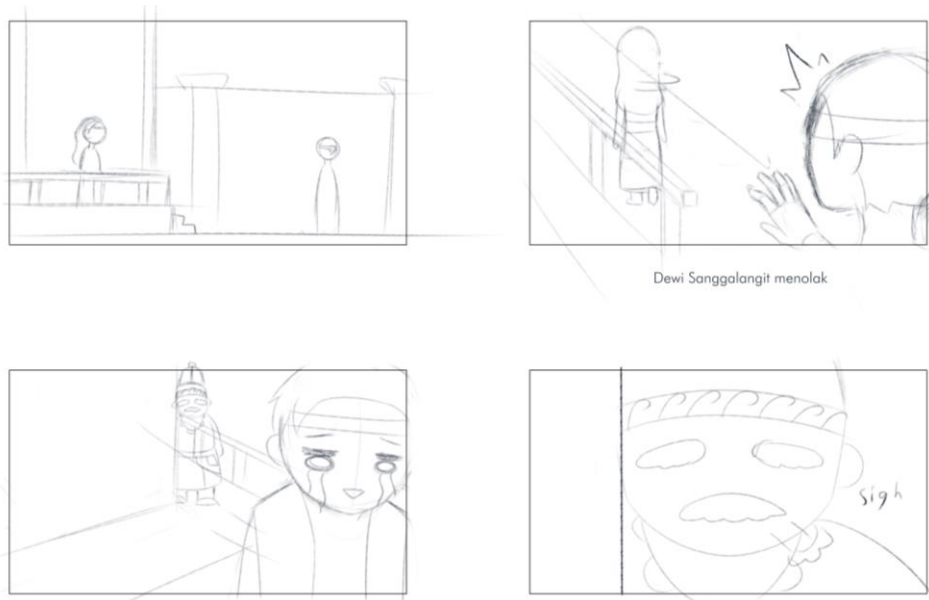
Gambar 5.1 *Storyboard* 1-4
Sumber: Data Pribadi

Scene 1-4 diawali dengan logo judul. Setelah itu ditampilkan seorang pangeran yang berada berada di depan istana Kerajaan Kediri dan hendak masuk. Dewi Sanggalangit sedang berada halaman depan istana.



Gambar 5.2 *Storyboard 5-8*
 Sumber: Data Pribadi

Scene 5-8 menampilkan Dewi Sanggalangit yang terkejut akan kedatangan seseorang. Pangeran tersebut kemudian melamar Dewi Sanggalangit.



Gambar 5.3 *Storyboard 9-12*
 Sumber: Data Pribadi

Scene 9-12 menampilkan Dewi Sanggalangit yang hening sejenak kemudian berbalik masuk ke istana, menolak pangeran tersebut. Raja Kediri melihat kejadian tersebut dari samping istana dan menghela napas.



Gambar 5.4 Storyboard 13-16
Sumber: Data Pribadi

Scene 13-16 menampilkan sekuens para raja dan pangeran yang mencoba melamar Dewi Sanggalangit dengan berbagai cara, tetapi tidak ada yang diterima.



Gambar 5.5 Storyboard 17-20
Sumber: Data Pribadi

Scene 17-20 menampilkan Raja Kediri yang melihat seorang raja yang telah ditolak berjalan pergi, kemudian menoleh kepada Dewi Sanggalangit untuk menanyakan mengapa ia menolak semuanya. Dewi Sanggalangit kemudian menjelaskan bahwa ia akan menerima seseorang yang menghadirkan pertunjukan tarian dan musik, 140 ekor kuda kembar, dan binatang berkepala dua.



Para calon pelamar keberatan dengan syarat-syaratnya

Gambar 5.6 *Storyboard* 21-24
Sumber: Data Pribadi

Scene 21-24 diawali dengan menampilkan Raja Kediri yang merenung. *Scene* selanjutnya memperlihatkan sebuah kertas pengumuman sayembara yang ditempel pada papan kayu, dan terdapat orang-orang yang mengerumuninya. Tiga orang penduduk yang sedang melihat pengumuman tersebut terlihat bingung dan kecewa. Sebuah bayangan kemudian muncul disebelah kiri salah satu penduduk dan mengejutkan mereka.



Gambar 5.7 Storyboard 25-28
 Sumber: Data Pribadi

Scene 25-28 menampilkan Raja Singabarong yang sedang melihat papan pengumuman. Tiga orang penduduk tersebut juga dikejutkan oleh seseorang di sebelah kanan mereka. Orang itu adalah Raja Kelana Swandana yang juga sedang melihat pengumuman. Tiga orang tersebut menjadi takut.



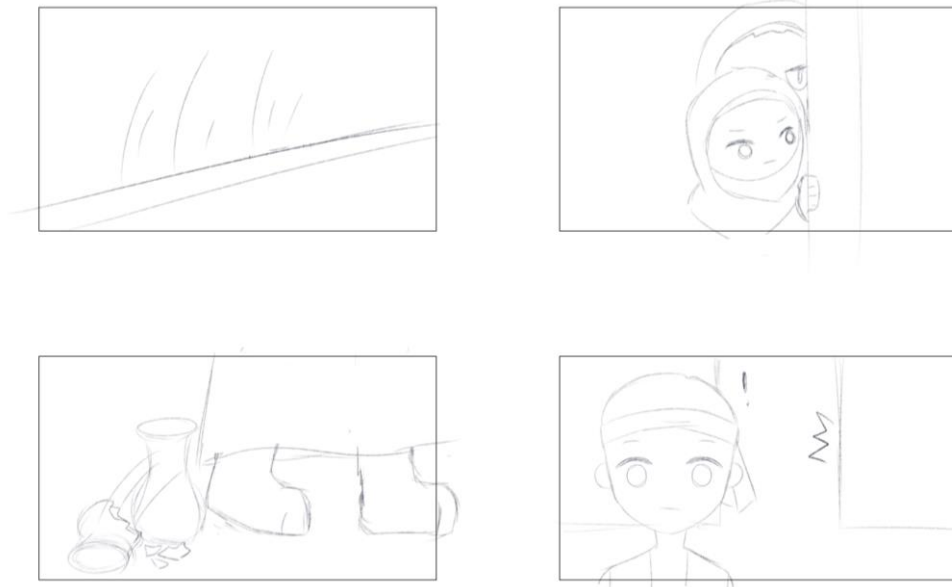
Gambar 5.8 Storyboard 29-32
 Sumber: Data Pribadi

Scene 29-32 menampilkan Raja Singabarong yang melirik kearah Raja Kelana Swandana. *Scene* selanjutnya menunjukkan *panning shot* Kerajaan Bandaragin. Raja Singabarong dan patihnya kemudian datang dan mengintai di Kerajaan Bandaragin dari balik tembok.



Gambar 5.9 *Storyboard 33-36*
Sumber: Data Pribadi

Scene 33-36 menampilkan Raja Singabarong yang melihat kuda (*scene 32*), peralatan musik dan pemainnya, dan yang terakhir Raja Kelana Swandana yang sedang berbincang dengan salah satu rakyat. Raja Singabarong dan patihnya berencana untuk menyelinap pada malam hari, mencuri seluruh persiapan Raja Kelana Swandana dan pergi melamar Dewi Sangglangit.



Gambar 5.10 *Storyboard 37-40*
 Sumber: Data Pribadi

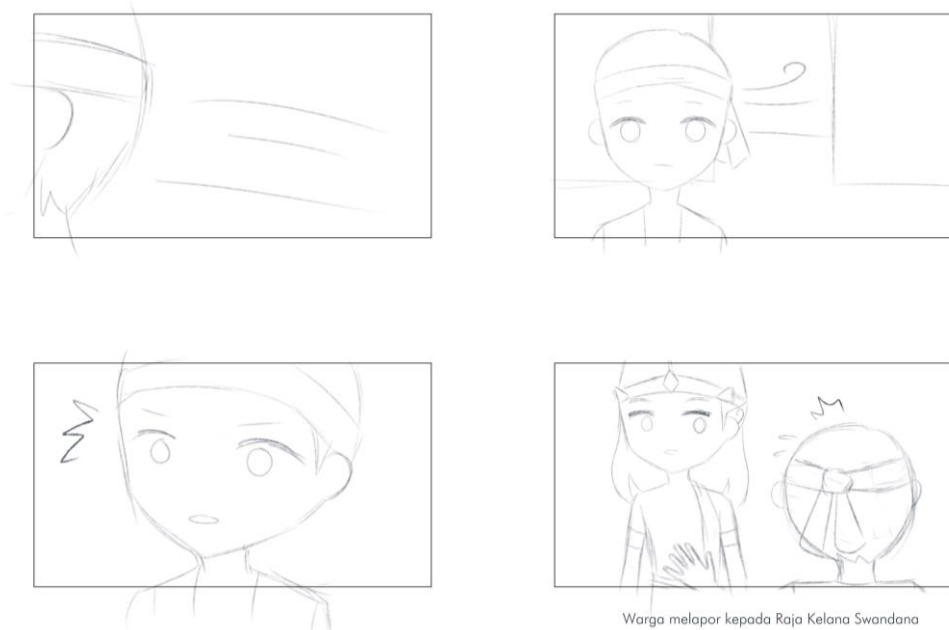
Scene 37-40 menampilkan Raja Singabarong dan patihnya yang selesai mengintai, dan mengintip dari samping tembok untuk pelan-pelan kabur. Raja Singabarong tidak sengaja menyenggol sebuah kendi yang berada di dekat tembok tersebut memecahkannya. Suara pecahan tersebut didengar oleh seorang penduduk.



Gambar 5.11 *Storyboard 41-44*
 Sumber: Data Pribadi

Scene 41-44 menampilkan Raja Singabarong dan patihnya yang dengan cepat merapat dengan tembok. Seorang penduduk yang mendekat karena mendengar suara pecahan pun melihat mereka. Raja Singabarong dan patihnya

terlihat panik tetapi tetap terdiam. Penduduk tersebut juga terdiam dan tidak sadar dengan apa yang dilihatnya.



Gambar 5.12 *Storyboard* 45-48
Sumber: Data Pribadi

Scene 45-48 menampilkan penduduk yang pergi meninggalkan tempat tersebut dan berbalik untuk berjalan lagi, tetapi kemudian terhenti. Penduduk tersebut akhirnya sadar dan terkejut bahwa orang yang ia lihat tadi adalah Raja Singabarong bersama patihnya. Ia kemudian bergegas melapor kepada Raja Kelana Swandana.



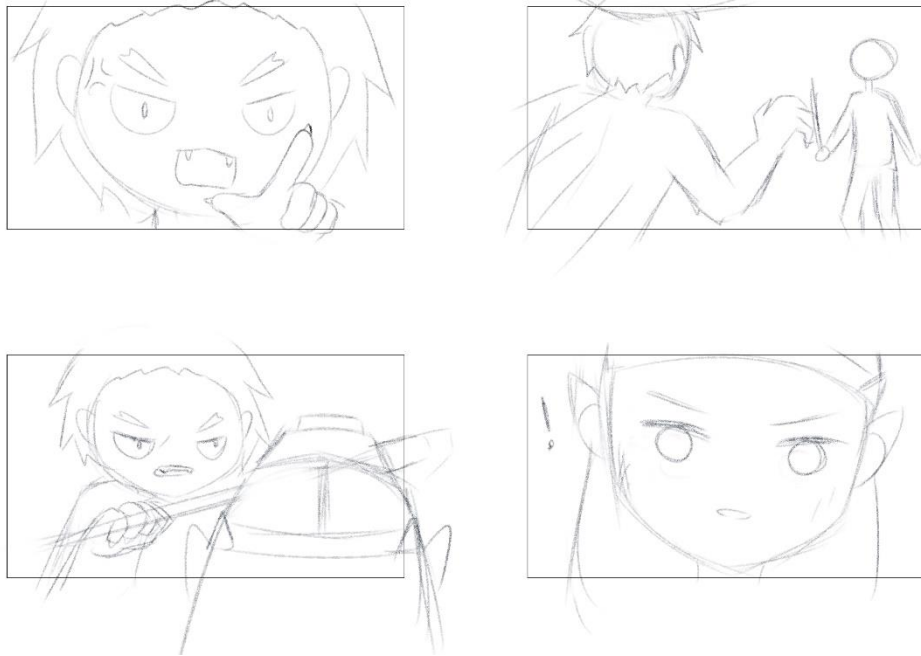
Gambar 5.13 *Storyboard 49-52*
Sumber: Data Pribadi

Scene 49-52 menampilkan Raja Kelana Swanada yang menjadi marah dan memerintahkan para prajuritnya untuk menyerang Kerajaan Lodaya. Peperangan terjadi di Kerajaan Lodaya antara prajurit dari dua kerajaan. Raja Kelana Swandana juga terlihat sedang bertarung.



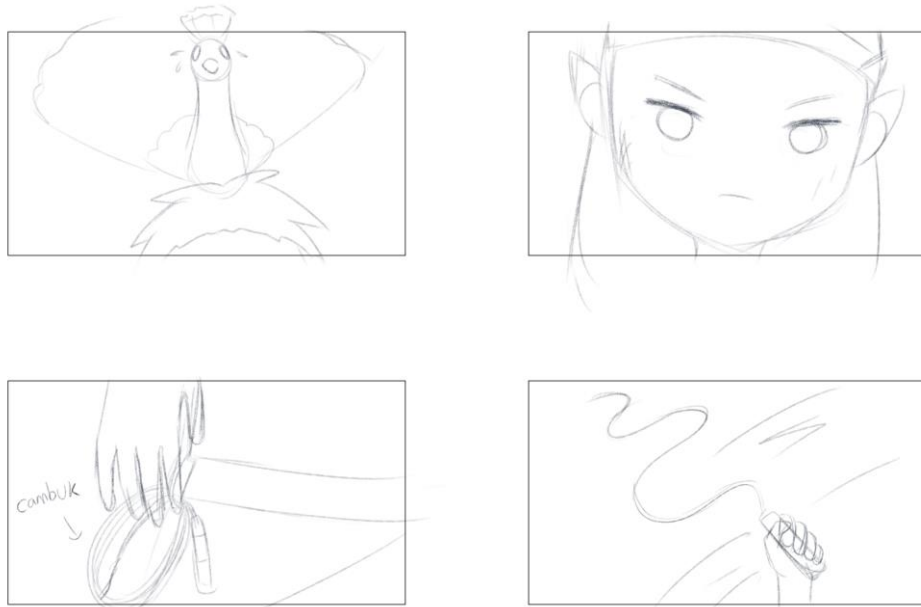
Gambar 5.14 *Storyboard 53-56*
Sumber: Data Pribadi

Scene 53-56 menampilkan seekor burung merak yang sedang mematuki kepala Raja Singabarong di taman istana. Scene selanjutnya memperlihatkan Raja Kelana Swandana yang berada di depan istana Kerajaan Lodaya dan kemudian masuk ke taman.



Gambar 5.15 *Storyboard 57-60*
Sumber: Data Pribadi

Scene 57-60 menampilkan Raja Singabarong yang marah melihat kedatangan Raja Kelana Swandana dan langsung menyerang. Raja Kelana Swandana yang menahan serangannya dengan pedangnya kemudian menyadari sesuatu.



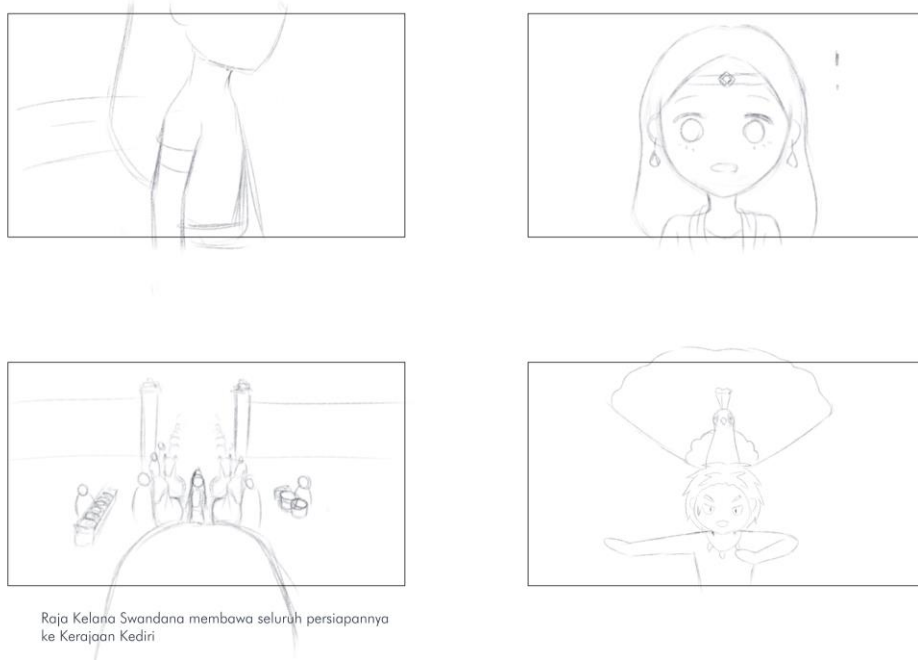
Gambar 5.16 *Storyboard 61-64*
 Sumber: Data Pribadi

Scene 61-64 menampilkan burung merak yang masih berada di atas kepala Raja Singabarong. Raja Kelana Swandana lalu segera mengambil cambuk saktinya.



Gambar 5.17 *Storyboard 65-68*
 Sumber: Data Pribadi

Scene 65-68 menampilkan cambuk Raja Kelana Swandana yang mengenai Raja Singabarong. Raja Singabarong dan burung meraknya terlihat menyatu dan kemudian terjatuh ke tanah.



Gambar 5.18 *Storyboard 69-72*

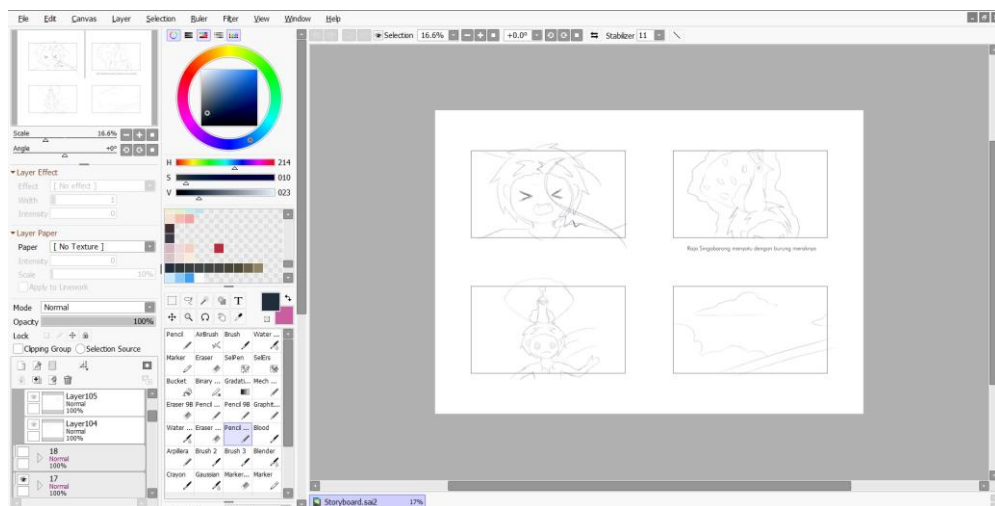
Sumber: Data Pribadi

Scene 69-72 menampilkan Raja Kelana Swandana yang berjalan masuk ke halaman istana Kerajaan Kediri. Dewi Sanggalangit terlihat terkejut dengan kedatangannya. Raja Kelana membawa seluruh persiapannya, yaitu pertunjukan tari dan musik, 140 ekor kuda kembar, dan juga hewan bekepala dua yang merupakan Raja Singabarong dan burung meraknya.



Gambar 5.19 *Storyboard* 73-75
Sumber: Data Pribadi

Scene 73-75 menampilkan Raja Kelana Swandana dan Dewi Sanggalangit yang tersenyum. Dewi Sanggalangit akhirnya menerima lamaran tersebut.

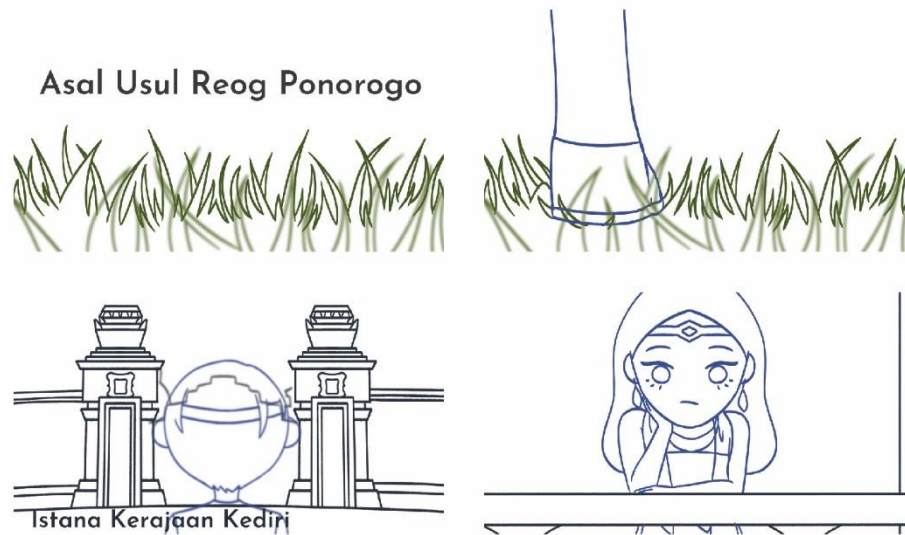


Gambar 5.20 Proses Pengerjaan *Storyboard* dengan Perangkat Lunak Paint Tool SAI
Sumber: Data Pribadi (2021)

5.1.2 Animatic

Animatic adalah visualisasi konsep dalam bentuk video berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. *Timing*, *layout*, *camera movement*, dan pose gerakan karakter diperjelas pada tahap ini. *Animatic* juga merupakan proses pengkajian konsep adegan dari *storyboard* sehingga bisa diperbaiki atau dirubah (Soenyoto,

2017). Tidak banyak perubahan yang dilakukan pada tahap ini, hanya terdapat perubahan-perubahan minor seperti ekspresi karakter atau *angle shot*. *Animatic* dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint dan *design pencil tool*. Warna *outline* masih bersifat sementara dan akan diubah pada tahap selanjutnya. Berikut merupakan adegan-adegan dari *animatic* yang telah dibuat.



Gambar 5.21 *Animatic* 1-4
Sumber: Data Pribadi



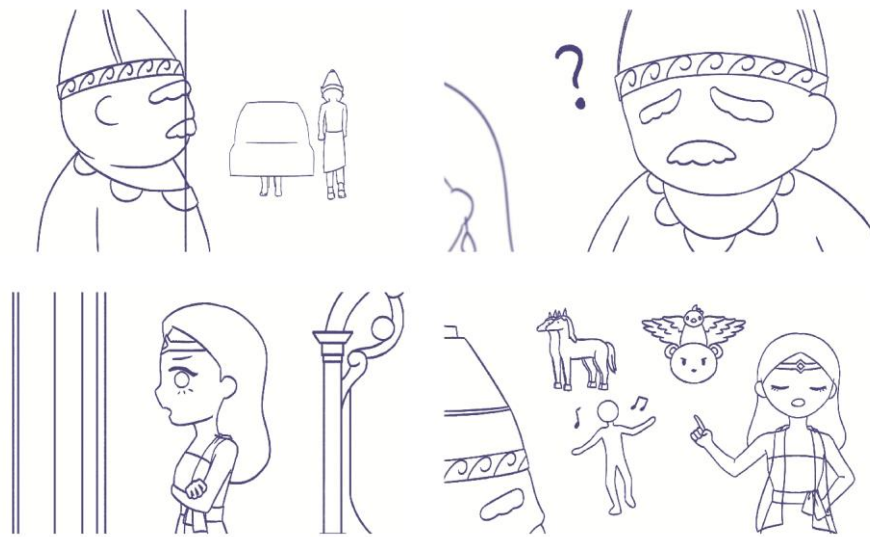
Gambar 5.22 *Animatic* 5-8
Sumber: Data Pribadi



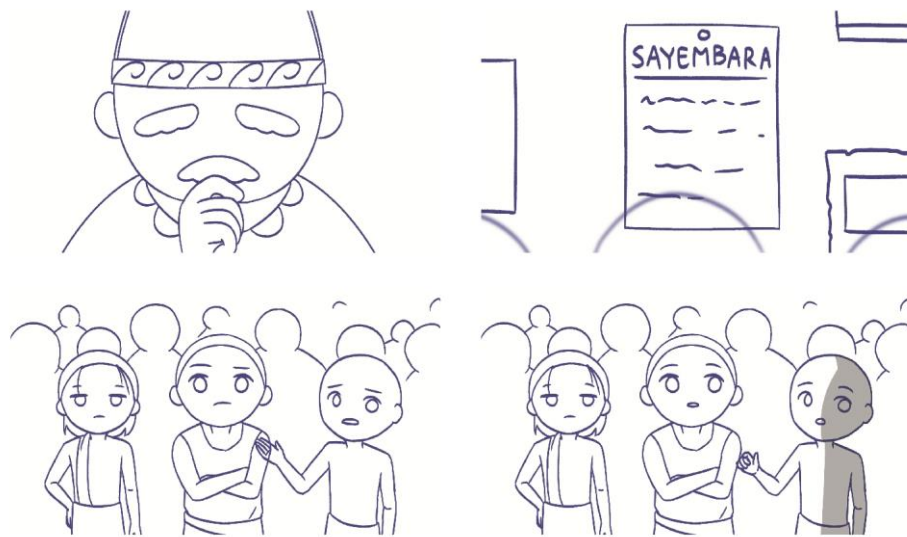
Gambar 5.23 *Animatic* 9-12
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.24 *Animatic* 13-16
 Sumber: Data Pribadi



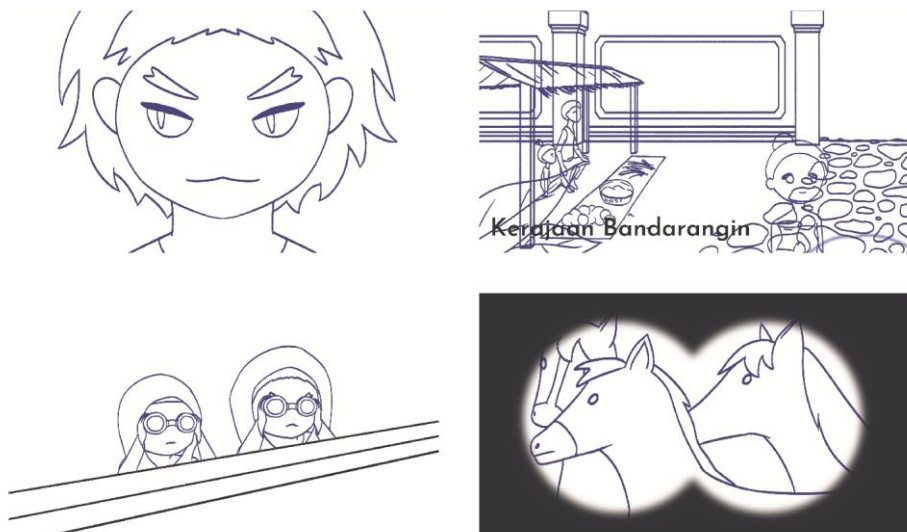
Gambar 5.25 *Animatic* 17-20
 Sumber: Data Pribadi



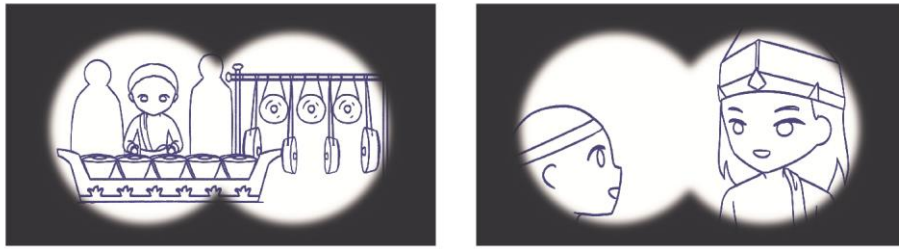
Gambar 5.26 *Animatic* 21-24
 Sumber: Data Pribadi



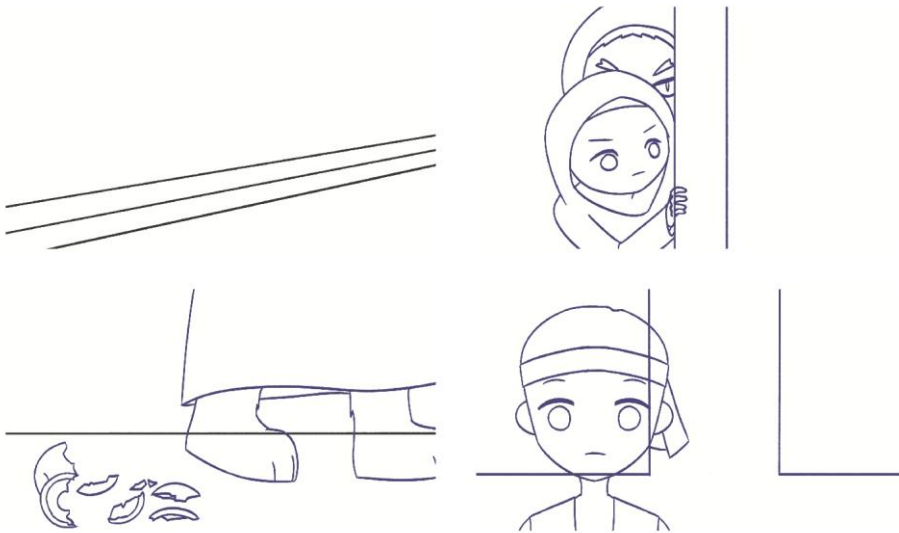
Gambar 5.27 *Animatic* 25-28
 Sumber: Data Pribadi



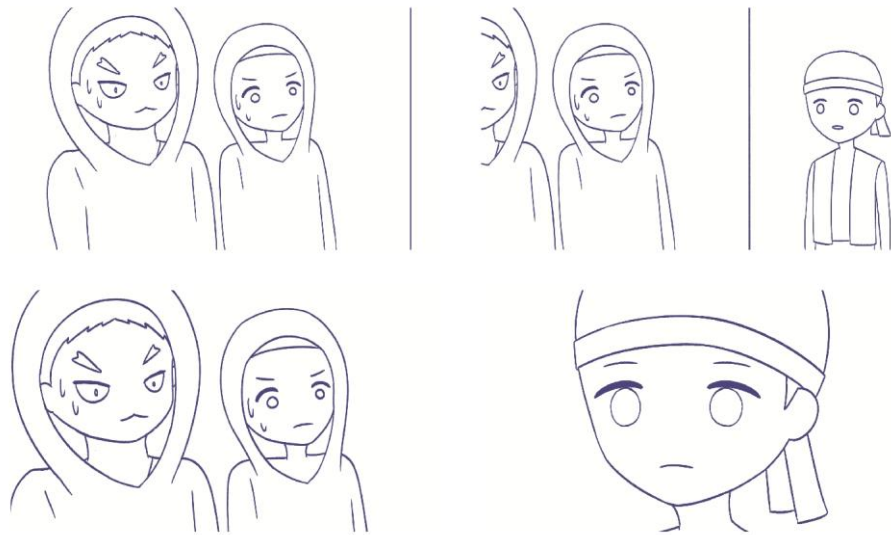
Gambar 5.28 *Animatic* 29-32
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.29 Animatic 33-36
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.30 Animatic 37-40
Sumber: Data Pribadi



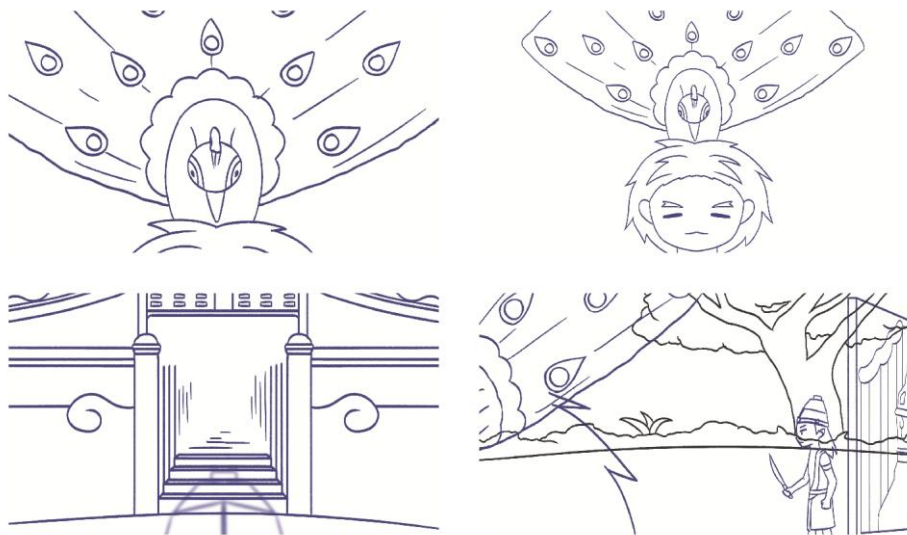
Gambar 5.31 *Animatic 41-44*
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.32 *Animatic 45-48*
 Sumber: Data Pribadi



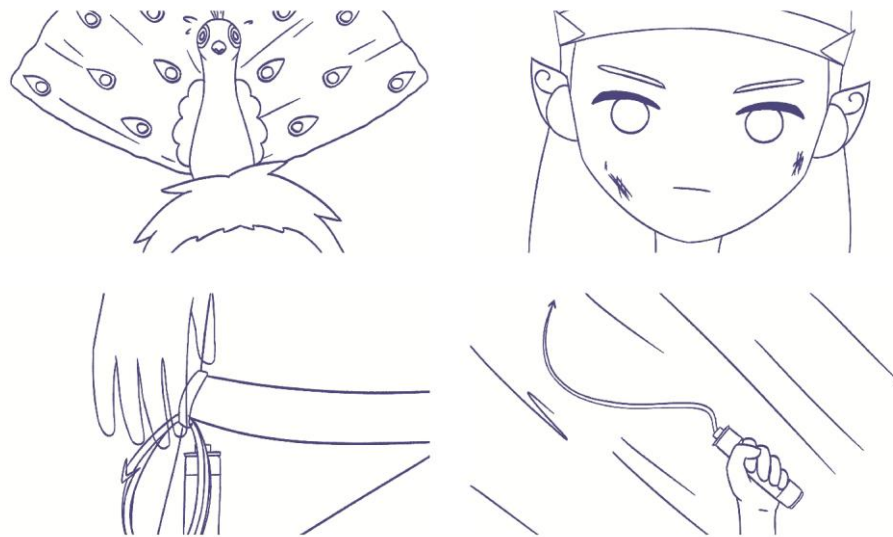
Gambar 5.33 *Animatic 49-52*
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.34 *Animatic 53-56*
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.35 *Animatic* 57-60
Sumber: Data Pribadi



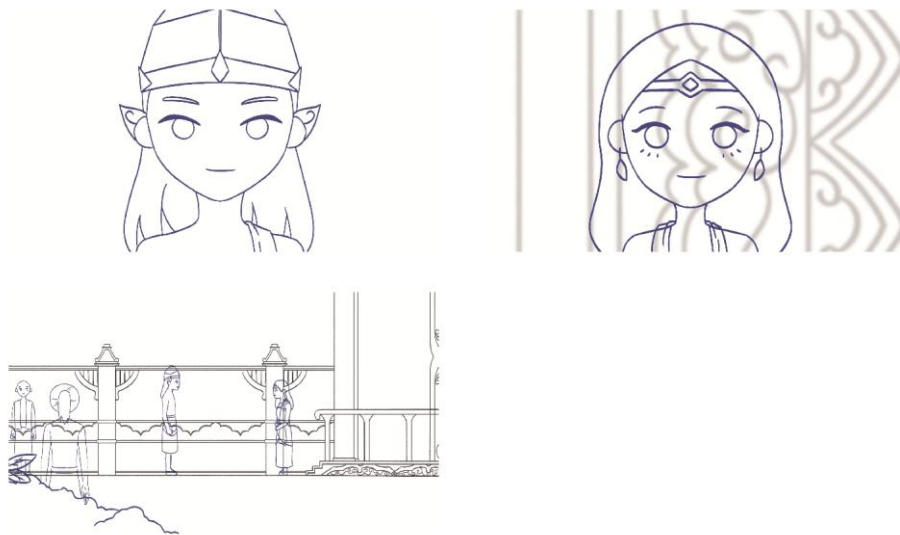
Gambar 5.36 *Animatic* 61-64
Sumber: Data Pribadi



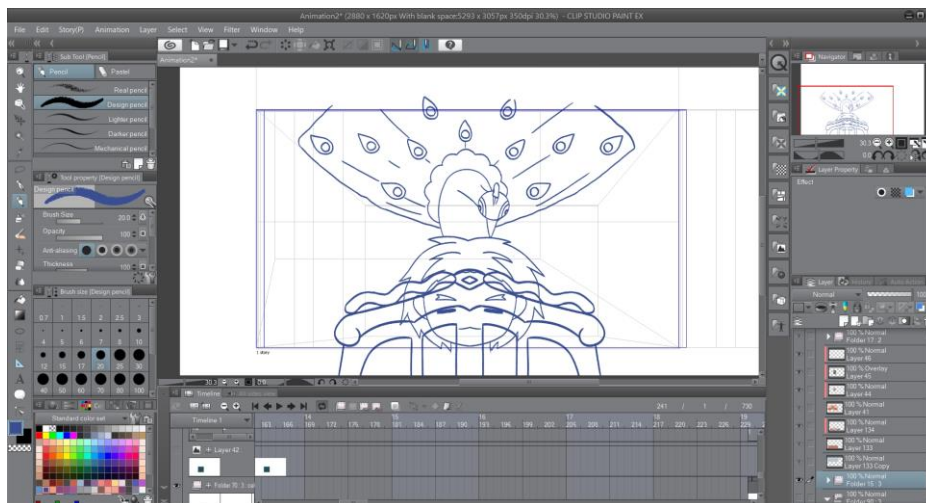
Gambar 5.37 *Animatic 65-68*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.38 *Animatic 69-72*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.39 *Animatic* 73-75
 Sumber: Data Pribadi

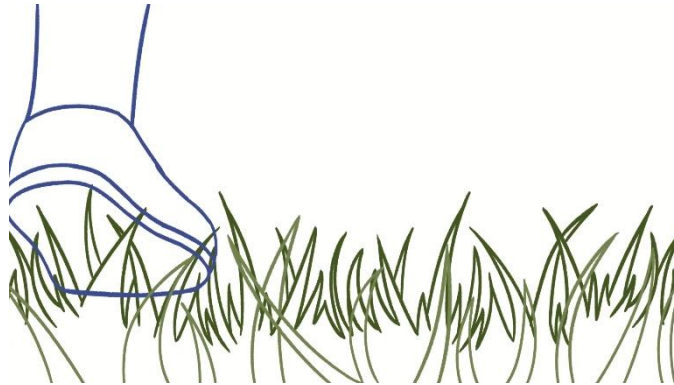


Gambar 5.40 Proses Pengerjaan *Animatic* dengan Perangkat Lunak Clip Studio Paint
 Sumber: Data Pribadi

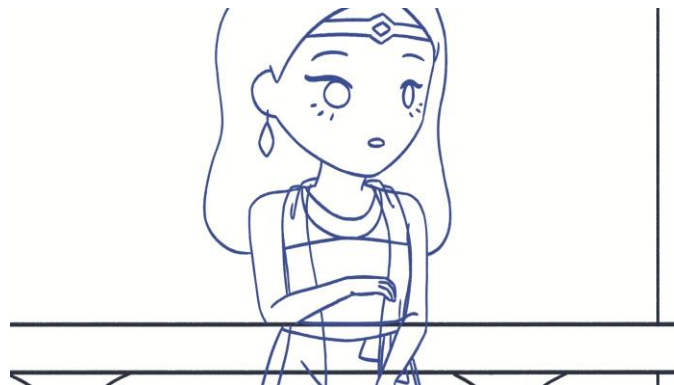
5.1.3 Animation

Pada tahap *animating*, adegan-adegan mulai dianimasikan atau digerakkan. Proses ini dimulai dengan menggambar *key poses*, yaitu gerakan-gerakan inti yang dilakukan oleh karakter dari awal hingga akhir. Setelah *key pose*, proses dilanjutkan dengan menggambar *inbetween*, yaitu gambar-gambar sekuens yang berfungsi sebagai perantara pose satu dengan pose selanjutnya (Soenyoto, 2017). Animasi pada tahap ini berdurasi 2 menit dan 31 detik dengan *frame rate* (kecepatan gambar

atau *frame*) 12fps. Perangkat lunak yang digunakan untuk proses ini adalah Clip Studio Paint dengan *design pencil tool*. Berikut merupakan beberapa gambar *inbetween* yang telah dibuat.



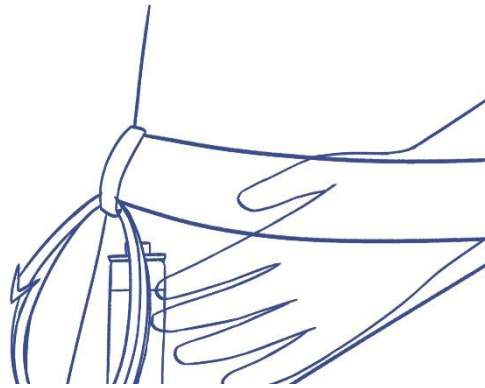
Gambar 5.41 *Inbetween* pada Scene 1
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.41 *Inbetween* pada Scene 4
Sumber: Data Pribadi



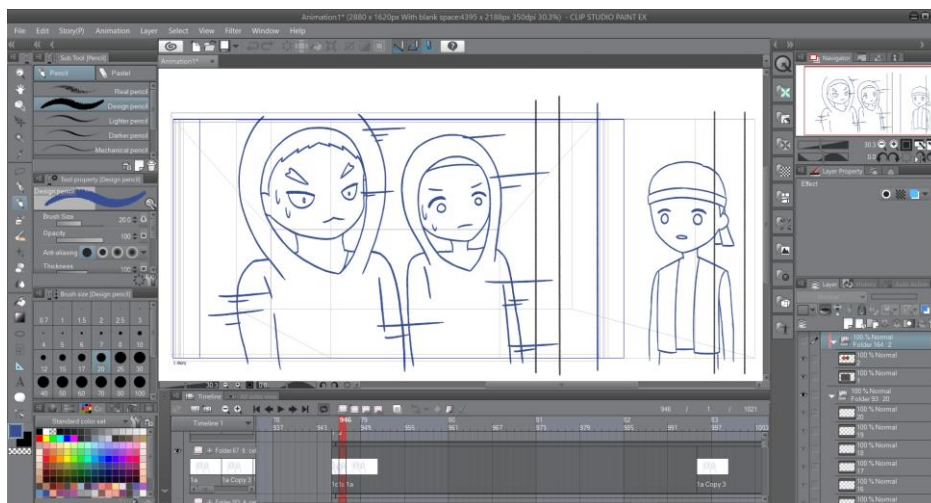
Gambar 5.42 *Inbetween* pada Scene 57
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.43 *Inbetween* pada *Scene 63*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.44 *Inbetween* pada *Scene 69*
Sumber: Data Pribadi

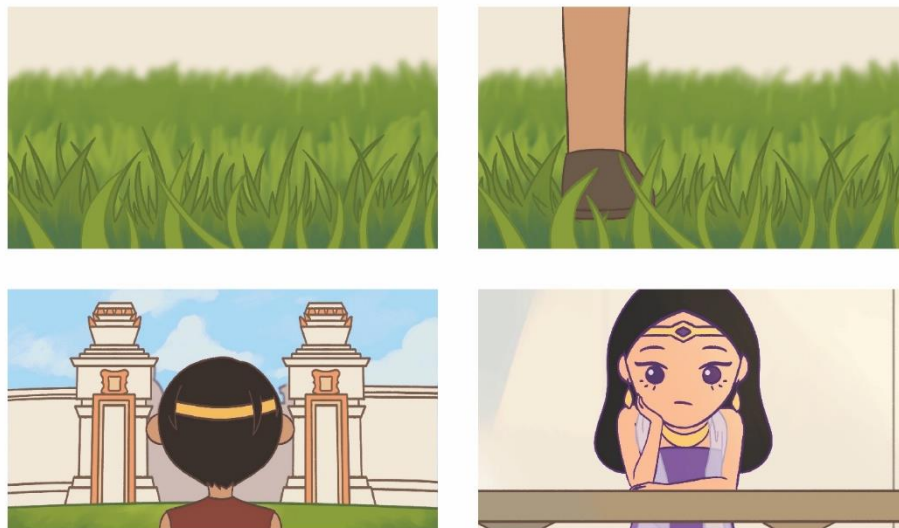


Gambar 5.45 Proses Pengerjaan *Key Pose* dan *Inbetweening* dengan Perangkat Lunak Clip Studio Paint
Sumber: Data Pribadi

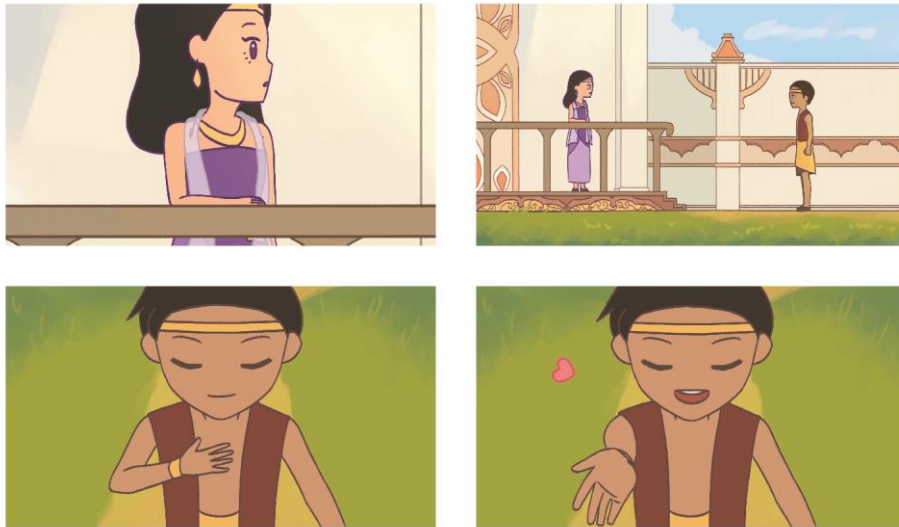
5.1.4 *Coloring*

Pewarnaan karakter pada animasi ini dilakukan dengan sederhana, yaitu *flat coloring*. Pewarnaan background dilakukan menggunakan beberapa *gouache brush*

tool dengan teknik *rendering* yang simpel. Semua proses pewarnaan dilakukan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint dengan *bucket tool*, *gouache brush*, *dry gouache brush*, *thin gouache brush*, dan *gouache blender*. Tiga karakter utama dengan karakter-karakter pendukung dapat dibedakan melalui warnanya, begitu juga dengan masing-masing latar kerajaan. Karakter Dewi Sanggalangit berwarna dominan ungu, Kelana Swandana berwarna dominan hijau, Singabarong berwarna dominan jingga, sedangkan karakter pendukung dominan berwarna coklat. Warna background pada Kerajaan Kediri berwarna dominan hijau dan putih, Kerajaan Bandarangan berwarna dominan kuning dan coklat, dan Kerajaan Lodaya berwarna dominan jingga dan merah. Kesan warna yang ditampilkan adalah hangat dan cerah. Secara keseluruhan, warna yang banyak digunakan adalah warna-warna hangat dengan saturasi menengah hingga tinggi. Warna dingin yang dipakai juga memiliki *warm undertone* sehingga dapat terlihat menyatu dengan warna lainnya. Berikut merupakan gambar-gambar *coloring* animasi yang telah dibuat.



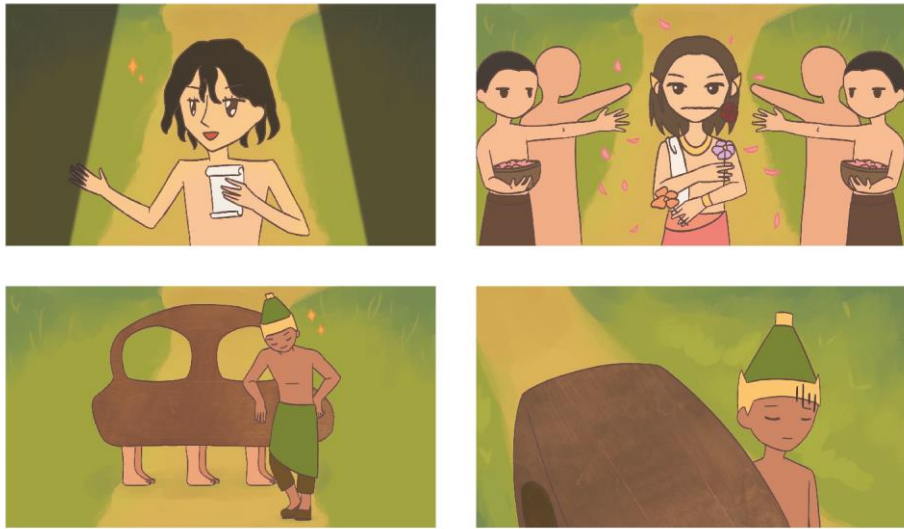
Gambar 5.46 *Coloring* 1-4
Sumber: Data Pribadi



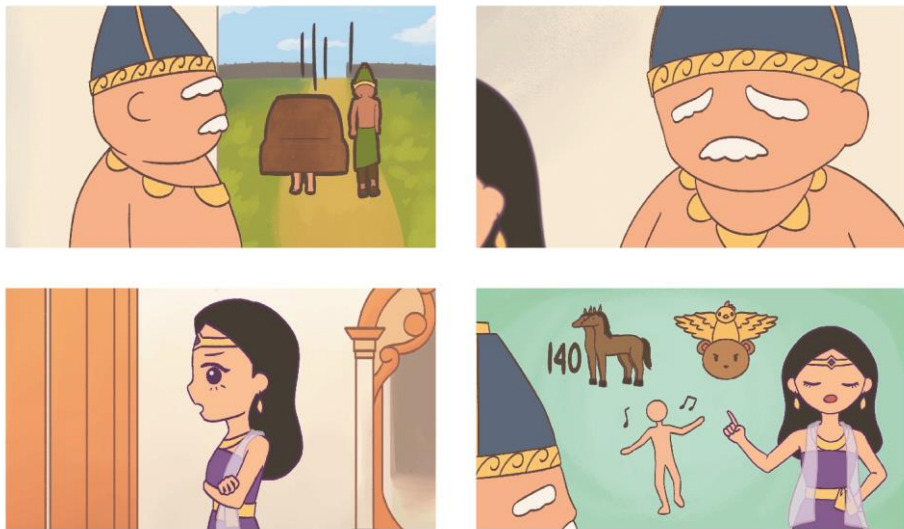
Gambar 5.47 *Coloring* 5-8
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.48 *Coloring* 9-12
Sumber: Data Pribadi



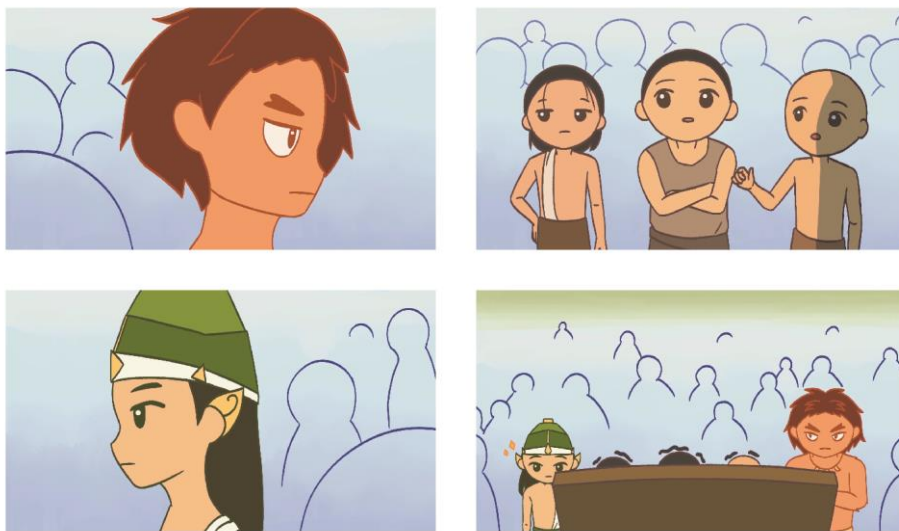
Gambar 5.49 *Coloring* 13-16
Sumber: Data Pribadi



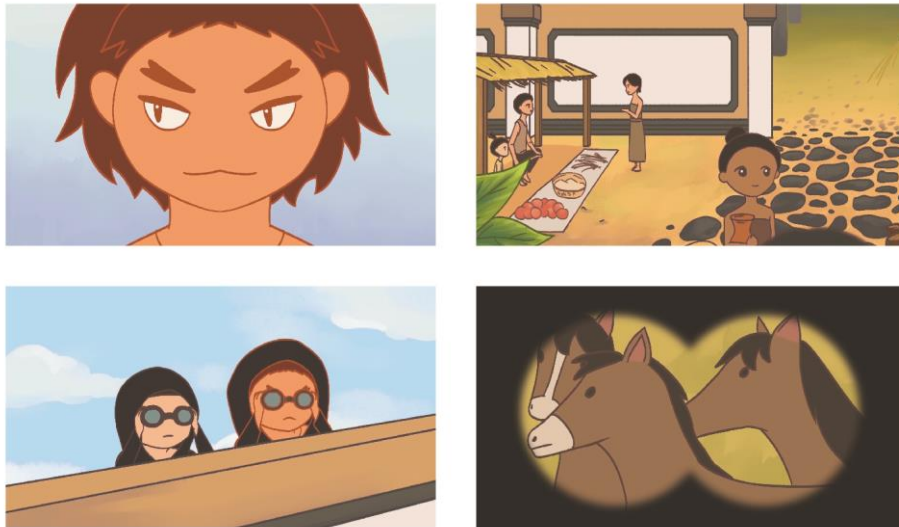
Gambar 5.50 *Coloring* 17-20
Sumber: Data Pribadi



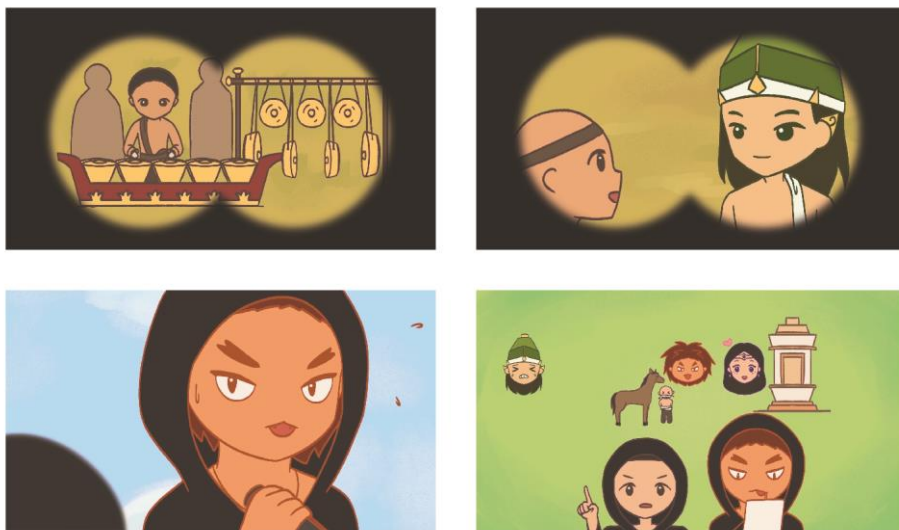
Gambar 5.51 *Coloring* 21-24
Sumber: Data Pribadi



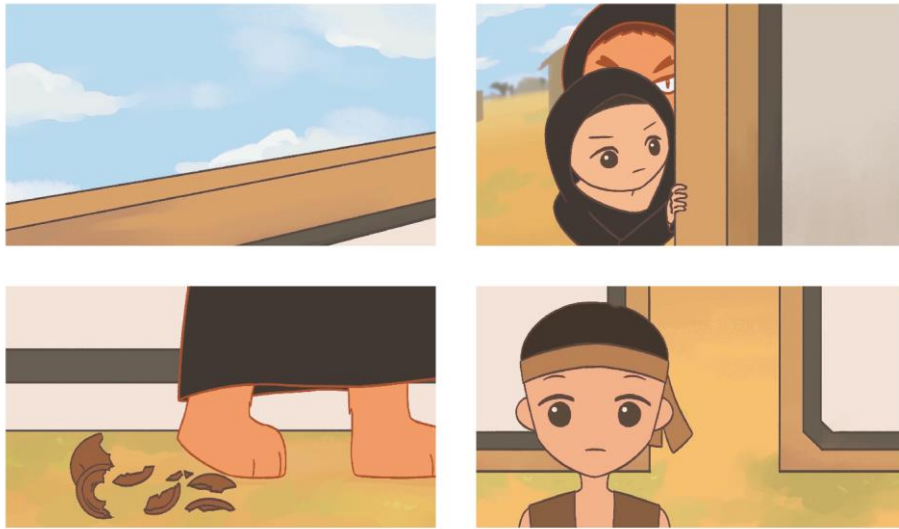
Gambar 5.52 *Coloring* 25-28
Sumber: Data Pribadi



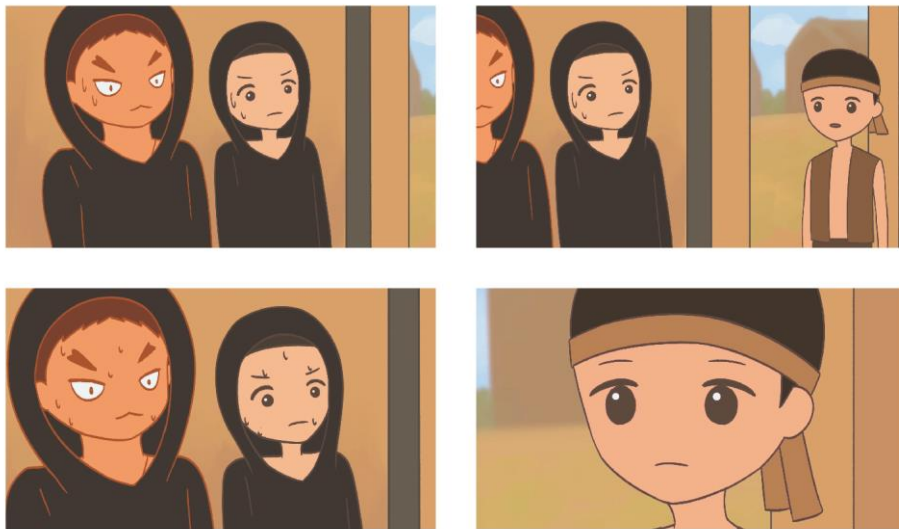
Gambar 5.53 *Coloring* 29-32
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.54 *Coloring* 33-36
 Sumber: Data Pribadi



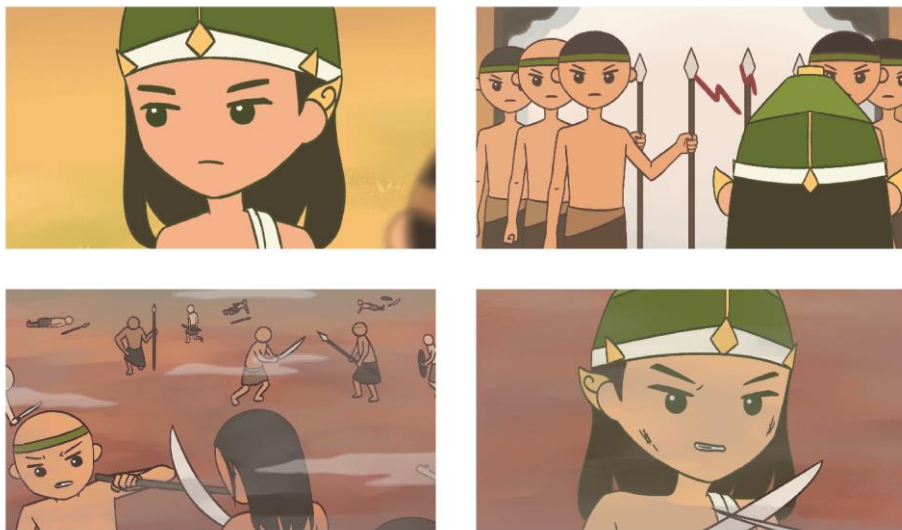
Gambar 5.55 *Coloring* 37-40
Sumber: Data Pribadi



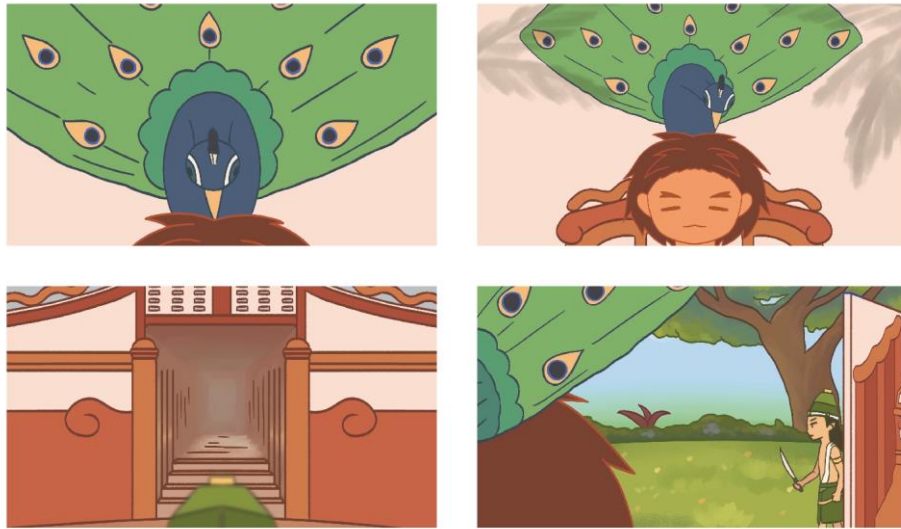
Gambar 5.56 *Coloring* 41-44
Sumber: Data Pribadi



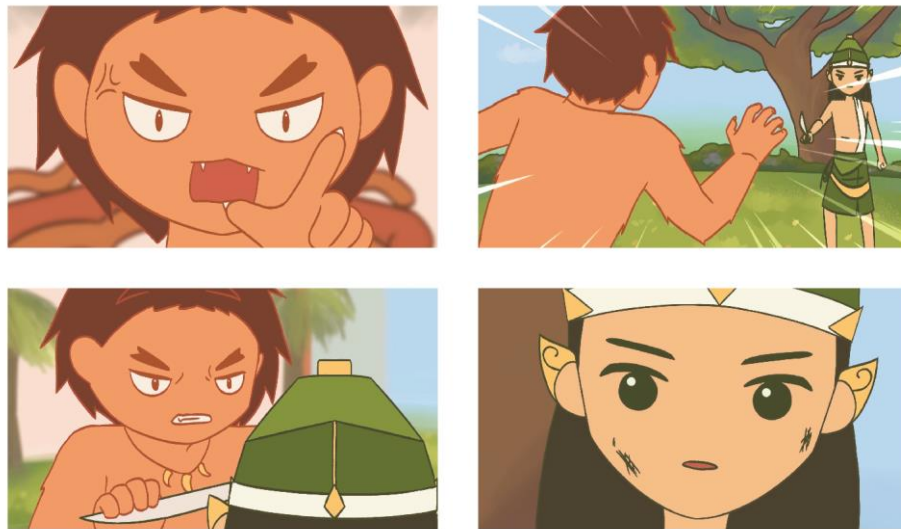
Gambar 5.57 *Coloring* 45-48
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.58 *Coloring* 49-52
Sumber: Data Pribadi



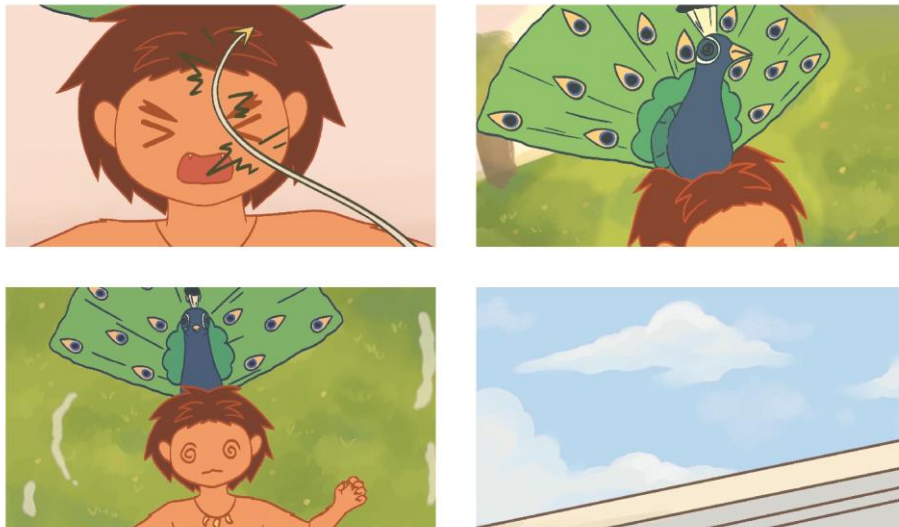
Gambar 5.59 *Coloring* 53-56
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.60 *Coloring* 57-60
Sumber: Data Pribadi



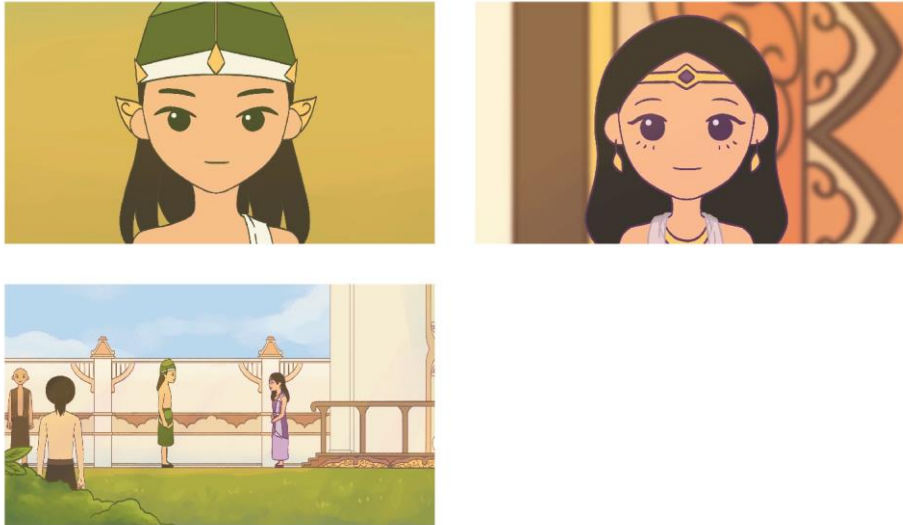
Gambar 5.61 *Coloring* 61-64
Sumber: Data Pribadi



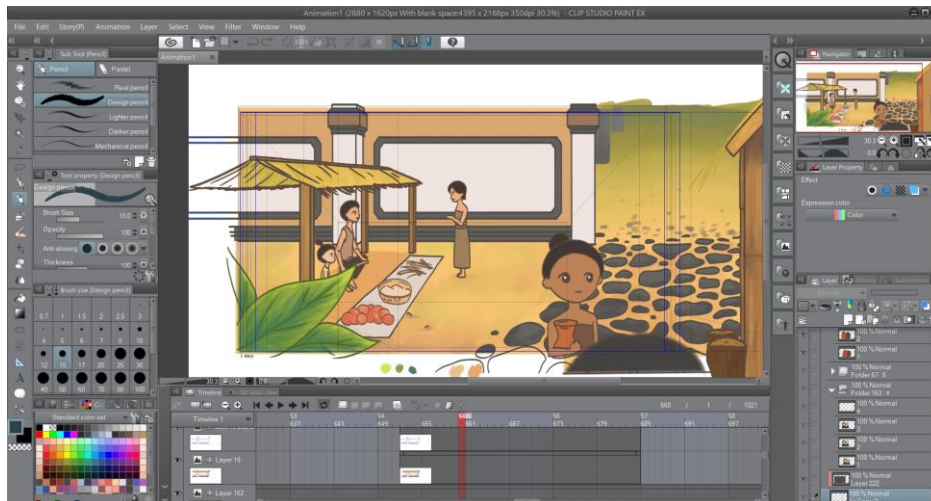
Gambar 5.62 *Coloring* 65-58
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.63 *Coloring* 69-72
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.64 *Coloring* 73-75
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5. 65 Proses Pengerjaan *Coloring* dengan Perangkat Lunak Clip Studio Paint
Sumber: Data Pribadi

5.1.5 *Post-production*

Proses *post-production* animasi ini dilakukan dengan menggunakan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Elemen-elemen yang ditambahkan pada *post-production* adalah logo judul, *voice over*, musik, *sound effects*, transisi, teks, dan *credit title*. Berikut merupakan penjabaran dari beberapa elemen.

1. *Typeface*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:; ' " (!?) +-*/=

Gambar 5.66 *Caramel Sweets Typeface*
Sumber: www.dafont.com

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,:; ' " (!?) +-*/=

Gambar 5.67 *Josefin Sans Typeface*
Sumber: fonts.google.com



Gambar 5.68 Logo Asal Usul Reog Ponorogo
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.69 Logo Asal Usul Reog Ponorogo
Sumber: Data Pribadi

Typeface yang digunakan pada animasi adalah *Caramel Sweets* dan *Josefin Sans*. *Caramel Sweets regular font* digunakan pada logo dan media pendukung, sedangkan *Josefin Sans medium bold* dan *Josefin Sans regular* digunakan pada teks *ending* dan *credit title*.

2. Audio

Audio *voice over* yang digunakan pada animasi dibuat oleh “y_maharani” dari situs jasa *online* yaitu, Fiverr. Audio tersebut berdurasi 4 menit dan 3 detik sehingga pada proses *post-production*, *timing* video animasi disunting untuk menyesuaikan. Berikut merupakan *voice over script* yang digunakan.

Asal Usul Reog Ponorogo

Alkisah di Kerajaan Kediri, hiduplah seorang putri yang terkenal akan kecantikannya dan kebaikannya,

Putri tersebut bernama Dewi Sanggalangit.

Banyak raja dan pangeran dari berbagai tempat yang datang untuk melamarnya.

Tetapi

Putri Dewi Sanggalangit selalu menolak.

Ayahnya, Raja Kediri mulai khawatir.

Setelah melihat sekian banyaknya raja dan pangeran yang ditolak,

Akhirnya Raja menanyakan hal tersebut kepada putrinya

Dewi Sanggalangit berkata bahwa ia akan menerima seseorang yang menghadirkan pertunjukan tari dan musik, 140 ekor kuda kembar, dan hewan berkepala dua.

Raja merasa keberatan, tetapi akhirnya memutuskan untuk mengadakan sayembara.

Semua calon menyerah setelah melihat persyaratannya,

Kecuali

Raja Singabarong dari Kerajaan Lodaya.

dan Raja Kelana Swandana dari Kerajaan Bandaranganin.

Raja Singabarong yang dikenal jahat dan kejam memiliki suatu rencana licik.

Raja Singabarong dan patihnya pergi mengintai ke Kerajaan Bandaranganin.

Mereka melihat bahwa Raja Kelana Swandana bersama rakyatnya bekerja sama untuk melakukan persiapan.

Raja Singabarong dan patihnya berencana untuk menyelip pada malam hari untuk mencuri semua persiapan Raja Kelana Swandana dan kemudian melamar Dewi Sanggalangit.

Setelah selesai mengintai mereka mengendap-endap untuk kembali ke Kerajaan Lodaya.

Tetapi Raja Singabarong tidak sengaja menenggol sebuah kendi kecil.

Seorang penduduk yang mendengar suara itu kemudian mendekat untuk

melihat apa yang terjadi.

Raja Singabarong dan patihnya segera kabur.

Penduduk tersebut akhirnya menyadari bahwa itu adalah Raja Singabarong dan melaporkannya kepada

Raja Kelana Swandana.

Raja Kelana Swandana yang mengetahui sifat buruk Raja Singabarong menjadi geram dan langsung melaksanakan penyerangan terhadap Kerajaan Lodaya.

Raja Kelana Swandanapun ikut berperang dan mencari Raja Singabarong

Raja Singabarong ternyata sedang berada di taman istana bersama burung meraknya yang mematuki kutu-kutu di kepalanya.

Raja Kelana Swandana akhirnya menemukan taman istananya.

Raja Singabarong menjadi marah karena telah diganggu dan menyerang Raja Kelana Swandana.

Raja Kelana Swandana melihat merak yang masih ada diatas kepalanya dan mendapat ide untuk memenuhi persyaratan putri yang paling sulit

Raja Kelana Swandana kemudian menggunakan cambuk saktinya untuk mengalahkan Raja Singabarong dan mengubahnya menjadi binatang berkepala dua.

Raja Kelana Swandana membawa seluruh persiapannya ke Kerajaan Kediri.

140 ekor kuda kembar, tarian dan musik, serta hewan berkepala dua

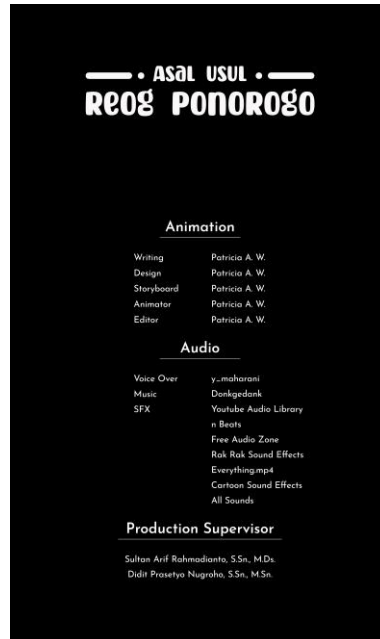
Putri Dewi Sanggalangit yang terpukau dengan pertunjukan tersebut akhirnya menerima lamaran dari Raja Kelana Swandana.

Moral dari cerita rakyat ini adalah bekerjalah dengan dengan jujur maka usahamu akan membuahkan hasil.

Selain itu, audio musik yang digunakan adalah “Enem” dan “Songo” yang diproduksi oleh Donkgedang. *Sound effects* diperoleh dari berbagai sumber yaitu zapslat.com, Youtube Audio Library, n Beats Youtube channel, Everything.mp4 Youtube channel, Free Audio Zone Youtube Channel, Rak Rak Youtube Channel, Cartoon Sound Effects, dan All Sounds.

3. Credit Title

Credit title berada pada akhir video setelah *ending* dan pesan moral. *Credit title* berdurasi sekitar 20 detik dan diawali dengan logo kemudian dilanjutkan susunan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan.

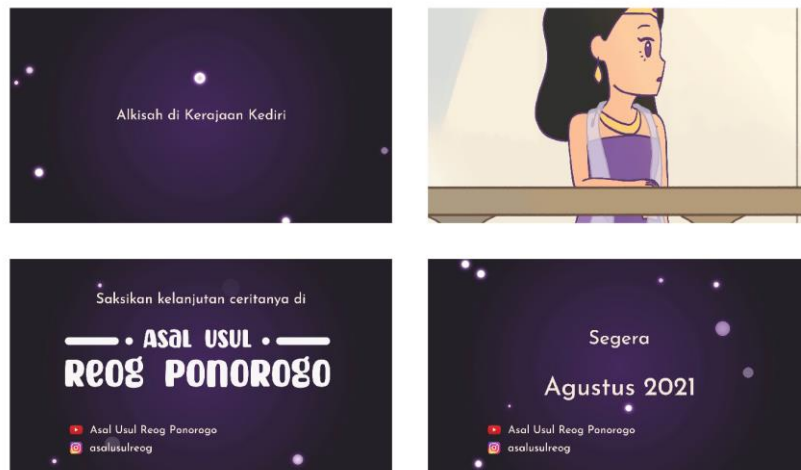


Gambar 5.70 *Credit title*
Sumber: Data Pribadi

5.2 Media Pendukung

5.2.1 Video Teaser

Video *teaser* digunakan sebagai salah satu media promosi animasi. Video ini berdurasi 45 detik dan dibuat dengan perangkat lunak Adobe After Effects. Musik yang digunakan sama dengan musik pada video animasi, yaitu “Enem” oleh Donkgedang. Konten yang ditampilkan berupa cuplikan-cuplikan dari video animasi dengan teks dari *voice over script* diantaranya. *Font* yang digunakan adalah Josefin Sans medium. Pada bagian akhir *teaser* ditampilkan logo, Youtube *channel* dan akun Instagram yang akan menayangkan animasi, serta waktu rilis.



Gambar 5.70 Video *Teaser* Animasi Asal Usul Reog Ponorogo
Sumber: Data Pribadi

5.2.2 Poster

Poster yang digunakan berukuran A4 *potrait* dan dibuat dengan perangkat lunak Clip Studio Paint. Poster berupa ilustrasi karakter-karakter pada animasi dan terdapat logo pada bagian bawah. *Rendering* warna dilakukan dengan menggunakan *gouache brush*, *dry gouache brush*, *thin gouache brush*, *gouache blender*, dan *dense watercolor*.



Gambar 5.71 Poster Animasi Asal Usul Reog Ponorogo
Sumber: Data Pribadi

5.2.3 Merchandise

Media pendukung *merchandise* yang digunakan adalah gantungan kunci. Terdapat 3 desain gantungan kunci, yaitu ilustrasi Dewi Sanggalangit, Kelana Swandana, dan Singabarong. Bahan gantungan kunci berupa akrilik dan ukuran gantungan kunci sedikit berbeda satu sama lain.



Gambar 5.72 *Keychain* Dewi Sanggalangit
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.73 *Keychain* Kelana Swandana
Sumber: Data Pribadi



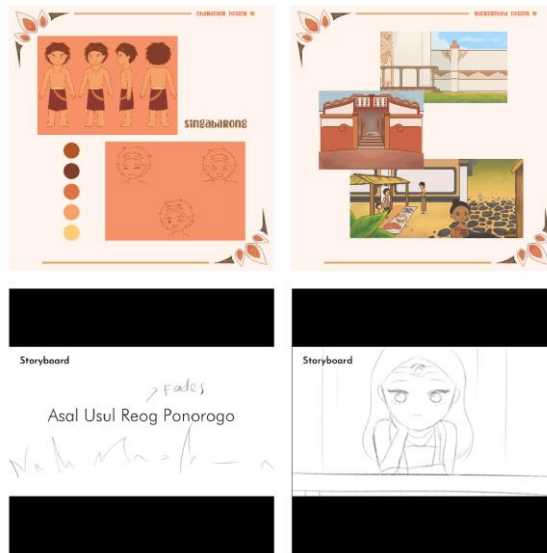
Gambar 5.74 Keychain Singabarong
Sumber: Data Pribadi

5.3 Pameran Online

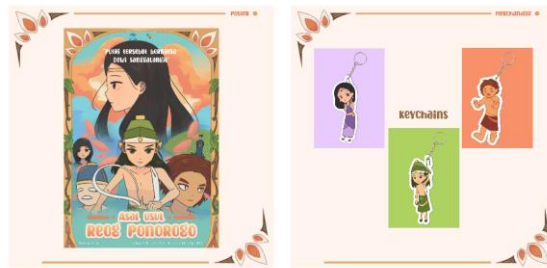
Pameran perancangan ini dilakukan secara *online* pada *platform* Instagram. Unggahan berupa 10 *multiple feed post* dan 1 *IGTV post*. Konten unggahan pada *multiple feeds* adalah video animasi berdurasi 1 menit, desain-desain karakter dan *background*, proses pembuatan, poster, dan *merchandise*. Konten unggahan pada *IGTV* adalah video animasi berdurasi penuh.



Gambar 5.75 Multiple Feed 1-4
Sumber: Data Pribadi



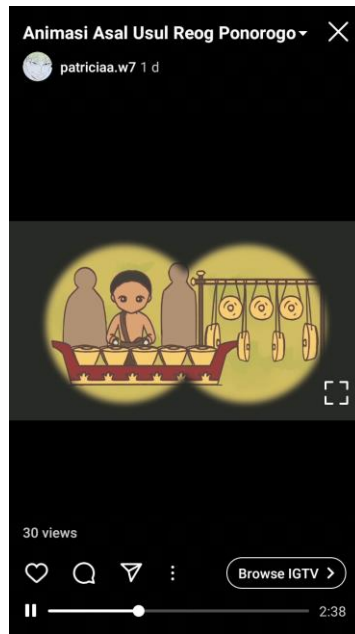
Gambar 5.76 *Multiple Feed* 5-8
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.77 *Multiple Feed* 9-10
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.78 Unggahan *Multiple Feed* pada Instagram
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5.79 Unggahan *IGTV* pada Instagram
Sumber: Data Pribadi