

BAB V

VISUALISASI

5.1 Pra Produksi

5.1.1 Penyusunan *Storyline*

Dalam perancangan Animasi 2D Putri Mandalika menggunakan alur cerita maju yang dimulai dengan cerita pembuka, klimaks, hingga penutup yang dijabarkan dalam poin-poin yang merupakan inti cerita dari setiap adegan. Berikut adalah *Storyline* dari animasi 2D Putri Mandalika:

- a. Pengenalan tiga kerajaan dan raja yang memimpin masing-masing kerajaan.
- b. Pengenalan sosok dan karakter Putri Mandalika.
- c. Raja Tonjeng Beru memasuki masa tua dan jatuh sakit.
- d. Kedatangan utusan dari kerajaan Sawing dan Lipur untuk menyampaikan maksud dari raja mereka masing-masing, yakni meminang Putri Mandalika.
- e. Terjadi perdebatan antara kerajaan Sawing dan Lipur.
- f. Putri Mandalika berusaha mencari solusi terbaik siapa yang akan dipilihnya.
- g. Putri Mandalika meminta untuk berkumpul pada hari dan tempat yang sudah ditentukan untuk mendengarkan hasil dari keputusan Putri Mandalika.
- h. Pesan putri mandalika.
- i. Putri Mandalika memilih melemparkan diri ke laut untuk menghindari perpecahan diantara kerajaan.
- j. Kemunculan binatang kecil yang bercahaya di permukaan laut dan diyakini sebagai jelmaan Putri Mandalika.

5.1.2 Pembuatan Naskah

Naskah berisikan *Storyline* yang dijabarkan menjadi lebih spesifik dari setiap adegan, durasi, latar tempat dan waktu. Video Animasi Putri Mandalika menggunakan *Story Telling* untuk menjelaskan alur cerita sehingga tidak ada

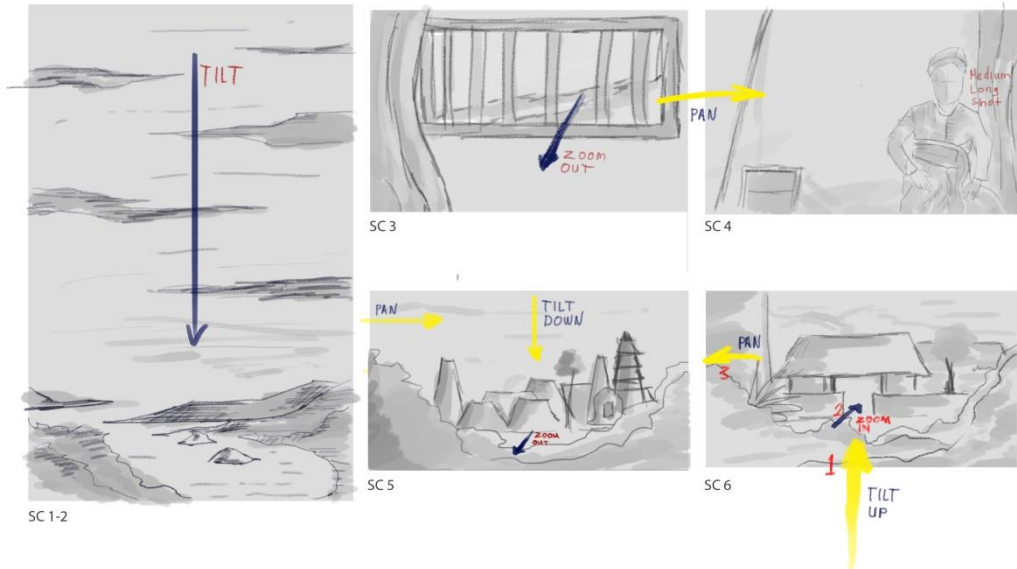
percakapan tokoh di dalam cerita. Video Anmasi Putri Mandalika diawali dengan narator yang memperkenalkan kerajaan sekar kuning yang dipimpin oleh raja Tonjeng Beru serta dua kerajaan besar yang mengapitnya. Raja Tonjeng Beru memiliki putri yang bernama Putri Mandalika yang memiliki paras yang cantik dan menjadi rebutan raja-raja dari kerajaan lain untuk meminangnya sebagai permaisuri.

Cerita berlanjut ke adegan Raja Tonjeng Beru memasuki masa tua dan jatuh sakit sehingga Raja menyerahkan tanggung jawab kerajaan kepada Putri Mandalika. Pada suatu hari datang utusan dari kerajaan Lipur dan Sawing secara bersamaan untuk menyampaikan maksud dari raja mereka masing-masing, yaitu meminang putri mandalika sehingga terjadi perdebatan. Putri Mandalika berusaha menenangkan dan meminta waktu untuk mencari jawaban siapa yang akan dipilihnya. Putri Mandalika berusaha mencari solusi terbaik dan pada akhirnya menemukan jawabannya. Putri Mandalika meminta untuk berkumpul di Pantai Kute Seger untuk mendengarkan keputusannya. Ketika semua sudah berkumpul putri mandalika berpesan tidak ingin ada perpecahan diantara kerjaan dan bersamaan dengan kalimat tersebut Putri Mandalika menceburkan diri ke laut. Tak lama setelah itu muncul cahaya dari permukaan laut yang berasal dari kemunculan binatang kecil yang diyakini oleh masyarakat Lombok sebagai jelmaan Putri Mandalika. Naskah selengkapnya dapat ditinjau pada lampiran akhir.

5.1.3 Storyboard

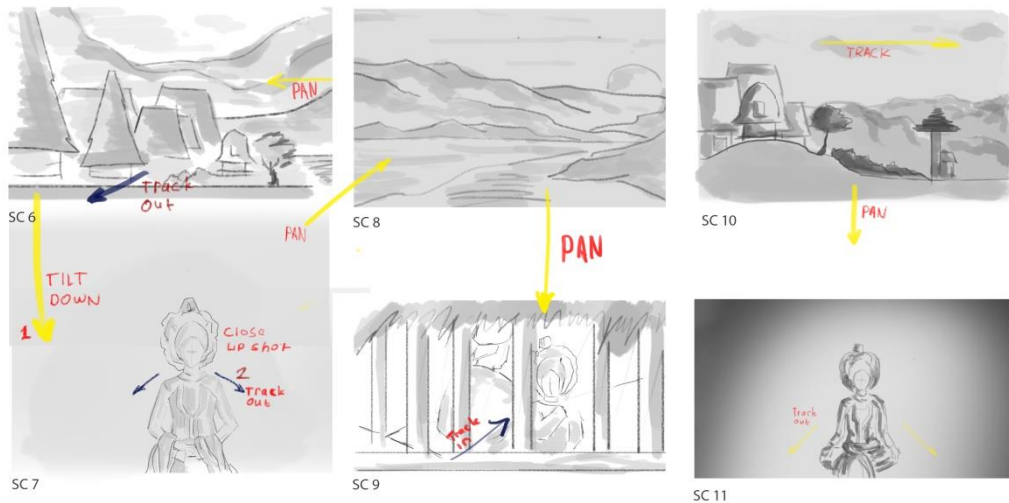
Merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan adegan penting dari setiap adegan dan aksi dalam pengambilan gambar yang berupa pergerakan kamera, camera angle, durasi, BGM.

STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



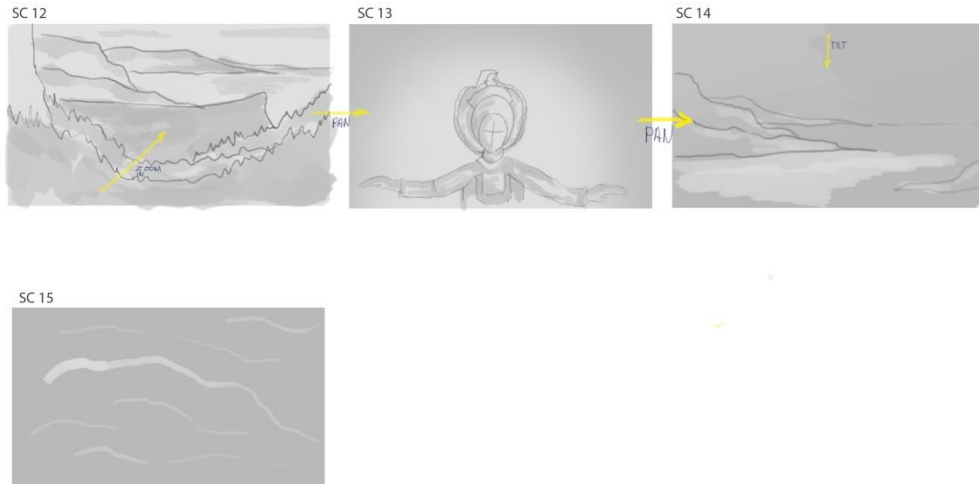
Gambar 5.1 *Storyboard* Video animasi Putri Mandalika halaman satu
Sumber: Negara (2022)

STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



Gambar 5.2 *Storyboard* Video animasi Putri Mandalika halaman dua
Sumber: Negara (2022)

STORY BOARD KISAH PUTRI MANDALIKA
OLEH: LALU IKHWANUL SATYA NEGARA



Gambar 5.3 *Storyboard* video animasi Putri Mandalika halaman tiga
Sumber: Negara (2022)

5.2 Produksi

5.2.1 Desain Karakter

Video Animasi Putri Mandalika menggunakan dua tokoh utama yang menjadi fokus dalam cerita, yakni Putri Mandalika dan Raja Tonjeng Beru. Berikut merupakan desain karakter dari masing-masing pemeran dalam Animasi Putri Mandalika:

1. Karakter Putri Mandalika

Putri Mandalika putri dari Raja Tonjeng Beru yang memiliki paras cantik dan memiliki watak bijaksana, rendah hati, dan cinta kepada rakyat. Dalam pembuatan desain karakter Putri Mandalika melewati beberapa proses. Pada proses pertama dibutuhkan sebuah gambar referensi yang dapat menggambarkan karakter putri mandalika. Putri Mandalika digambarkan sebagai putri keturunan salah satu raja di Lombok yang memiliki karakter adil dan bijaksana. Maka dari itu sebagai acuan untuk menghasilkan desain karakter Putri Mandalika yakni mengambil gambar referensi dari pakaian adat khas suku sasak di Lombok.



Gambar 5.4 Motif kain khas suku Sasak
Sumber: <https://cf.shopee.co.id>



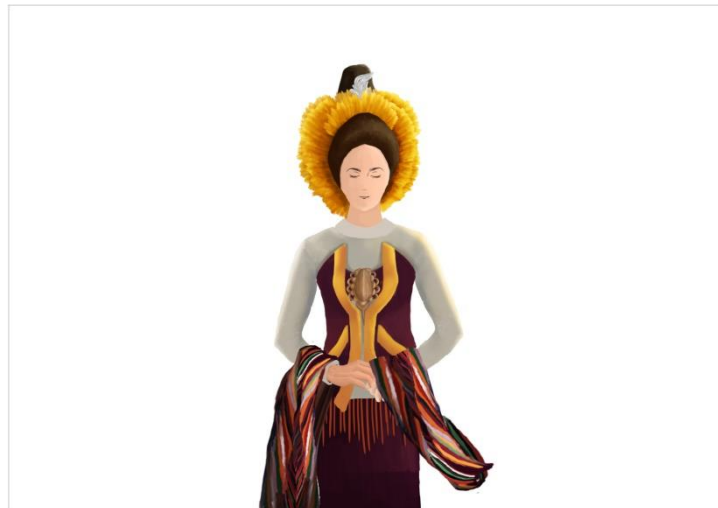
Gambar 5.5 Pakaian adat Sasak
Sumber: <https://kanalkita.id>

Pada tahap selanjutnya, setelah melakukan pengamatan dari gambar referensi sehingga didapatkan sebuah rancangan konsep yang akan divisualisasi menjadi sebuah desain karakter Putri Mandalika. Melalui tahap sketsa maka didapatkan sebuah konsep akhir dari karakter Putri Mandalika.



Gambar 5.6 Sketsa Putri Mandalika
Sumber: Negara (2022)

Dari hasil sketsa karakter Putri Mandalika, tahap selanjutnya dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk melakukan *coloring* dan *detailing* sehingga dihasilkan sebuah karakter yang mampu menggambarkan sosok Putri Mandalika sebagai salah satu putri keturunan *sasak*.



Gambar 5.7 Karakter Putri Mandalika
Sumber: Negara (2022)

2. Karakter Raja Tonjeng Beru

Raja Tonjeng Beru memiliki watak yang bijaksana dan demokratis, serta dicintai rakyat. Dalam pembuatan karakter Raja Tonjeng Beru, penulis melalui

tiga tahapan. Pada tahap pertama yakni, mengumpulkan gambar referensi mengenai raja-raja yang pernah memerintah di kerajaan Lombok, pada akhirnya didapatkan sebuah gambar referensi yang mampu menggambarkan sosok raja Tonjeng Beru.

Pada tahap kedua, dari hasil gambar referensi, penulis mulai membuat gambar sketsa untuk memudahkan penulis memvisualisasi karakter raja Tonjeng Beru. Setelah tahapan sketsa selesai, dilanjutkan dengan melakukan proses editing menggunakan *software adobe photoshop* untuk menghasilkan tampilan akhir dari karakter raja Tonjeng Beru.



Gambar 5.8 Gambar referensi karakter raja Tonjeng Beru
Sumber: <http://www.lomboksociety.web.id>



Gambar 5.9 Sketsa karakter raja Tonjeng Beru
Sumber: Negara (2022)



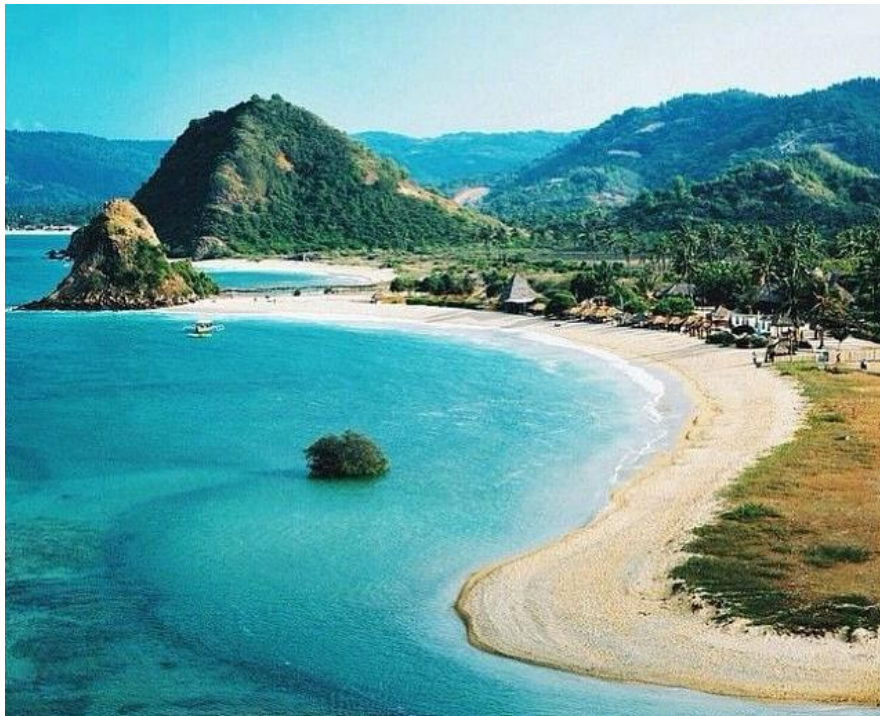
Gambar 5.10 Karakter raja Tonjeng Beru
Sumber: Negara (2022)

5.2.2 Desain *Background*

Penggunaan warna yang sederhana pada *background* dimaksudkan untuk menampilkan suasana yang sesuai dengan *story telling*, berfokus pada penggunaan warna *orange* dan coklat yang di kombinasikan dengan gradasi warna.

1. *Background 1*

Merupakan pembuka cerita untuk memperkenalkan latar tempat dan diiringi dengan musik tradisional Lombok. Dalam perancangan visualisasi dari *background* tersebut berdasarkan observasi mengenai geografis yang dapat menggambarkan suasana yang mampu merepresentasikan suasana latar suasana cerita Putri Mandalika. Perancangan visual dari *background* pertama mengacu pada referensi salah satu pantai yang terletak di kawasan Lombok bagian selatan yakni, Pantai Kute. Berdasarkan referensi tersebut dilanjutkan ke tahap penggambaran visual menggunakan *software Adobe Photoshop*, sehingga didapatkan sebuah *background* yang diaplikasikan pada *scene* pertama pada animasi Putri Mandalika.



Gambar 5.11 Pantai Kute Lombok

Sumber: <https://gotripina.com>



Gambar 5.12 Hasil akhir dari visualisasi *background* pertama
Sumber: Negara (2022)

2. *Background 2*

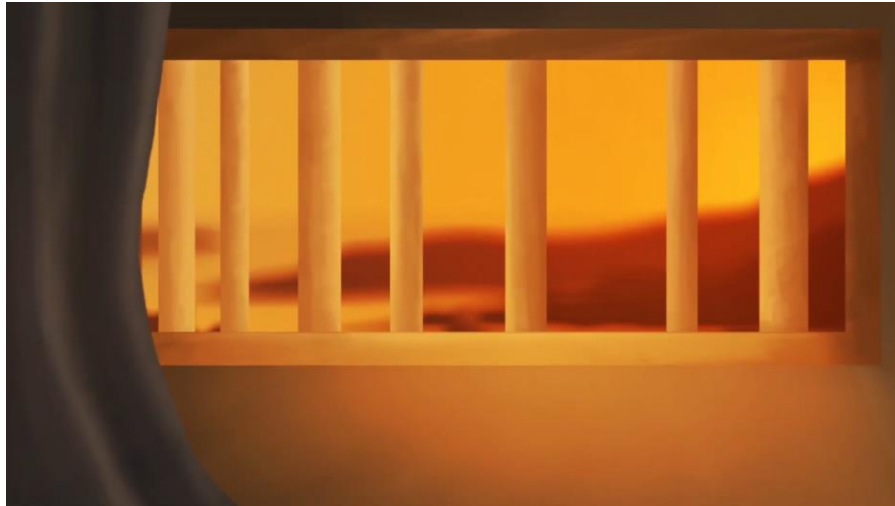
Background kedua merupakan lanjutan dari *background* pertama sebelum memasuki cerita. Dalam menyusun konsep visual berdasarkan pengamatan bentuk rumah tradisional suku sasak yang dengan struktur bangunan yang sederhana, beratapkan alang-alang, berdinding anyaman bambu, dan lantai dari campuran tanah liat dan sekat padi dan dilapisi dengan kotoran kerbau yang dicampur dengan air. Dari beberapa referensi gambar didapatkan sebuah gambaran visual berupa struktur dan bentuk jendela pada rumah tradisional suku sasak yang terbuat dari kayu dan disusun sejajar secara vertikal membentuk sebuah jendela. Konsep visual kemudian divisualisasikan menggunakan *software Adobe Photoshop* sehingga didapatkan sebuah *background* yang diaplikasikan kedalam animasi cerita Putri Mandalika.



Gambar 5.13 Gambar referensi dari *background 2*
Sumber: <https://budaya-indonesia.org>



Gambar 5.14 Gambar referensi kedua dari *background 2*
Sumber: <http://mylongjourney.over-blog.com>



Gambar 5.15 Hasil akhir dari visualisasi *background* kedua
Sumber: Negara (2022)

3. *Background* 3

Untuk memperkenalkan sosok raja Raden Panji Kusuma atau biasa disebut raja Tonjeng Beru dibutuhkan sebuah *background* yang mampu menggambarkan latar dari suasana ruangan sang raja. Dari hasil studi dari beberapa sumber berupa catatan sejarah berupa dokumentasi foto raja-raja yang pernah memimpin di Lombok membantu penulis untuk memvisualisasikan rancangan konsep dari referensi-referensi tersebut menjadi sebuah *background*. Untuk menambah kesan lebih mendalam diperlukan ornamen pelengkap berupa senjata tradisional. Dalam tradisi suku sasak *peresean* merupakan sebuah tradisi turun-temurun yang masih berlanjut sampai saat ini, dalam prakteknya *peresean* merupakan sebuah ajang bagi dua pria atau biasa disebut *pepadu* saling pukul menggunakan rotan dilengkapi dengan perisai yang berbentuk persegi empat dan dilapisi dengan kulit hewan. Tradisi tersebut merupakan corak budaya dari suku sasak sehingga penambahan ornamen tersebut sebagai elemen visual dinilai mampu merepresentasikan latar tempat peristiwa tersebut berlangsung. Dari referensi-referensi yang telah terkumpul divisualisasikan menjadi sebuah elemen visual menggunakan *software Adobe Photoshop* yang menghasilkan sebuah *background* untuk memperkenalkan sosok raja Tonjeng Beru.



Gambar 5.16 Gambar referensi pertama
Sumber: Lombok Heritage Society



Gambar 5.17 Gambar referensi kedua
Sumber: <https://lombokpost.jawapos.com>



Gambar 5.18 Gambar referensi ketiga
Sumber: <http://www.lomboksociety.web.id>



Gambar 5.19 Tradisi *peresean* di pulau Lombok
Sumber: <https://nowjakarta.co.id>



Gambar 5.20 Hasil akhir dari visualisasi *background* ketiga
Sumber: Negara (2022)

4. *Background 4*

Latar kerajaan Sekar Kuning yang diceritakan sebagai kerajaan yang adil dan makmur. Untuk menciptakan suasana yang tenang penulis menambahkan elemen visual berupa pohon kelapa yang merupakan pohon yang banyak ditemukan di pesisir selatan pulau Lombok. Berdasarkan hasil studi dari pengamatan bentuk rumah tradisional dan peninggalan sejarah yang terdapat di pulau Lombok menjadi acuan dalam memvisualisasikan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Sekar Kuning.



Gambar 5.21 Rumah Tradisional Suku Sasak
Sumber: <https://www.disbudpar.ntbprov.go.id>



Gambar 5.22 Rumah Tradisional Suku Sasak
Sumber: <https://www.disbudpar.ntbprov.go.id>



Gambar 5.23 Pura Meru
Sumber: <https://id.lombokindonesia.org>



Gambar 5.24 Hasil akhir visualisasi *background* keempat
Sumber: Negara (2022)

5. *Background 5*

Dalam perancangan *background* untuk memperkenalkan kerajaan Sawing, berdasarkan hasil studi dari sumber bangunan *heritage* atau bangunan-bangunan peninggalan kerajaan yang pernah memimpin di pulau Lombok, dari data yang telah terkumpul berupa foto dokumentasi Pura Meru yang merupakan salah satu Pura terbesar di pulau Lombok. Selain itu, sumber ide perancangan berdasarkan bentuk bangunan Taman Mayura. Dari dua referensi tersebut menghasilkan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Sawing.



Gambar 5.25 Pura Meru
Sumber: <https://id.lombokindonesia.org>



Gambar 5.26 Taman Mayura
Sumber: <https://mko-photography.com>



Gambar 5.27 Hasil akhir visualisasi *Background* kelima
Sumber: Negara (2022)

6. *Background* 6

Dalam perancangan *background* untuk memperkenalkan suasana kerajaan Lipur mengusung konsep yang sama dengan penggambaran suasana kerajaan Sawing, namun dengan penambahan salah satu elemen visual berupa lumbung padi atau masyarakat lombok menyebutnya *alang*, yang merupakan bangunan tradisional khas suku Sasak, bangunan tersebut menjadi salah satu identitas suku sasak. Dari sumber-sumber tersebut didapatkan *background* di salah satu *scene* dalam animasi cerita Putri Mandalika.



Gambar 5.28 Taman Mayura
Sumber: <https://mko-photography.com>



Gambar 5.29 Pura Meru
Sumber: <https://id.lombokindonesia.org>



Gambar 5.30 *alang*
Sumber: <https://ruangarsitek.id>



Gambar 5.31 Hasil akhir visualisasi *background* keenam
Sumber: Negara (2022)

7. *Background 7*

Untuk menampilkan *time lapse* penulis memvisualisasikan berdasarkan latar tempat di salah satu tempat wisata yang terkenal di pulau Lombok yakni Bukit Merese, dengan menampilkan pergantian waktu secara cepat dan divisualisasikan menggunakan *software Adobe Photoshop* menghasilkan sebuah *background* yang menunjukkan pergantian waktu secara cepat.



Gambar 5.32 Bukit Merese
Sumber: <http://assets.kompasiana.com>



Gambar 5.33 Hasil akhir visualisasi *background* ketujuh
Sumber: Negara (2022)

8. *Background 8*

Merupakan latar yang berisikan cerita saat kedua utusan dari kerajaan Sawing dan Lipur datang secara bersamaan. Dalam perancangan *background* berdasarkan geografis pulau Lombok yakni, terdapat banyak bukit dan pegunungan yang mengelilinginya. Pada *background* tersebut terdapat satu elemen visual berupa gerbang kerajaan yang divisualisasikan berdasar dari bentuk gerbang khas suku Sasak yang terbuat dari alang-alang.



Gambar 5.34 Bukit Pergasingan
Sumber: <https://jejakpiknik.com>



Gambar 5.35 Pemukiman tradisional desa Segenter
Sumber: <https://id.lombokindonesia.org>



Gambar 5.36 Hasil akhir visualisasi *background* kedelapan
Sumber: Negara (2022)

9. *Background* 9

Latar bawah laut yang merupakan transisi menuju *scene* selanjutnya. Mengacu pada pulau Lombok yang dikenal dengan daerah yang dikelilingi pantai, lautan dan terumbu karang. Dari acuan tersebut menjadi referensi untuk menghasilkan transisi ke *scene* selanjutnya.



Gambar 5.37 Hasil akhir visualisasi *background* kesembilan
Sumber: Negara (2022)

10. *Background* 10

Merupakan latar saat semua orang berkumpul untuk mendengarkan jawaban dari Putri Mandalika. Konsep perancangan berdasarkan referensi gambar dan referensi sejarah kemungkinan latar tempat saat Putri Mandalika melemparkan diri ke laut. Referensi pertama berdasarkan patung Putri Mandalika yang terletak di pantai *Seger* bagian selatan pulau Lombok, selain itu perbukitan di sekitar pantai Kute yang terletak tidak jauh dari lokasi patung Putri Mandalika menjadi sumber ide perancangan visual *background* pada *scene* tersebut.



Gambar 5.38 Patung Putri Mandalika
Sumber: <https://assets.promediateknologi.com>



Gambar 5.39 Pantai Kute Lombok
Sumber: <https://ksmtour.com>



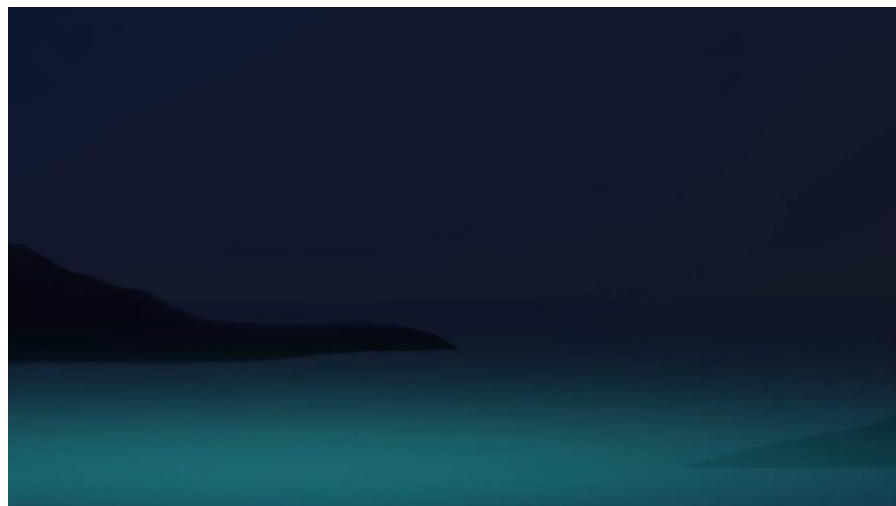
Gambar 5.40 Hasil akhir visualisasi *background* kesepuluh
Sumber: Negara (2022)

11. *Background* 11

Latar yang menceritakan kemunculan cahaya dari permukaan laut yang diyakini sebagai jelmaan Putri Mandalika. Sumber ide perancangan berdasarkan kemungkinan suasana disaat kemunculan *nyale*, maka dari itu penulis menafsirkan kedalam visual dari referensi gambar saat prosesi *Bau Nyale* berlangsung di salah satu pantai di Lombok.



Gambar 5.41 Tradisi menangkap cacing laut atau *Bau Nyale*
Sumber: <https://www.liputan6.com>



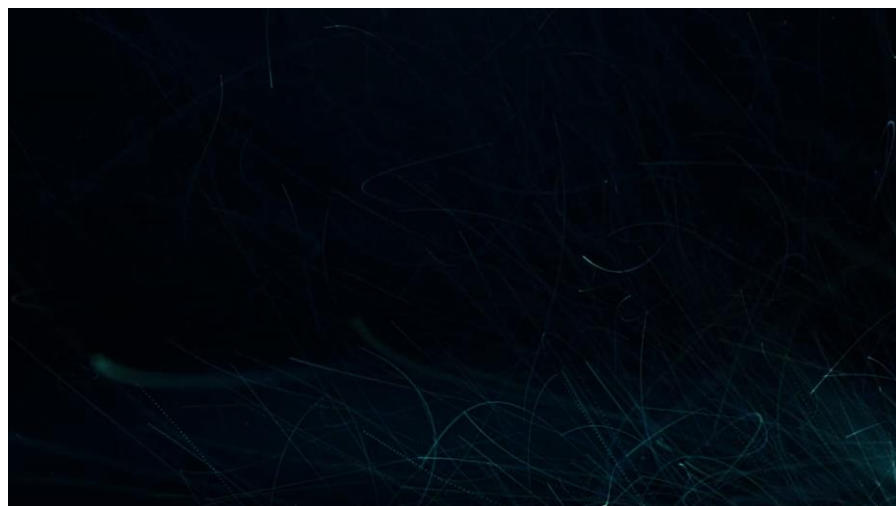
Gambar 5.42 Hasil akhir visualisasi *background* kesebelas
Sumber: Negara (2022)

12. *Background* 12

Latar penutup yang menampilkan binatang kecil, oleh masyarakat Lombok menyebutnya *nyale*. Hasil visual dari *background* tersebut berdasarkan bentuk dan rupa dari cacing laut atau masyarakat Lombok menyebutnya *nyale* yang disualisasikan menjadi garis-garis yang menyerupai bentuk dari *nyale*.



Gambar 5.43 Cacing laut atau *Nyale*
Sumber: <https://pewarta-indonesia.com>

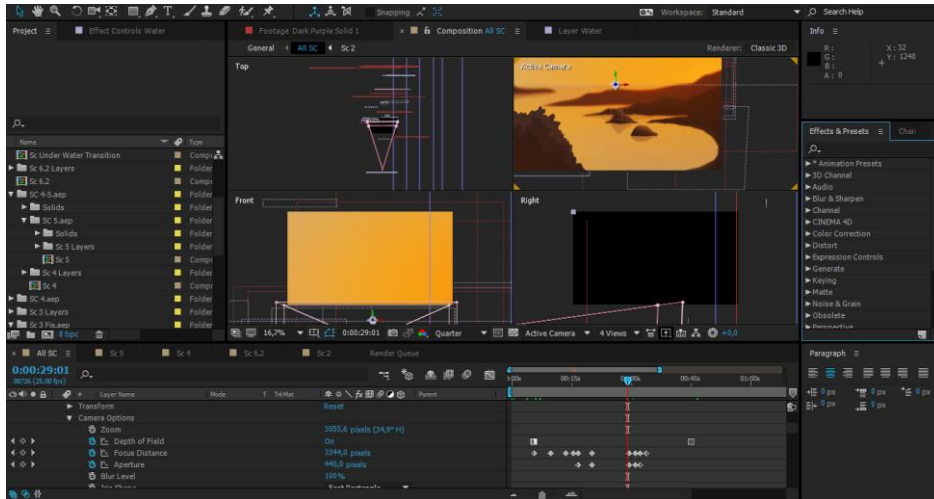


Gambar 5.44 Hasil akhir visualisasi *background* keduabelas
Sumber: Negara (2022)

5.2.3 *Animate*

Aset digital karakter, *background* dan semua aset yang telah dirancang menggunakan *software* Adobe Photoshop dianimasikan menggunakan *software* Adobe After Effect, proses *animating* menggunakan *default tools* tanpa menggunakan *software* maupun *plug-in* tambahan. Alur cerita yang diceritakan melalui *story telling* tanpa ada dialog diantara tokoh, sehingga Video Animasi Putri Mandalika tidak menampilkan banyak pergerakan dari tokoh karakter dalam

cerita. Fokus utama dalam proses *animating* adalah pengambilan *camera angle*, *Depth of field*, dan *camera movement*.



Gambar 5.45 Workspace Proses Animating Animasi Putri Mandalika
Sumber: Negara (2022)

Dalam proses pembuatan Animasi Putri Mandalika menerapkan prinsip animasi *appeal* dan *solid drawing*. Penerapan *appeal* diaplikasikan di setiap adegan dengan menggunakan gaya visual yang seirama, yakni bentuk objek menyerupai potongan kertas dengan gradasi warna yang sama.



Gambar 5.46 Penerapan Prinsip Animasi Appeal
Sumber: Negara (2022)

Penerapan prinsip animasi *solid drawing* pada Animasi Putri Mandalika salah satunya dalam adegan narator memperkenalkan sosok Putri Mandalika dan adegan Putri Mandalika melemparkan diri ke laut. Bentuk dan wujud tokoh yang konsisten merupakan salah satu prinsip dasar animasi.

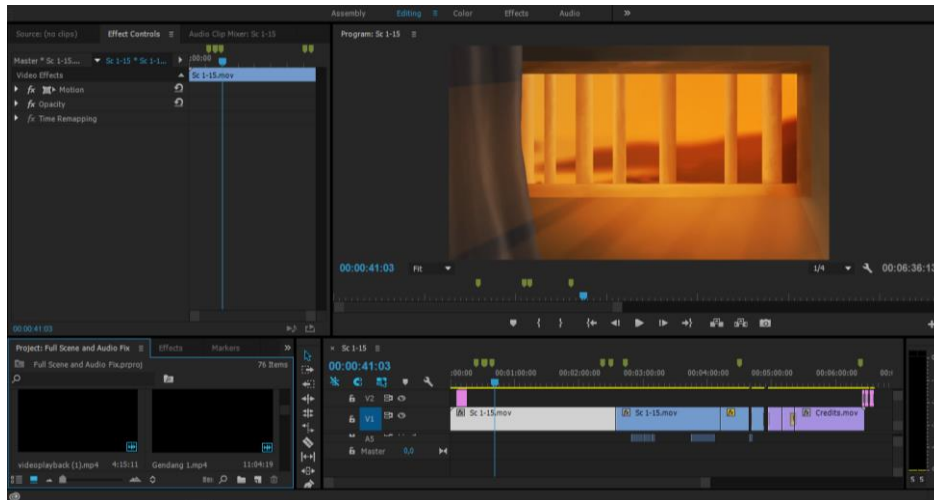


Gambar 5.47 Penerapan Prinsip Animasi *Solid Drawing*
Sumber: Negara (2022)

5.3 Pasca Produksi

5.3.1 *Composite and Audio Recording*

Proses *composite* Animasi Putri Mandalika *scene* yang telah melalui proses *editing* berupa penambahan *effect*, *lightning* dan *tone color* digabungkan menjadi satu komposisi dan disempurnakan melalui pengeditan *timeline*.

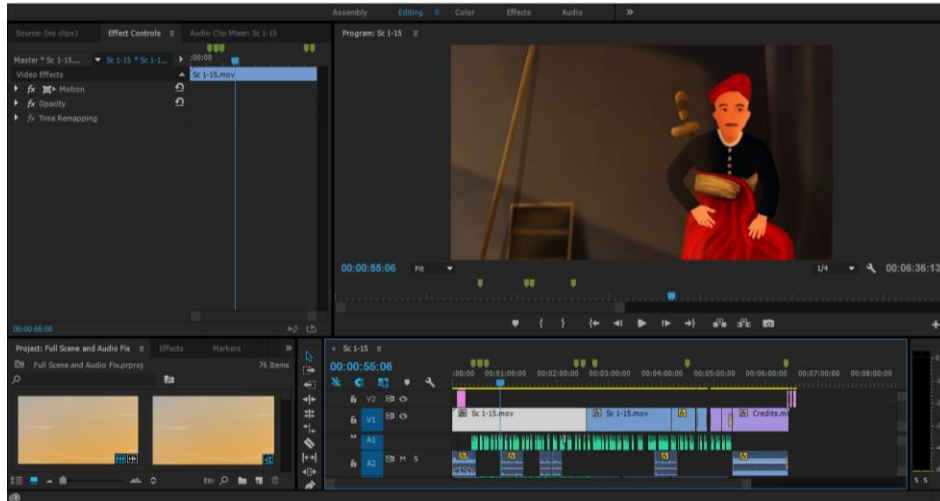


Gambar 5.48 Proses *editing timeline*
 Sumber: Negara (2022)

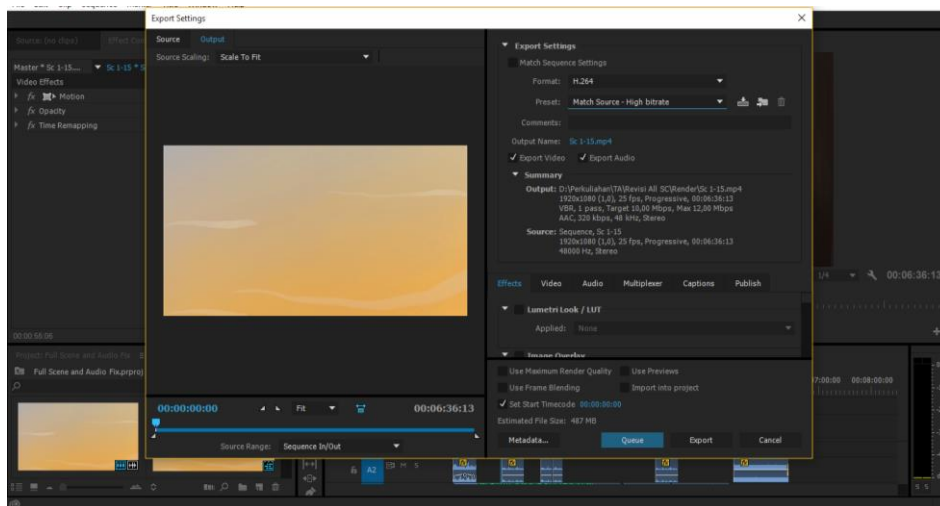
Audio *recording* terdiri dari *dubbing voice over* dan background musik. Keseluruhan cerita Animasi Putri Mandalika diceritakan oleh satu narator, yakni Vidia Destiana sebagai pengisi suara. Penggunaan musik yang dapat merepresentasikan latar tempat cerita berlangsung menjadi pertimbangan untuk menghasilkan *output* video animasi yang baik, sehingga pemilihan musik tradisional khas Lombok menjadi pengiring musik dalam animasi Putri Mandalika menjadi elemen pendukung dan memberi kesan lebih kepada *audience*.

5.3.2 *Render Out Final Frames*

Setelah melalui proses produksi dan pasca produksi yang menghasilkan visual dan audio, diproses dalam bentuk *output* video berformat standar animasi, yakni quicktime (.mov). Proses *render* Animasi Putri Mandalika memerlukan waktu sekitar 40 jam.



Gambar 5.49 Tampilan *workspace* yang akan di *render*
 Sumber: Negara (2022)



Gambar 5.50 Proses *rendering*
 Sumber: Negara (2022)

5.3.3 Final and Export

Hasil *render* dalam format .mp4 kemudian dipublikasi melalui youtube dengan judul “Animasi Putri Mandalika – Cerita Legenda Masyarakat Lombok” . Selain itu, terdapat media pendukung sebagai berikut:

1. *T-shirt* animasi Putri Mandalika

Pemilihan *T-shirt* sebagai media pendukung untuk memperkenalkan Putri Mandalika karena sifatnya yang mudah menjadi perhatian bagi orang yang melihatnya. Perancangan *T-shirt* Putri Mandalika menampilkan karakter Putri Mandalika dengan *background* salah satu *scene* pada animasi Putri Mandalika. Penambahan tulisan yang menggunakan *font* Genk Kobra Jeje *regular* dan *font* *Impact regular* dengan harapan *T-shirt* tersebut mampu memperkenalkan cerita Putri Mandalika kepada masyarakat.



Gambar 5.51 Desain *t-shirt* animasi Putri Mandalika
Sumber: Negara (2022)

2. *Sticker* animasi animasi Putri Mandalika

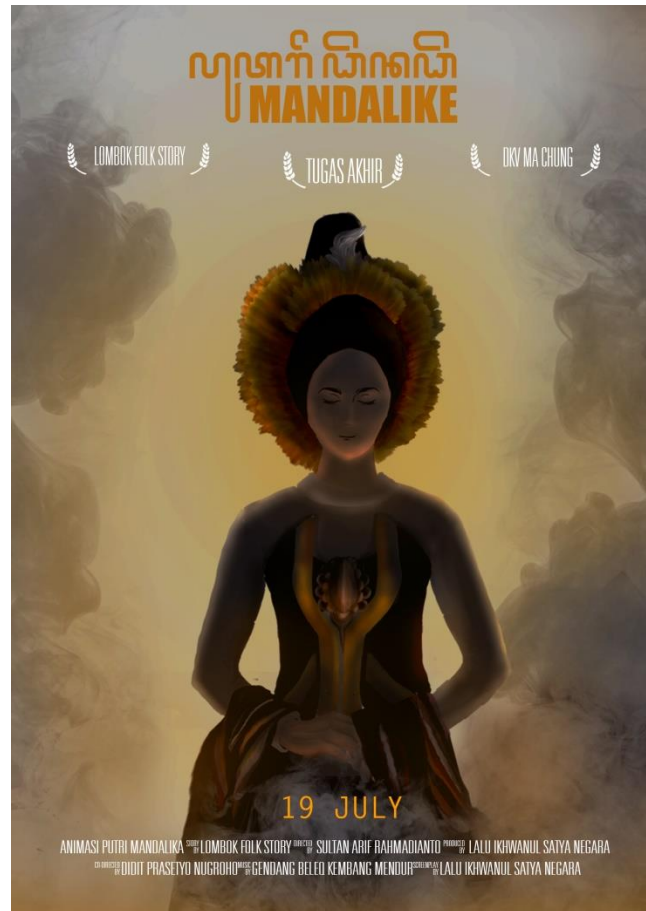
Pemilihan *sticker* sebagai media pendukung karena media *sticker* mudah untuk diaplikasikan dan dapat menjadi salah satu alternatif sebagai media promosi untuk menarik minat masyarakat mengenal lebih dalam cerita Putri Mandalika. Dalam perancangan *sticker* cerita Putri Mandalika menggunakan background berwarna hitam dan menggunakan *font* Genk Kobra Jeje *regular* dan *font Impact regular*.



Gambar 5.52 Desain *Sticker* sebagai media pendukung
Sumber: Negara (2022)

3. Poster animasi animasi Putri Mandalika

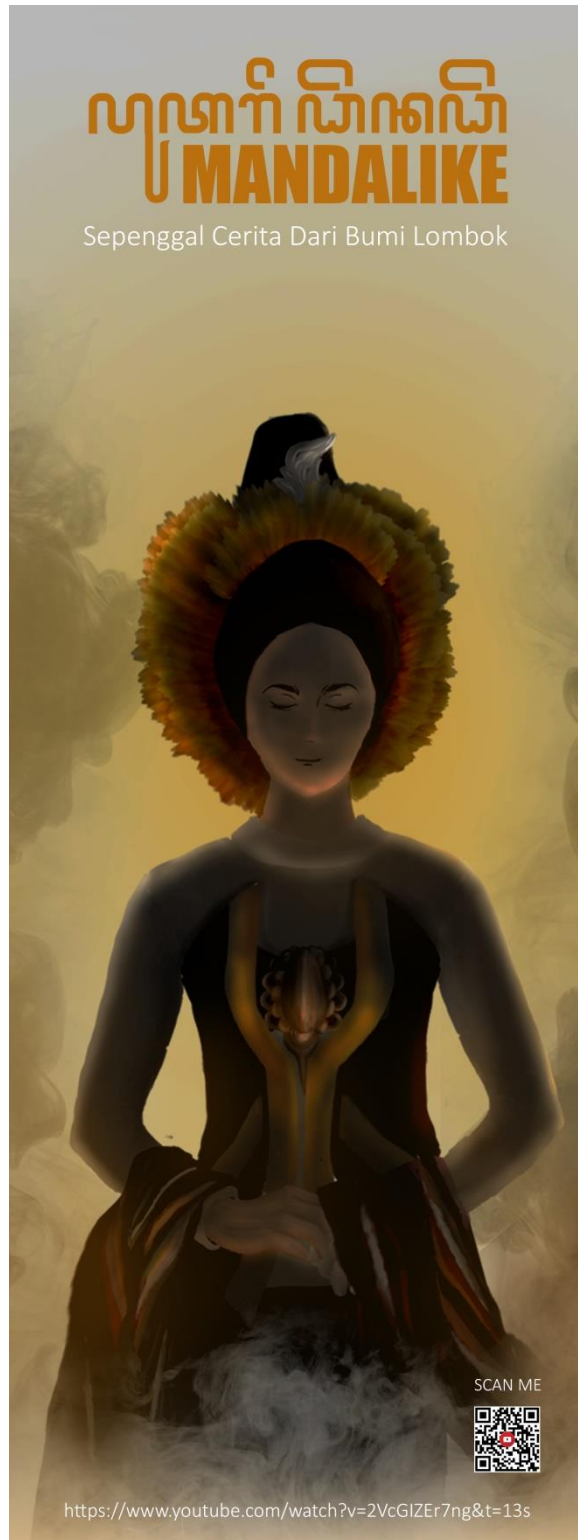
Poster merupakan salah satu media penunjang keberhasilan sebuah film, maka dari itu, pemilihan media poster sebagai media pendukung dinilai mampu memperkenalkan video animasi cerita Putri Mandalike sehingga menarik minat masyarakat untuk melihat hasil akhir dari animasi. Konsep poster animasi cerita Putri Mandalika menggabungkan karakter tokoh sang Putri dengan pencahayaan yang tidak terlalu terang atau cenderung gelap dan hanya mengekspos pantulan cahaya dari belakang. Pemilihan font yang bergaya aksara jawa dikarenakan di pulau Lombok mendapat pengaruh dari jawa, sehingga aksara jawa menjadi salah satu bahasa yang dipelajari, namun penggunaannya di kehidupan sehari-hari tidak sebanyak penggunaan bahasa latin.



Gambar 5.52 Desain poster animasi Putri Mandalika
Sumber: Negara (2022)

4. *X-banner* animasi animasi Putri Mandalika

X-banner sebagai media pendukung diharapkan mampu menarik minat audiens pada saat melakukan pameran untuk melihat dan mencari tahu tentang animasi cerita Putri Mandalika. *x-banner* dinilai efektif untuk memperkenalkan maupun memaparkan informasi terkait animasi cerita Putri Mandalika.



Gambar 5.53 Desain *x-banner* sebagai media pendukung
Sumber: Negara (2022)