

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“BANCET”**



Nadya Chandra Dewi
NIM 1500140033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

1

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “BANCET”

Nadya Chandra Dewi

Mahasiswa Program Studi D - 3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul, Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

Abstrak

Sebuah cerita fabel ringan yang mengangkat kisah dua ekor kodok kecil (Bancet) yang hendak melompat ke sebuah kolam, dirangkum dengan humor singkat yang menyenangkan. Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “Bancet” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “Bancet” berdurasi 2 menit 14 detik. Jumlah *shot* mencapai 60 *shot* dengan total 3240 *frameformat* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, Kodok Kecil, Humor, Prinsip Animasi

A. Latar Belakang

Hutan hujan tropis menyimpan berbagai keanekaragaman baik itu fauna atau floranya. Hutan hujan tropis banyak ditemui di berbagai belahan bumi, salah satu hutan hujan tropis dengan berbagai flora dan fauna unik adalah Hutan Hujan Amazon yang berada di Brazil, hutan yang meliputi wilayah seluas 7.000.000 km² memiliki curah hujan tinggi setiap tahunnya, membuat hutan ini menjadi rumah dari berbagai spesies hewan baik itu Mamalia, Amfibia, Reptil, serangga (*Insecta*), berbagai jenis unggas (*Aves*), dan ikan (*Pisces*). Selain Hutan Hujan Amazon, Negara Kesatuan Republik Indonesia juga memiliki hutan hujan tropis yang tersebar di Kepulauan Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, Indonesia adalah negara tropis tepat di lingkaran garis Khatulistiwa dengan curah hujan tinggi dan dataran luas, Indonesia menyimpan berbagai spesies yang terdistribusi dari Sabang sampai Merauke, persebaran ini dibagi menjadi 3 wilayah oleh Seorang ahli ilmu alam, Alfred Russel Wallace (1823-1913) yaitu Fauna Asiatis, Fauna Endemik, dan Fauna Australis. Tony Whitten, R.E. Seoriaatmadja, dan Suraya A. Arif menuliskan dalam buku mereka Ekologi Jawa dan Bali Jilid 2 (*The Ecology of Java and Bali 2*) yang mencantumkan opini A.R. Wallace tentang Pulau Jawa (Ekologi Jawa dan Bali) (1999, 3)

Secara Keseluruhan, dan dari berbagai sudut pandang. Jawa mungkin merupakan pulau tropis yang paling menarik di dunia di seluruh bagiannya, terutama di bagian timur terletak hutan yang lebat, candi, kuburan, dan patung-patung yang indah dan peninggalan kota-kota yang sangat luas dimana Harimau, Banteng, dan Kerbau Hutan berkeliaran tanpa gangguan; (A.R. Wallace, 1869)

Wallace mengungkapkan kekagumannya pada kekayaan alam Indonesia karena di Pulau Jawa dan Bali memiliki 87 jenis ular darat dan ular laut, 42 jenis kadal, cicak, dan biawak, 8 jenis kura-kura, dan 36 amfibi. Itu sudah sangat menunjukkan kalau persebaran Fauna sangat besar di Indonesia. Keinginan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang keanekaragaman dan besarnya persebaran Amfibia terutama spesies Bancet menjadi latar belakang terciptanya ide pembuatan cerita sepasang Bancet yang hendak melompat ke kolam dengan menjadikannya sebuah film animasi pendek 2D. Animasi 2D dipilih karena pengerjaannya cepat dan lebih cocok dalam membangun mood cerita.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun cerita tentang salah satu spesies amfibia yang menarik lewat film animasi 2D “Bancet”?
2. Bagaimana memproduksi sebuah film animasi “Bancet” dengan teknik 2D?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Bancet” antara lain :

1. Untuk menghibur dan mengajak audiens tertawa dengan menonton Animasi ‘Bancet’
2. Untuk menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “Bancet” ini adalah:

1. Usia : Semua Umur
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari film “Bancet” yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 2menit 15 detik dengan jumlah 3240 *frame* : 24 *framepersecond* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi

a. Penulisan Cerita

Cerita ditulis berawal dari Ban dan Cet, sepasang kodok kecil yang hendak melompat berenang ke kolam dari jendela rumah di lantai 2. Setelah mendengar gemericik air.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual dan teori mengenai Flora dan Fauna yang lebih diutamakan adalah tentang spesies Amfibi.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Ban dan Cet ,

d. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat langsung melalui sketsa di *software Paint Tool SAI 1.1*

2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai.

a. *Background/Environment*

Dalam pembuatan *background* tahap awal, *background* langsung di- *tracing* dari *Storyboard* yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring* dalam *software Paint Tool SAI .1.1*

b. *Dubbing*

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter.

c. *Sound Effect*

Lebih banyak menggunakan *Music Illustration Movement* sendiri dengan memadukan alat musik *Bassoon* dan *Clarinet*.

d. *Key Animation*

Dalam pembuatan *key animation* dimulai dari potongan *storyboard* yang telah disusun terlebih dahulu sesuai urutan

e. *Inbetween*

Karakter animasi digerakkan satu per satu menggunakan bantuan *software animasi ToonBoom Studio 8.0* dan *Toon Boom Harmony*.

f. *Clean Up and Coloring*

Clean Up dan *Coloring* tiap karakter di dalam *scene* menggunakan *software Toonboom Harmony*.

g. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background*

h. Musik

Musik yang menjadi *soundtrack* pada animasi “Bancet” adalah *The Builder* karya Kevin Macleod

3. PascaProduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian.

a. *Editing*

Proses penggabungan antar *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*.

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Bancet”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4.

c. *Display dan Merchandising*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat,

F. Landasan Teori

Animasi sendiri merupakan salah satu media alternatif untuk menyampaikan cerita hiburan, edukasi, sejarah, infografis, bahkan dokumenter. Menurut Gotot Prakosa dalam Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia) (2010, 76),

sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, bahkan sudah di seluruh dunia, manusia mengenal animasi, bukan hanya sebagai konsumen tetapi juga produsen sekaligus, bahkan diakui sebagai budaya. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta.

Dewasa ini animasi tumbuh menjadi media interaktif baru untuk masyarakat Masyarakat semakin maju, mereka semakin mengenal teknologi dan terus menjalin berbagai aktifitas, adanya *Gadget* dan *Smartphone* mempermudah dalam

mengakses apapun melalui media social Menurut Liz Blazer dalam *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)* (2016, 1), Animasi adalah media pengisahan cerita tanpa batas. Seniman bisa membuat dunia menentang grafitasi, beralih dari faktual ke fantasi, dan membawa penonton ke tempat yang tidak pernah mereka bayangkan.

Salah satu Teknik animasi yang banyak dipakai adalah Teknik Animasi 2D.

1. Animasi 2D

Menurut Agus Suheri (2006:2) Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Sementara Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi.

Ada 2 Tipe animasi 2D yaitu Animasi *Cel* dan Animasi *Path*.

a. Animasi *Cel*

Animasi Cel berasal dari kata “*Celuloid*”, yaitu bahan dasar dari pembuatan jenis ini ketika tahun-tahun awal terciptanya animasi. Animasi Cel merupakan lembaran-lembaran yang disusun membentuk animasi tunggal

b. Animasi *Path*

Animasi Path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Biasanya animasi ini digunakan dalam *Motion Graphic*.

Animasi 2D menjadi media paling cocok untuk menyampaikan ‘perasaan’ kepada audiens. Unsur lain yang membangun sebuah animasi agar lebih hidup adalah cerita atau teknik bercerita (*Story Telling*).

Ada beberapa macam jenis cerita diantaranya:

2. Jenis-Jenis Cerita

a. Cerita Legenda

Cerita Legenda menceritakan asal-usul suatu tempat yang dikaitkan dengan mitos rakyat setempat, seperti cerita asal – usul tentang Gunung Tangkuban Perahu.

b. Cerita Fabel

Cerita tentang kehidupan binatang yang jenaka dan berperilaku layaknya manusia dengan membawa etika dan juga budi pekerti

c. Cerita Jenaka

Cerita ringan dan menghibur juga cukup terkenal karena menjadi salah satu karya sastra klasik.

Dari eksplorasi yang telah dilakukan dipilihlah animasi 2D sebagai teknik yang akan diterapkan pada Animasi “Bancet”, karena lebih mendukung dalam *Story telling* dalam membawakan cerita fabel. Cerita fabel terpilih karena cocok untuk membawakan peran dua ekor kodok ceroboh lucu yang bisa dinikmati semua umur, dari “Animasi Bancet” diharapkan mampu memperkenalkan salah satu jenis amfibia yang berada di Indonesia dengan lebih menarik lewat animasi 2D. Dalam pembuatan Animasi “Bancet” di dalamnya menerapkan 12 Prinsip Animasi yang diperkenalkan oleh Animator *Disney, Ollie Jhonston* dan *Frank Thomas* dalam buku *The illusion of Life :Disney Animation* (1995, 47-69),

Berikut adalah 12 Prinsip Animasi, diantaranya adalah :

1. *Squash and Stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *raight ahead dan Pose to Pose*
5. *Follow Through and Overlapping Action*
6. *Slow In and Slow Out*
7. *Arcs*
8. *Secondary Action*
9. *Timing*
10. *Exaggeration*
11. *Solid Drawing*
12. *Appeal*

G. Tinjauan Karya

1. Zig and Sharko

Zig and Sharko adalah animasi Perancis yang dibuat oleh Oliver Jean Marie dan diproduksi oleh *Xilam Animation*.



Zig and Sharko Animation

(<https://www.roblox.com/games/175372622/Zig-And-Sharko-Fishy-Story>)

2. Looney Tunes – Rabbit Seasoning.

Looney Tunes dalam tema ‘*Rabbit Seasoning*’ ini kisah antara Bugs Bunny dan Daffy Duck pada musim gugur, di sutradarai oleh Charles M. Jones dan tayang pada 20 September 1952 di Amerika Serikat

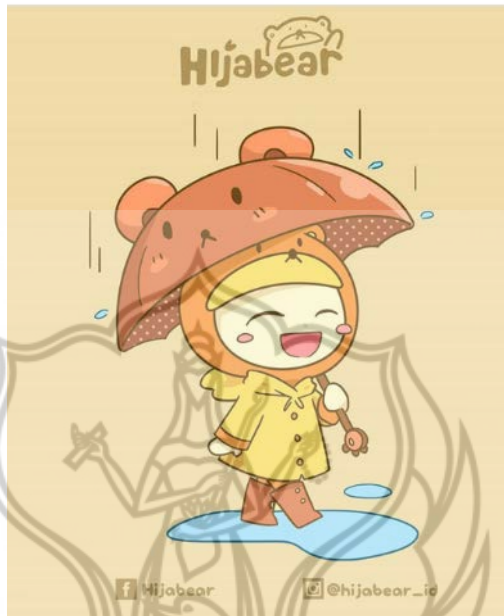


Looney Tunes – Rabbit Seasoning

(<http://www.supercartoons.net/images/cartoons/rabbit-seasoning.jpg>)

3. Hijabear

Hijabear adalah animasi serial anak-anak karya Dwiki Pandu yang ditayangkan pada jejaring sosial berbasis *Youtube* dan Instagram. Animasi ini ditayangkan oleh @Kartoonchannel .



Adek Aya dari Hijabear

H. Cerita

1. Tema

Terinspirasi dari sepasang kodok kecil akuatik dari suku *DicroGlossidae* yang diangkat menjadi cerita fabel singkat, cerita kedua kodok kecil tersebut yang ingin masuk ke kolam dari jendela lantai 2 sebuah rumah karena mendengar suara gemericik air.

2. Sinopsis

Bercerita tentang sepasang Bancet (kodok kecil) yaitu Bancet sawah hijau bernama “Ban” dan Bancet rawa bernama “Cet” yang hendak mandi ke kolam karena mendengar suara gemericik air di bawah jendela rumah lantai 2. Mereka berdua bercakap-cakap sejenak dan memutuskan untuk masuk ke kolam, mereka berdua terdiam sebentar sampai Ban melirik ke bawah dan ternyata dia bersiap untuk melompat duluan. Cet yang turun belakangan menyusul kawannya yang babak belur di dalam kolam. Saat mereka bangun dan keluar dari kolam, terdengar gemericik air. Ternyata suara itu berasal dari kolam sebelah yang ada airnya. Cet Cuma nyengir dan sukses di pukul oleh Ban dengan pentungan.

b. Cet

Cet adalah **Deutragonis** yang berarti karakter utama kedua di dalam cerita. Cet adalah kodok kecil dengan perawakan gemuk berwarna cokelat dengan tutul hitam. Dia adalah salah satu kodok dari suku *Dicroglossidae* dan memiliki nama ilmiah *Occidozyga O. Sumatrana* dengan ukuran 20-30 mm.



Cet Character Sheet

2. Karakter Pendukung

Berikut ini adalah karakter pendukung yang berperan pada animasi “Bancet

a. Ncu

Ncu adalah jenis burung Sikatan biru-muda (*Cyornis unicolor*) [spesies](#) burung dari keluarga [Muscicapidae](#), dari [genusCyornis](#). Burung ini merupakan jenis burung pemakan serangga dan memiliki habitat di hutan subtropik atau hutan tropik yang lembab. Burung ini tersebar di Pulau Jawa, Bali, dan Sumatra.



Ncu Character Sheet

J. Software

Software yang digunakan adalah :

1. Toon Boom Harmony 8.0
2. Toon Boom Storyboard 2.5

3. *Toon Boom Studio 8.1*
4. *Paint Tool SAI 1.1*
5. *Adobe After Effect CS6*
6. *Sibelius 7.5*
7. *Adobe Audition*
8. *Adobe Photoshop CS3*

K. Background Music

Musik yang digunakan adalah *Soundtrack : The Builder* karya Kevin Macleod yang *Free Royalty* dan bisa di-download dalam *Google.com* di <http://incompetech.com/Royalty Free Music>. Musik ini akan dipadukan dengan *Bassoon* dan *Clarinet* untuk menciptakan *atmosphere* kodok lebih kuat. *The Builder* akan menjadi *Opening* dan *Ending* pada Animasi “Bancet”.

L. Konsep Dasar

Animasi “Bancet” mengalami pengembangankonsep dan desain karakter seiring berjalannya pembimbingan, konsep, dan karakter sedikit mengalami perubahan terutama pada Karakter Ban si Bancet sawah hijau, di awal dia terlihat sangat cuek dan kurang menunjukkan kalau dia adalah tipe kodok pemalas, karena itu bagian kelopak mata Ban yang awalnya lurus diubah menjadi sedikit melengkung, untuk menambahkan kesan bahwa dia malas dan cuek.

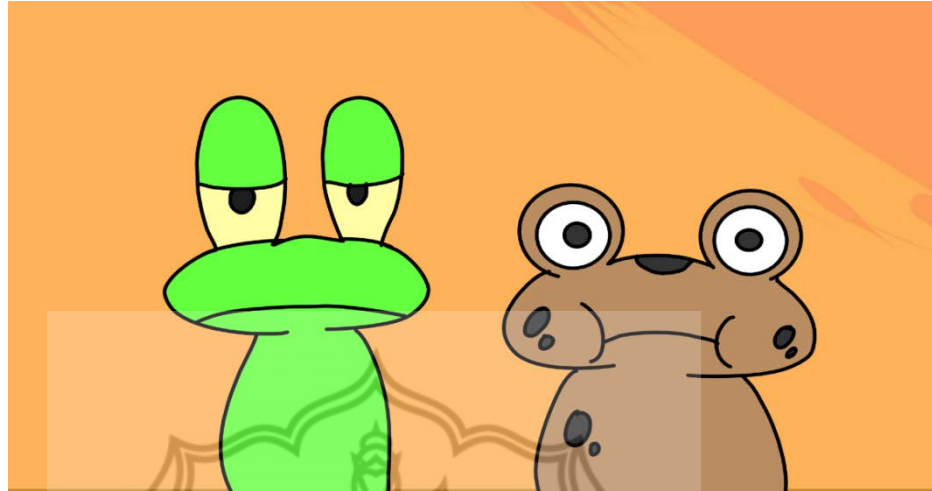
Tema pada animasi “Bancet” adalah tentang sepasang kodok kecil (Bancet) yang masing-masing adalah Bancet sawah hijau dan Bancet Rawa yang keduanya berasal dari Ordo Anura dalam Klasifikasi Hewan (*Kingdom Animalia*), mereka salah satu dari suku *Dicroglossidae*. Keduanya memiliki nama ilmiah, yaitu nama ilmiah dari Bancet sawah hijau adalah *Occidozyga lima Kuhl & van Hasselt, (1822.)* dan nama ilmiah dari Bancet Rawa adalah *Occidozyga O. Sumatrana* kedua jenis ini tersebar di Pulau Jawa, Sumatra, dan Bali.

M. Pembahasan Isi Film

1. Preposisi

Dalam animasi “Bancet” bertemakan sepasang Bancet yang divisualisasikan dalam pengerjaan animasi “Bancet” banyak melalui proses pengembangan ide mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Secara teknis penganimasian, 12 prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, mulai dari *solid drawing, timing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow*

trough, and overlapping action, straight ahead, pose to pose, staging, appeal, exaggeration.



Pengenalan Tokoh Utama

2. Konflik

. Konflik yang terjadi adalah ketika Ban melesat terjun ke arah kolam, sebelumnya dia sudah mengambil ancang-ancang terlebih dahulu , permasalahan terjadi ketika Ban yang sudah mengudara terjun ke bawah melihat kalau kolamnya ternyata kosong.



Ban Histeris Melihat Kolam Kosong

3. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika Ban menghantam tanah, ketika adegan terakhir di *shot* 38 dimana wajah Ban berada di posisi kamera *Extreme Close Up* dan langsung *Till up* bersamaan dengan adanya *Camera Shake*.



Ban *Extreme Close Up*

Setelah terjadi benturan, hasilnya Ban tertancap di dalam kolam, dengan posisi terbalik. Saking kerasnya benturan membuat Ban sulit membalikkan badannya sendiri.



Ban Terjembab di Tanah

Ban yang berhasil mengeluarkan kepaanya disambut oleh Cet yang turun belakangan, Cet sempat mencolek-colek Ban saat dia terjembab. Dengan wajah kesal Ban melirik Cet yang hanya tersenyum



Ban Menatap Cet Kesal

Adegan selanjutnya menjadi kesimpulan penutup ketika terdengar kembali suara gemericik air, ternyata setelah melongok dari kolam ,suara gemericik air itu berasal dari kolam sebelah, Ban yang kesal karena kebodohnya ditambah Cet yang hanya tersenyum karena dia berhasil selamat langsung jadi sasaran Ban dan memukulnya.



Ban dan Cet Melihat Kolam yang Ada Airnya

N. Harga Jual Animasi

Karena bidang animasi adalah bidang yang relatif masih baru di Negara Indonesia, belum banyak asosiasi maupun regulator resmi yang menangani bidang ini. Namun seiring berjalannya waktu, mulai muncul asosiasi yang mau memayungi animasi dan menjadikan animasi sebagai Industri Kreatif baru yang diresmikan oleh pemerintah. Salah satu penggeraknya adalah BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif). Melihat potensi di dunia animasi yang mulai terlihat, animasi mulai memiliki tempat dan nilai jual yang sesuai standar. Pada film animasi 2D “Bancet” penentuan harga jual diperhitungkan dari keseluruhan biaya pembuatan dan produksi yang nantinya menjadi tambahan *profit* untuk film animasi “Bancet” atau digunakan untuk produksi di *project* berikutnya.

Untuk film animasi 2D “Bancet” dikenakan biaya sebesar Rp. 20.000.- per *frame*. Jika dengan durasi film selama 2 menit 15 detik dengan total *frame* sebanyak 3240, dimana dalam 1 detik ada 24 *frame* maka akan didapatkan jumlah harga keseluruhan sebagai berikut :

$$\text{Harga per } \textit{frame} \text{ Rp. } 20.000 \times 3240 \textit{ frame} = \text{Rp. } 64.800.000,00,-$$

O. PipeLine



P. Penutup

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi Bancet

1. Penciptaan Film Animasi 2D “Bancet” telah selesai dengan durasi utuh 2 menit 15 detik.
2. Jumlah *shot* mencapai 53 *shot* dengan total 3240 *frameformat* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*).
3. Penciptaan Film Animasi 2D “Bancet” telah membentuk suatu cerita fabel yang berfokus pada salah satu spesies amfibia Ordo Anura dengan nama latin *Dicroglossidae*
4. Penciptaan Film Animasi 2D “Bancet” menggunakan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out , arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

Q. Saran

Berbagai proses Penciptaan Film Animasi 2D “Bancet” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya dalam film dan animasi akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan film.
2. Melakukan eksplorasi langsung ke lapangan.
3. Sebelum memulai menciptakan karya memerlukan riset, agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Blazer, Liz. 2016. *Animated Storytelling (Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics)*. Peachpit Press.
- Erianto, Nurdjali, Bachrun, Sari, Novita. 2018. *Jurnal Keanekaragaman Jenis Ampibi (Ordo Anura) Dalam Kawasan Hutan Lindung Gunung Ambawang Kecamatan Kubu Kabupaten Kubu Raya*. Universitas Tanjungpura.
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy. Disney Productions.
- Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington: Elsevier.
- Whitten, Tony, Soeriaatmadja. R.E, dan Affif.A. Suraya, 1999. *Ekologi Jawa danBali(The Ecology of Java and Bali)*. Dalhausie University Canadian International Development Agency.
- William,Richard. 2001. *Animation Survival Kit*. United State

Laman

[Http://www.plengdut.com /pesebaran-fauna-indonesia/222/](http://www.plengdut.com/pesebaran-fauna-indonesia/222/) ;10 Mei 2018
Pukul 09.00 WIB

[Http://fiani93.blogspot.com/2015/12/pengertian -animasi-2d3d-dan-stopmotion-html?m=1](http://fiani93.blogspot.com/2015/12/pengertian-animasi-2d3d-dan-stopmotion-html?m=1) ; 17 Mei 2018 Pukul 16.00

[Http://www.galeriananda.com/page/75/macam-macam-dan-jenis-cerita-anak.](http://www.galeriananda.com/page/75/macam-macam-dan-jenis-cerita-anak)
20 Mei Pukul 11.00

[https://id.wikipedia.org/wiki/Hutan Amazon](https://id.wikipedia.org/wiki/Hutan_Amazon) ; 22 Mei 2018 Pukul 10.00

