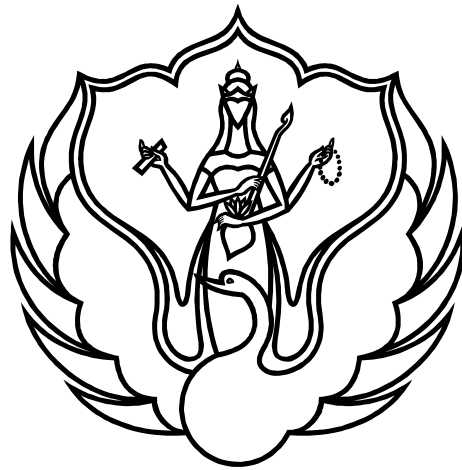


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
“THE PENDANT”**



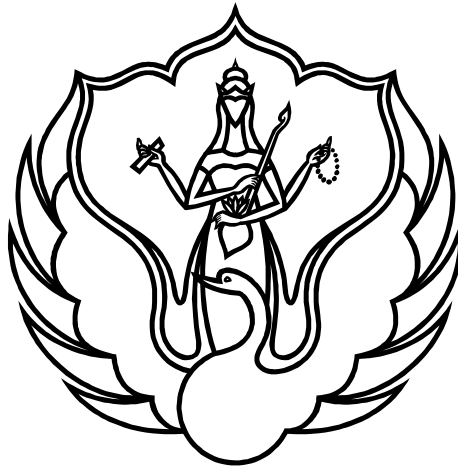
Widya Arumba Rizki Lestari
NIM 1600145033

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

2019

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“THE PENDANT”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Widya Arumba Rizki Lestari
NIM 1600145033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

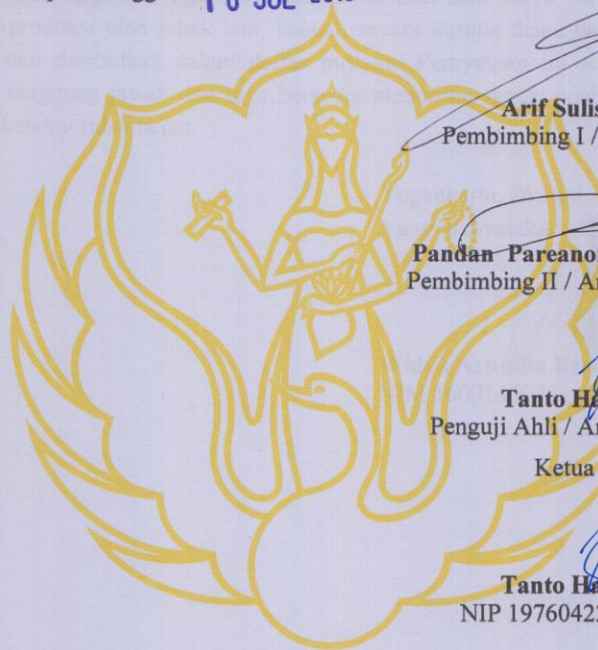
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "THE PENDANT"

Disusun oleh:

Widya Arumba Rizki Lestari
NIM 1600145033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...10 JUL 2019...



Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Pareanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Tanto Harthoko, M.Sn
Penguji Ahli / Anggota Penguji
Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn
NIP 19760422200501 1 002

Mengetahui,
Dekan

Marsudi, S.Kar., M. Hum
NIP 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Widya Arumba Rizki Lestari

No. Induk Mahasiswa : 1600145033

Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Film Animasi 2D “The Pendant”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Yang menyatakan

Widya Arumba Rizki Lestari

NIM 1600145033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Widya Arumba Rizki Lestari

No. Induk Mahasiswa : 1600145033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**Pembuatan Film Animasi 2D
“The Pendant”**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Yang menyatakan

Widya Arumba Rizki Lestari

NIM 1600145033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*The Pendant*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini lah merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*The Pendant*” adalah cerita tentang seorang pemuda yang mencoba membalaskan dendam ayahnya disaat perang, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita ringan dan menarik melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu dan kakak yang selalu mendukung secara materil dan kasih sayang dari luar kota dan senantiasa memberikan motivasi dalam penciptaan karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, selaku Dosen Wali, dan selaku penguji ahli;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing I
7. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku dosen pembimbing II
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016;
10. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Clean up*, *Coloring*, musik, dan *Compositing*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*The Pendant*” memberikan

manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Widya Arumba Rizki Lestari

INTISARI

Sebuah cerita tentang seorang pemuda yang mencoba membalaskan dendam ayahnya disaat perang. Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*The Pendant*” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, *concept*, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “*The Pendant*” berdurasi 2 menit 26 detik. Jumlah *shot* mencapai 18 *shot* dengan total 2780 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan beberapa Prinsip Animasi (*staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *timing*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, The Pendant, Perang, Prinsip Animasi

ABSTRACT

A story about a young man who tried to avenge his father during the war. 2D animation is a technique used in the process of making animation “The Pendant” through three stages, namely preproduction (story writing, concept, character design, and storyboard), production (background, sound effect, key animation, inbetween, clean up and coloring, compositing, and scoring), and postproduction (editing, render and mastering).

2D Animation Film “The Pendant” is 2 minutes 2 seconds long. The number of shots reached 18 shots with a total of 2780 frames in the HDTV format 1080x720 px 24 fps. In this animation apply several Animation Principles (staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, timing, solid drawing, and appeal).

Keywords: 2D Animation, The Pendant, War, Animation Principle

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
INTISARI.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan.....	3
D. Target Audien	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II EXPLORASI.....	7
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN	15
A. Konsep.....	15
B. Cerita	15
1. Tema	15
2. Sinopsis.....	15
3. <i>Treatment</i>	17
4. Naskah	19
5. Shot list	22
C. <i>Pipeline</i>	25
D. Desain	26
1. Desain Karakter	26
a. Karakter Utama.....	26
b. Karakter Pendukung.....	28
c. Refrensi Desain Karakter	29
2. <i>Background</i>	29
3. <i>Storyboard</i>	33
E. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir	36
F. Konsep Sinematografi	36
1. <i>Lighting</i>	36
2. <i>Shot Size</i>	37
3. <i>Camera Motion</i>	38

G. <i>Software</i>	39
BAB IV PERWUJUDAN	40
A. Praproduksi	40
1. Konsep Dasar	40
2. Desain Karakter	40
B. Produksi	43
1. <i>Stillomatic</i>	43
2. <i>Background</i>	45
3. <i>Animating</i>	48
a. <i>Rought Animation</i>	49
b. <i>Cleanup</i>	51
c. <i>Colouring</i>	51
C. Pascaproduksi	52
1. <i>Compositing</i>	52
2. Musik.....	54
3. <i>Editing</i>	55
4. <i>Mastering</i>	56
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Pembahasan Isi Film.....	57
1. Prepersisi	57
2. Konflik	59
3. Resolusi	60
B. Penerapan Prinsip Animasi.....	61
C. Biaya Anggaran	67
1. Biaya Perlengkapan.....	67
2. Biaya Tenaga Kerja Langsung	68
3. Biaya <i>Overhead</i> Perbulan.....	68
4. Biaya <i>Merchandise</i>	69
5. Harga Jual Animasi	69
BAB VI PENUTUP	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Grounded Animation</i>	12
2. Gambar 2.2 <i>Background</i> dan Suasana Film Animasi <i>Grounded</i>	12
3. Gambar 2.3 <i>The Tree Animation</i>	13
4. Gambar 2.4 Senjata M1Garand.....	13
5. Gambar 2.5 Seragam Tentara Inggris	14
6. Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Pembuatan Film Animasi <i>The Pendant</i>	25
7. Gambar 3.2 Konsep Awal Desain Karakter Leon.....	26
8. Gambar 3.3 Konsep Awal Desain Karakter Leon.....	27
9. Gambar 3.4 Konsep Desain Karakter Ayah.....	28
10. Gambar 3.5 Referensi Desain Karakter	29
11. Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> eksterior Film Animasi 2D “ <i>The Pendant</i> ” ...	31
12. Gambar 3.7 Konsep <i>Background</i> Interior Film Animasi 2D “ <i>The Pendant</i> ”	32
13. Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman 1	33
14. Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman 2	34
15. Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman 3	34
16. Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Halaman 4	35
17. Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Halaman 5	35
18. Gambar 3.13 Contoh <i>Background Lighting</i>	37
19. Gambar 3.14 Contoh <i>Shot Size</i>	38
20. Gambar 3.15 Contoh <i>Camera Motion</i>	39
21. Gambar 4.1 Desain Karakter Tokoh Leon	42
22. Gambar 4.2 Desain Karakter Tokoh Ayah dan Pendukung.....	42
23. Gambar 4.3 Proses Pengerjaan <i>Stillomatic</i>	44
24. Gambar 4.4 <i>Stillomatic</i>	44
25. Gambar 4.5 Konsep <i>Background</i> Eksterior Film Animasi 2D “ <i>The Pendant</i> ” ...	47
26. Gambar 4.6 Konsep <i>Background</i> Eksterior Film Animasi 2D “ <i>The Pendant</i> ” ...	47
27. Gambar 4.7 Proses Pembuatan <i>Background scene 3 shot 3</i>	48
28. Gambar 4.8 Proses <i>Animating Scene 3 Shot 2</i>	49
29. Gambar 4.9 Pembuatan <i>Keyframe</i>	50
30. Gambar 4.10 Pembuatan <i>Inbetween</i>	51
31. Gambar 4.11 Proses <i>Colouring</i> Karakter Leon.....	52

32. Gambar 4.12 Proses <i>Compositing</i> Film “ <i>The Pendant</i> ”	54
33. Gambar 4.13 Proses <i>Editing</i> Film “ <i>The Pendant</i> ”	55
34. Gambar 5.1 Preposisi Pada <i>Scene 2 Shot 2</i>	57
35. Gambar 5.2 Preposisi Pada <i>Scene 3 Shot 1</i>	58
36. Gambar 5.3 Preposisi Pada <i>Scene 3 Shot 2</i>	58
37. Gambar 5.4 Konflik Pada <i>Scene 3 Shot 4</i>	59
38. Gambar 5.5 Konflik Pada <i>Scene 4 Shot 1</i>	60
39. Gambar 5.6 Resolusi Pada <i>Scene 10 Shot 1</i>	61
40. Gambar 5.7 <i>Staging</i>	62
41. Gambar 5.8 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	62
42. Gambar 5.9 <i>Follow Trought and Overlapping Action</i>	63
43. Gambar 5.10 <i>Slow in Slow Out</i>	64
44. Gambar 5.11 <i>Arcs</i>	65
45. Gambar 5.12 <i>Timing</i>	65
46. Gambar 5.13 <i>Solid Drawing</i>	66
47. Gambar 5.14 <i>Appeal</i>	67

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 <i>Treatment “The Pendant”</i>	17
2. Tabel 1.2 <i>Shot List “The Pendant”</i>	22
3. Tabel 1.2 Jadwal Produksi <i>“The Pendant”</i>	36
4. Tabel 2.1 Data <i>Frame</i> dan <i>Shot</i> Film <i>“The Pendant”</i>	53
5. Tabel 2.2 <i>Spotting Nots “The Pendant”</i>	54
6. Tabel 3.1 Biaya Perlengkapan Produksi Film.....	67
7. Tabel 3.2 Biaya Tenaga Kerja Produksi Film.....	68
8. Tabel 3.3 Biaya <i>Overhead</i> Per Bulan.....	68
9. Tabel 3.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

The Pendant berarti Liontin, yang sering dijadikan sebagai kalung. Cerita pada animasi 2D "*The Pendant*" ini bergenre drama dan perang. Tokoh Leon ini berumur 15 tahun yang selalu menunggu kedatangan sang ayah sampai ia berumur 18 tahun dan ternyata sang ayah telah tiada pada saat perang dulu. Karena itu Leon semakin yakin untuk ikut militer demi ayahnya dan ikut ke medan perang. Setelah perang mulai tenang ia menemukan kalung ayahnya yang juga sama seperti miliknya. Namun, tak lama dari itu ia tertembak tepat di kepalanya dan kalung itu jatuh saling berdempetan. Didalam kalung itu ada foto ayahnya dan Leon saat masih kecil dan perlahan-lahan terlihat Leon lari memeluk sang ayah. Konflik yang dirasakan anak itu menjadi konflik batin. Hal itu memotivasinya untuk melakukan sebuah tindakan negatif, yaitu mencoba membalas dendam

Tentara adalah salah satu kelompok profesional yang harus dimiliki oleh setiap negara. Tentara terdiri kelompok orang yang terorganisasi dengan disiplin untuk melakukan pertempuran yang tentunya berbeda dengan kelompok orang-orang sipil. Mereka adalah orang pilihan yang secara material digaji oleh negara dan dipersiapkan hanya untuk bertempur dan memenangkan peperangan guna mempertahankan eksistensi sebuah negara.

Animasi 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), sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, 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.

Teknik 2D dipilih agar penggambaran visual dan pergerakan dalam setiap frame terlihat lebih dramatis sehingga konflik yang dibangun dalam cerita akan lebih menarik. Walaupun harus menggambar *frame by frame* dalam tiap adegan, teknik 2D lebih ringkas dan tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi

untuk membuatnya. Terlebih lagi untuk menyatukan antara susunan *frame* yang bergerak dengan background agar menjadi satu *shot* utuh, cukup pindah kedalam *software* pengolah video sehingga tidak semua dikerjakan dalam satu *software* saja yang kemungkinan dapat menghambat kinerja *software* itu sendiri.

Menurut Partono Sunyoto (2017: 1) animasi juga sebagai cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Ada penggunaan aturan filmis, semisal hitungan satuan *cut*, *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, atau *angel* seperti *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *cut to*, *iris*, dan sebagainya), skenario, dan lain-lain.

Pada dasarnya membuat animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objeknya semata, tetapi lebih dari itu, yaitu bagaimana “menghidupkan objeknya” sehingga animasinya terkesan hidup dan bernyawa, seperti layaknya makhluk hidup. Mampu berekspresi, tertawa, tersenyum, menangis, dan bertingkah laku layaknya seorang aktor atau aktris.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana proses dalam pembuatan film pendek *The Pendant* menggunakan teknik 2D.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*The Pendant*” antara lain :

1. Untuk menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual yang diimbangi dengan konflik yang menarik, serta audio yang sesuai.
2. Memenuhi kebutuhan tugas kuliah.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 2D “*The Pendant*” ini adalah:

1. Usia : 13 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan

- 4. Status sosial : Semua kalangan
- 5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan sasaran penonton untuk film animasi ini, maka dibuatlah animasi pendek dengan ketentuan sebagai berikut:

- Judul karya : *The Pendant*
- Teknik : Animasi 2D
- Durasi Karya : 2 menit 22 detik
- Format vidio : HDTV 1920 x 1080 px 24 *fps* (*frame per second*)
- Render : format mp4, H264

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pra Produksi

a. Ide dan Konsep

Inti cerita film *The Pendant* ini diambil dari kisah nyata yang hanya saja mengubah semua latar belakangnya, cerita ini dimulai dari pencarian ide, sinopsis, *treatment* hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter, background, dan warna .

c. *Design character*

Desain karakter dalam film *The Pendant* ini menggunakan *style* kartun, desain karakter utama akan dibuat detail mulai dari pose hingga ekspresi dan sedangkan desain karakter pendukung hanya dibuat seperlunya saja.

d. Sinopsis

Seorang pemuda yang mencoba membalaskan dendam ayahnya disaat perang.

e. Skenario

Tahap selanjutnya dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian *scene*, babak dan deskripsi. Penjelasan rinci dari *scene* awal dimana ia menunggu sang ayah kembali namun beberapa tahun kemudian ia mendapat kabar duka.

f. *Storyboard*

Storyboard The Pendant akan dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* dan *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan gambar digital.

g. *Background music (BGM)* dan *Sound effect*

BGM adalah musik latar unruk mendukung suasana dan emosi dalam cerita animasi. *Sound effect* adalah *effect* suara yang ditambahkan ke dalam suatu aksi agar adegan terasa dramatis.

2. Produksi

a. *Background/Environment*

Background dan *environment* yang digunakan dalam film animasi lebih mengutamakan ruang *exterior* dimana sang tokoh akan melakukan perannya. Proses pembuatan akan dibuat secara *digital* menggunakan *PaintTool SAI 2*.

b. *Key animation*

Pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar dengan teknik digital.

c. *Inbetween*

Karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate* 24 *fps*. Penganimasian menggunakan teknik *2D onion skin* yang mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*. Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up*

dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6*.

d. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

e. Musik

Musik yang digunakan bergenre drama dan dibuat Original Sountrack (OST) oleh tim produksi yang khusus menangani music sesuai yang direncanakan, sehingga dapat membangun suasana yang sesuai dalam adegan film.

3. Pasca produksi

a. *Editing*

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

b. *Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi "*The Pendant*", yaitu proses meng-*exportfile* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul.