

DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D “TARIAN DALAM HENING” DI PIXLI STUDIO

Putu Natasha Reviana Susanto¹, Ida Bagus Ketut Trinawindu², Ni Ketut Rini Astuti³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah,
Sumerta, Kec. Denpasar Tim., Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: natasha.reviana18@gmail.com

Abstrak

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan harapan memberikan manfaat positif bagi seluruh mahasiswa di perguruan tinggi. Salah satu dari sekian banyak kegiatan dalam program MBKM adalah Magang/Praktik kerja yang memberikan penawaran wawasan serta pengalaman kerja nyata dengan manfaat lain seperti melatih kerjasama serta kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah di dunia profesional. Pixli Studio adalah salah satu studio berbasis animasi dua dimensi, berlokasi di Gianyar, Bali, yang menawarkan lowongan Magang/Praktik kerja baik untuk mahasiswa perguruan tinggi maupun siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Tidak hanya berfokus pada usaha, Pixli Studio juga sering berpartisipasi dalam berbagai kompetisi dan festival seni. Salah satu festival seni tersebut adalah Festival Seni Bali Jani 2024. Pixli Studio berencana untuk berpartisipasi dengan membawakan proyek animasi terbarunya berjudul “Tarian dalam Hening”. Dalam pengerjaan suatu animasi, ada banyak sekali *jobdesk* penting yang berbeda, dimana salah satunya adalah desain karakter, yang merupakan bagian krusial dalam suatu cerita atau animasi. Selain membantu membawakan cerita dengan lebih baik, desain karakter yang dibuat dengan baik akan menambah kesan dari cerita tersebut, sehingga menjadi daya tarik tambahan untuk para audiens.

Kata Kunci : Magang, Pixli Studio, Desain Karakter

Abstract

The Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) program was launched by the Ministry of Education and Culture with the hope of providing positive benefits for all university students. One of the activities in the MBKM program is internships/practical work, which offers insights and real work experience along with other benefits such as fostering teamwork and critical thinking skills to solve problems in the professional world. Pixli Studio, a two-dimensional animation-based studio located in Gianyar, Bali, offers internship/practical work opportunities for both university students and vocational school students. In addition to focusing on business, Pixli Studio frequently participates in various competitions and art festivals. One such art festival is the 2024 Bali Jani Arts Festival. Pixli Studio plans to participate by presenting its latest animation project titled "Tarian dalam Hening" (Dance in Silence). In the creation of an animation, there are many important roles, one of which is character design, a crucial part of any story or animation. Well-designed characters not only help convey the story better but also enhance the overall impression of the story, thus becoming an additional attraction for the audience.

Keyword : Internship, Pixli Studio, Character Design

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan Kebudayaan mengeluarkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan harapan akan mendatangkan berbagai manfaat positif bagi mahasiswa dari seluruh perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Mahasiswa, khususnya mahasiswa ISI Denpasar dapat mulai berpartisipasi dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) ketika menginjak semester ke-6 dengan persyaratan Satuan Kredit Semester (SKS) yang mencukupi. Salah satu dari beberapa kegiatan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dapat dipilih oleh mahasiswa adalah Magang/Praktik kerja. Dalam kasus ini, penulis memilih Magang/Praktik kerja sebagai kegiatan dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang sudah disediakan.

Magang/Praktik kerja merupakan aktivitas pembelajaran di luar kampus yang membantu memberikan wawasan dan pengalaman praktik kerja kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memiliki kompetensi yang memadai dalam melaksanakan tugas yang sesuai dengan bidang keahliannya. Tidak hanya pengalaman praktik saja, mahasiswa juga mampu mempelajari berbagai macam hal yang mungkin tidak disajikan dalam perkuliahan, serta melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerjasama memecahkan masalah yang ada di dunia kerja dengan rekannya. Dengan Magang/Praktik kerja ini, mahasiswa dapat melihat garis besar bagaimana industri itu bekerja dan merasakan bagaimana rasanya menjadi bagian dari industri itu sendiri, agar nantinya mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan dunia kerja yang sesungguhnya.

Kegiatan Magang/Praktik kerja tentunya hanya dapat dijalankan dengan partisipasi mitra perusahaan dengan bidang yang mahasiswa rasa cocok atau bidang yang diminati mahasiswa itu sendiri. Dari sekian banyak perusahaan dalam bidang kreatif, salah satu yang penulis jadikan sebagai lokasi Magang/Praktik kerja adalah Pixli Studio yang berfokus pada bidang animasi (*animation*). Penulis sudah sangat lama tertarik mempelajari lebih lanjut proses dibalik pembuatan animasi, terutama animasi dua dimensi. Sebagian studio animasi kini sudah mulai bergeser dari menciptakan animasi dua dimensi menjadi animasi tiga dimensi, namun fokus utama Pixli Studio adalah kepada pembuatan animasi dua dimensi,

frame to frame. Inilah yang menjadi alasan penulis pada akhirnya memilih Pixli Studio sebagai lokasi Magang/Praktik kerja. Walaupun demikian, Pixli Studio juga menawarkan berbagai bidang kreatif lain, seperti ilustrasi (*illustration*), pengembangan cerita dan visual (*story and visual development*), desain grafis (*graphic design*), kreasi aset (*asset creation*). Pixli Studio didirikan pada tahun 2021 oleh I Dewa Gede William Sedana Putra dan berlokasi di Gg. Pipit Permai II/IIA, Batubulan, Kec. Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali, Indonesia. Studio ini juga berada dibawah naungan Balai Diklat Industri Denpasar (BDI Denpasar).

Tidak semata – mata hanya berfokus kepada bisnis, Pixli Studio juga aktif mengikuti perlombaan dan festival seni, terutama dalam bidang animasi. Festival Seni Bali Jani adalah salah satu festival seni yang akan diikuti oleh Pixli Studio pada bulan Juli 2024 mendatang. Festival Bali Jani atau disingkat FSBJ merupakan festival yang diadakan setiap setahun sekali yang dipelopori oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Provinsi Bali. Diadakannya Festival Seni Bali Jani ini adalah sebagai upaya menyambut para seniman beserta aktivitas dan kreativitas mereka yang lebih menitikberatkan pada kesenian dan budaya Bali modern. Dalam partisipasinya di Festival Seni Bali Jani, Pixli Studio berupaya membuat sebuah animasi dua dimensi (2D) berjudul “Tarian dalam Hening” yang mengisahkan tentang seorang gadis tuli yang gemar menarikan tari tradisional Bali. Dalam proyek animasi “Tarian dalam Hening” ini, penulis diberi kesempatan untuk mendesain karakter yang ada dalam cerita tersebut.

Desain karakter sendiri adalah bagian penting dalam bidang seni seperti animasi, film, komik, dan video game. Desain karakter merupakan visual karakter dari cerita yang sudah dibuat sebelumnya. Karakter yang didesain sudah seharusnya sesuai dengan lingkungan dalam cerita dan memiliki visual yang sesuai juga dengan kepribadian dan usianya di dalam cerita tersebut. Desain karakter jika dibuat dengan baik, nantinya dapat menjadi nilai tambahan dalam menarik perhatian *audience* dan membuat kisah yang diceritakan menjadi semakin memikat.

METODE

Dalam proses penciptaan desain karakter, penulis menggunakan media tradisional seperti kertas dan sebagian besar menggunakan media

digital. Dikarenakan masa yang sudah jauh lebih maju, berkarya pun kini tentunya sudah tidak jarang lagi menggunakan media digital sebagai media utama. Dengan media digital ini juga mempermudah dalam menyimpan data tanpa perlu khawatir akan kehilangan data tersebut. Analisa dalam proses pembuatan desain karakter pun kini dapat dilakukan secara digital dengan bantuan internet. Mencari referensi yang sesuai dengan karakter tersebut, seperti gaya rambut serta selera berpakaian. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Magang/Praktik kerja di Pixli Studio adalah dengan metode analisis data.

A. Teknik Pelaksanaan

Magang/Praktik kerja dilakukan secara *offline* di Balai Diklat Industri Denpasar untuk memudahkan pihak mitra dalam membimbing peserta magang. Dalam pelaksanaannya, pihak Pixli Studio menerapkan sistem *project based learning*, dimana peserta magang diberikan proyek secara langsung untuk mengasah kemampuan dan menambah ilmu peserta magang terkait proyek yang diberikan.

Selama kegiatan Magang/Praktik kerja di Pixli Studio, pihak mitra memberikan beberapa proyek yang melibatkan karakter, sesuai dengan kemampuan atau bidang penulis. Dari proyek – proyek yang diberikan kepada penulis, salah satunya adalah mendesain karakter untuk animasi dua dimensi berjudul “Tarian dalam Hening”. Dalam proses pembuatan karakter, penulis diberikan penjelasan mengenai garis besar cerita beserta watak karakter – karakter dalam cerita tersebut, kemudian penulis melakukan *brainstorming* untuk mengumpulkan referensi yang sesuai dengan tiap karakter. Penulis kemudian membuat sketsa kasar untuk diasistensikan kepada pihak mitra. Setelah desain diberi persetujuan, barulah penulis melakukan tahap finishing

B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1. Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan Magang/Praktik kerja berlangsung selama kurang lebih 17 minggu. Dilaksanakan setiap senin hingga jumat dari jam 09.00 WITA sampai 17.00 WITA. Kegiatan Magang/Praktik kerja dimulai pada tanggal 19 Februari 2024 sampai berakhirnya kegiatan Magang/Praktik kerja pada tanggal 17 Juni 2024.

2. Tempat Pelaksanaan

Magang/Praktik kerja untuk mitra Pixli Studio dilaksanakan secara offline di gedung animasi Balai Diklat Industri Denpasar untuk mempermudah pihak mitra dalam membimbing peserta magang dan untuk mempermudah komunikasi mengenai proyek.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam upaya memperoleh informasi - informasi yang diperlukan untuk keperluan suatu penelitian. Pengumpulan data dilakukan demi memastikan data yang dikumpulkan valid, akurat dan sesuai kenyataan untuk menjamin kelancaran penelitian. Pengumpulan data di Pixli Studio menggunakan beberapa metode yang termasuk ke dalam kategori data primer dan sekunder, yang mana adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:456), data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, yang mana data itu dikumpulkan sendiri oleh peneliti secara langsung dari sumber paling awal atau pertama atau dari tempat objek penelitian itu dilaksanakan. Dalam proses pengumpulan data primer, peneliti dapat langsung mendapatkan hasil mentah dari subjek yang spesifik untuk kemudian diteliti atau diolah kembali informasinya. Metode pengumpulan data primer terbagi berdasarkan jenisnya, yakni metode kualitatif yang mana berfokus pada data non numerik dengan data yang ditonjolkan adalah data yang diperoleh dari lapangan dan metode kuantitatif yang lebih berfokus kepada data numerik seperti statistik. Pada laporan kali ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang dalam data primer terdiri atas metode wawancara, metode observasi, dan metode dokumentasi seperti yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Metode Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2016:194).

Dalam kasus ini, metode wawancara dilakukan penulis dengan mewawancarai I Dewa Gede William Sedana Putra, selaku pendiri Pixli Studio dan senior yang membimbing penulis pada kegiatan Magang/Praktik kerja. Wawancara yang dilakukan adalah yang berhubungan dengan proyek yang ditugaskan kepada penulis, yakni mengenai desain karakter untuk animasi “Tarian dalam Hening”, seperti gaya rambut, pemilihan pakaian karakter, dan warna yang sesuai dengan karakter itu sendiri.

b. Metode Observasi

Observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh) (Sugiyono, 2020:109). Observasi merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung di lapangan dengan menggunakan indera penglihatan, pendengaran, dan perasa. Pada era sekarang, observasi atau disebut juga sebagai survei, dapat dilakukan secara online. Dengan memanfaatkan internet, referensi untuk data atau bahan penciptaan desain karakter dengan mudah bisa didapatkan melalui media sosial, website, ataupun google. Pada saat berlangsungnya kegiatan magang, penulis melakukan observasi sesuai dengan hasil wawancara sebelumnya dengan pihak mitra terkait desain karakter untuk animasi “Tarian dalam Hening”.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Abdussamad (2021:150) dokumentasi merupakan metode untuk mencari data mengenai hal atau variasi yang berupa catatan, transkrip, buku, dan sebagainya yang digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan data dari hasil wawancara dengan pihak mitra dan hasil observasi terkait desain karakter untuk proyek animasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2019:193). Data sekunder adalah data – data yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain atau peneliti lain, yang melibatkan topik serupa atau berbeda dari topik yang sedang diteliti penulis. Data sekunder dapat dimanfaatkan untuk menganalisis data tanpa harus menganalisis langsung dari sumbernya. Sama seperti metode pengumpulan data primer, metode pengumpulan data sekunder terbagu juga berdasarkan metode kualitatif dan metode kuantitatif. Dari kedua metode tersebut, yang digunakan adalah metode kualitatif yang terdiri atas studi kepustakaan dan dokumentasi, sebagai berikut :

a. Metode Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara menelaah buku, literatur, catatan, dan berbagai laporan yang memiliki kaitan yang serupa dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2003). Data yang diperoleh melalui metode ini adalah data yang berbasis fakta – fakta konseptual dan teoritis dari berbagai sumber literatur. Setelah mengumpulkan materi kepustakaan dari berbagai sumber, materi tersebut nantinya disusun secara teratur pada suatu penelitian atau laporan. Studi kepustakaan yang dikumpulkan dalam laporan kali ini adalah yang berhubungan dengan desain karakter untuk sebuah animasi dua dimensi.

HASIL DAN PELAKSANAAN

A. Alih Pengetahuan

Selama menempuh perguruan tinggi, ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan mampu diimplementasikan dalam kegiatan Magang/Praktik kerja dapat diklasifikasikan sesuai dengan mata kuliah yang ditempuh, yaitu sebagai berikut :

1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah salah satu cabang seni yang mempelajari mengenai ilmu - ilmu komunikasi serta ungkapan kreatif dengan memanfaatkan berbagai media visual sebagai sarana penyampaian pesan, informasi, dan

gagasan. Elemen - elemen yang digunakan bervariasi, seperti gambar, tipografi, warna serta layout, dan apabila komposisinya benar, maka akan menghasilkan visual menarik sesuai pesan yang hendak disampaikan. Sesuai menurut pendapat Umar Hadi (1998), bahwa sebagai bahasa, desain komunikasi visual adalah ungkapan ide dan pesan dari perancang kepada masyarakat yang dituju melalui simbol – simbol berwujud gambar, warna dan tulisan. Adapun yang dipelajari dari ilmu desain komunikasi visual adalah sebagai berikut :

a. Ilustrasi Dasar

Pada mata kuliah ilustrasi dasar, yang diajarkan adalah teknik – teknik dasar menggambar dengan objek nyata seperti tanaman, hewan dan bagian tubuh manusia. Ilustrasi dasar juga berfokus dalam pengerjaan secara tradisional dengan media kertas. Dengan mempertimbangkan pengalaman menggambar bagian tubuh manusia, penulis dapat mengimplementasikan ilmu tersebut pada pengerjaan desain karakter dalam kegiatan Magang/Praktik kerja.

b. Ilustrasi Aplikatif

Mata kuliah ilustrasi aplikatif merupakan lanjutan dari mata kuliah ilustrasi dasar, dimana pelajaran mengenai dasar - dasar gambar sebelumnya kini diaplikasikan pada berbagai macam produk, seperti kemasan, ilustrasi buku cerita dan sebagainya. Pada ilustrasi aplikatif, mahasiswa diajarkan untuk menggambar sesuai dengan tema yang selanjutnya dicurahkan dalam bentuk ilustrasi. Kali ini mahasiswa tidak hanya menggambar secara manual namun juga mulai mengerjakan gambar dengan menggunakan media digital. Dalam kegiatan Magang/Praktik kerja, penulis menggambar desain karakter dengan memperhatikan tema dan cerita, lalu dibuatkan ilustrasinya.

2. Ilmu Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan (Agus M.Hardjana, 2016:15).

Komunikasi juga merupakan proses berbagi makna melalui perilaku verbal dan non verbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (Deddy Mulyana, 2015:11). Dari dua pernyataan para ahli, komunikasi yang merupakan kegiatan menyampaikan dan menerima pesan oleh dua orang atau lebih dapat dilakukan dengan berbagai media atau cara, seperti menyampaikan langsung, melalui *chat*, poster, lagu, dan lain sebagainya. Cara apapun dapat diusahakan dengan syarat pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan jelas.

Dalam kegiatan Magang/Praktik kerja, komunikasi merupakan salah satu hal krusial yang harus diterapkan bagi penulis dan pihak magang Pixli Studio. Komunikasi yang baik mampu mencegah atau mengatasi kesalahpahaman dalam penyampaian ide maupun revisi selama proses mendesain karakter untuk animasi “Tarian dalam Hening”.

- a. Menurut Donis A. Dondis (1973), komunikasi visual adalah penggunaan elemen - elemen visual untuk membantu dalam penyampaian suatu informasi ataupun pesan secara efektif. Elemen visual yang dimaksud adalah elemen dasar desain visual seperti garis, bentuk, dan warna. Sedangkan menurut David Crow (2010) dari sudut pandang semiotika, komunikasi visual dalam mengkomunikasikan suatu pesan, memanfaatkan simbol – simbol visual yang memiliki arti tertentu sesuai konteksnya. Jika disimpulkan, ilmu komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari bagaimana cara mengkomunikasikan suatu pesan atau informasi dengan menggunakan atau memanfaatkan elemen dasar visual dan simbol – simbol visual secara tepat agar pesan atau informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih efektif. Dalam pembuatan desain karakter di Pixli Studio, penulis menitikberatkan dalam penggunaan warna untuk menyampaikan pesan seperti kepribadian tiap karakter.

B. Alih Keterampilan

Istilah terampil dari kata keterampilan dapat diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran

(Hari Amirullah, 2003:17). Keterampilan sendiri merupakan suatu skill atau pengetahuan yang dimiliki tiap individu yang dapat diperoleh melalui latihan, pembelajaran, maupun dari pengalaman lain yang dijalani individu tersebut. Dalam hal ini, alih keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan baru yang diperoleh selama pelaksanaan Magang/Praktik kerja di Pixli Studio. Selain menerapkan keterampilan yang telah didapat dari perguruan tinggi, penulis juga mendapatkan keterampilan baru dari proyek yang diberikan dalam kegiatan magang di Pixli Studio. Penulis belajar menggambar anatomi yang lebih akurat serta belajar mempersiapkan ide untuk desain karakter dengan mengkombinasikan hasil wawancara atau diskusi bersama senior yang membimbing selama kegiatan magang dan hasil observasi inspirasi untuk kepentingan desain karakter itu sendiri.

C. Alih Teknologi

Alih teknologi yang dibahas mencakup sudut pandang kebaruan teknologi yang penulis peroleh selama kegiatan Magang/Praktik kerja. Yang dimaksud sebagai kebaruan teknologi adalah penguasaan alat, pengembangan media baru dan lainnya. Alat yang sesuai dengan kebutuhan suatu proyek akan meningkatkan produktivitas dan durasi pengerjaan proyek itu sendiri. Berhubung dengan Pixli Studio yang berada dibawah naungan Balai Diklat Industri Denpasar (BDI Denpasar), tentu ada banyak fasilitas digital berkualitas yang dapat dipakai atau dimanfaatkan untuk mengerjakan proyek. Namun, karena berlangsungnya praktik kerja di Pixli bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan magang dari instansi pendidikan lain dengan kuota yang tidak sedikit, penulis menggunakan fasilitas milik pribadi untuk mengerjakan proyek yang diberikan. Dalam pengerjaan desain karakter di Pixli Studio, penulis sebagian besar menggunakan teknologi digital, dari pembuatan sketsa karakter hingga selesai. Aplikasi utama yang penulis gunakan dalam pengerjaan proyek desain karakter adalah Clip Studio Paint.



Gambar 4.1 Logo aplikasi Clip Studio Paint

(Sumber : getlogovector.com)

Aplikasi yang penulis gunakan dalam mengerjakan proyek desain karakter adalah Clip Studio Paint. Proses sketsa, pengerjaan, hingga finishing proyek dikerjakan menggunakan aplikasi ini. Clip Studio Paint sendiri adalah *software* yang umum digunakan untuk membuat ilustrasi digital maupun animasi digital, tergantung jenis yang digunakan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam *tools*, fitur, serta aset digital yang dapat membantu dalam pengerjaan desain karakter. *Brush* yang tersedia ada beraneka ragam, dan pengguna aplikasi ini dapat mengunduh berbagai *brush* unik yang diunggah pengguna lainnya.



Gambar 4.2 Laptop Hp Pavilion x360 Convertible
(Sumber : hp.com)

Selama pelaksanaan Magang/Praktik kerja di Pixli Studio, peralatan yang digunakan salah satunya adalah laptop pribadi penulis, yaitu laptop HP Pavilion x360 convertible, model 14-cd1026TX. Laptop ini disertai fitur touchscreen, dapat dilipat dengan ukuran yang tipis, mempermudah keperluan penulis dalam mengerjakan proyek yang diberikan. Spesifikasi lebih lanjut dari laptop pribadi penulis adalah sebagai berikut;

Main Spec.	HP Pav x360 Convert 14-cd1026TX 5HV77PA
CPU	Intel® Core™ i7-8565U (1.8 GHz base frequency, up to 4.6 GHz with Intel® Turbo Boost Technology, 8 MB cache, 4 cores)
Operating System	Windows 10 Home Single Language 64
Memory	8 GB DDR4-2400 SDRAM (1 x 8 GB)
Storage	1 TB 5400 rpm SATA
Display	35.6 cm (14") diagonal FHD IPS micro-edge WLED-backlit multitouch-enabled edge-to-edge glass (1920 x 1080)
Graphics	NVIDIA® GeForce® MX130 (4 GB GDDR5 dedicated)

Input/Output	1 HDMI 1.4; 1 headphone/microphone combo; 2 USB 3.1 Gen 1 (Data transfer only); 1 USB 3.1 Type-C™ (Data transfer only, 5 Gb/s signaling rate), audio by B&O; Dual speakers; HP Audio Boost, Accelerometer; Gyroscope; eCompass, HP Imagepad with multi-touch gesture support, HP Imagepad with multi-touch gesture support, Full-size island-style keyboard
Camera	HP Wide Vision HD Camera with integrated dual array digital microphone
Connectivity	Intel® 802.11a/b/g/n/ac (1x1) Wi-Fi® and Bluetooth® 4.2 Combo
Battery	65 W AC power adapter, 3-cell, 41 Wh Li-ion prismatic, 186 g
Dimension	32.35(W) x 22.42(D) x 2.05(H) cm
Warranty	2 years limited parts and labour Warranty + Accidental Damage Protection

Tabel 4.1 Spesifikasi Laptop Hp Pavilion x360 *Convertible*
(Sumber : hp.com)

Selain laptop pribadi, peralatan lain yang digunakan mengerjakan proyek desain karakter di Pixli Studio adalah pen tablet. Pen tablet digunakan untuk menggambar digital. Penggunaannya seperti menggambar di atas kertas, dengan pensil dan papan sebagai pengganti kertasnya. Namun, gambar tidak terlihat pada pen tablet itu sendiri, namun ada pada layar laptop. Penggunaan pen tablet ini mempermudah dalam proses pemindahan gambar dari kertas ke media digital. Berikut spesifikasi pen tablet yang penulis gunakan ;



Gambar 4.3 Pen Tablet Wacom Intuos
(Sumber : officepro.id)

Brand	Wacom
Item Number	Model CTL-490DB-S
Dimensions	16.9 x 21 x 1.1 cm; 290 g

Tabel 4.2 Spesifikasi Pen Tablet Wacom Intuos
(Sumber : officepro.id)

D. Analisa

Pada laporan Magang/Praktik kerja, proyek yang dikerjakan adalah desain karakter untuk animasi dua dimensi berjudul “Tarian dalam Hening”. Dalam pengerjaannya, ada beberapa proses yang dilewati untuk mendapatkan hasil akhir proyek secara visual.

1. Pembagian Proyek

Pembagian proyek untuk tiap peserta magang diberikan pada waktu proyek itu sendiri diumumkan saat oleh senior magang dilanjutkan dengan *brief* dimana peserta magang mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai proyek. Setelah mendapatkan bagian dalam pengerjaan proyek, yaitu desain karakter, penulis mendiskusikan lebih lanjut mengenai *vision* senior tentang masing – masing karakter. Penulis kemudian mencari referensi gambar atau foto yang diperlukan, lalu disatukan membentuk *moodboard* yang sesuai dengan personalitas masing – masing karakter. Selanjutnya, sketsa kasar dibuat sesuai dengan arahan senior mengenai ciri – ciri spesifik dari tiap karakter, seperti gaya rambut dan lainnya. Sketsa kasar tersebut nantinya akan direvisi kembali oleh senior magang, hingga sampai pada desain yang sesuai, lalu dilanjutkan hingga tahap *finishing*.

2. Pengumpulan Data

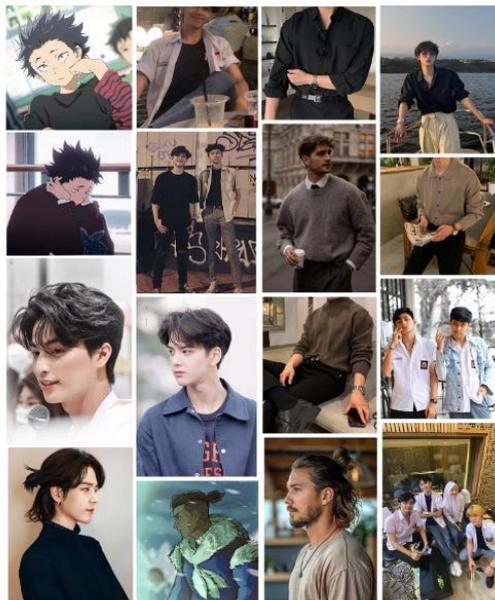
Pengumpulan data sudah dimulai saat senior Pixli Studio melakukan *brief* mengenai proyek yang diangkat. Pada saat *briefing*, penulis dan senior magang berdiskusi mengenai desain untuk tiap karakter animasi “Tarian dalam Hening”. *Brainstorming* atau berdiskusi mengenai desain karakter ini dilakukan dengan senior yang memiliki *jobdesk* serupa atau berhubungan dekat dengan desain karakter tersebut. Hasil dari *briefing* dan *brainstorming* ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam mengumpulkan referensi untuk *moodboard* dan membuat sketsa awal tiap karakter yang lalu didiskusikan lagi dengan senior magang yang sama.

Dalam animasi “Tarian dalam Hening”, latar tempat dan waktu yang digunakan adalah Bali pada masa kini dengan karakter anak sekolah, dari sekolah menengah pertama hingga kuliah. Maka dari itu, selama paruh pertama animasi, karakter – karakter dalam animasi tersebut mengenakan

pakaian seragam sekolah. Yang difokuskan adalah cara mereka mengenakan seragam sekolah tersebut dan menggunakan gaya rambut sebagai sebuah cara untuk memperlihatkan sifat mereka. Ketika memasuki masa kuliah, barulah tipe pakaian yang dikenakan ikut menampilkan sifat mereka masing - masing kala itu. Karena berada di lingkup perkuliahan, gaya berpakaian mereka akan condong kepada busana santai, *casual*, dan rapi.



Gambar 4.4 Kumpulan referensi desain karakter 1
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)



Gambar 4.5 Kumpulan referensi desain karakter 2
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)



Gambar 4.6 Kumpulan referensi desain karakter 3
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

3. Visualisasi dan Pengerjaan Projek

Tahap pertama dalam proses visualisasi dan pengerjaan projek adalah membuat beberapa sketsa kasar tiap karakter dengan hasil *briefing* dan referensi sebagai acuan. Walau senior magang sudah memberikan gambaran spesifik mengenai desain untuk tiap karakter, ada baiknya membuat beberapa sketsa tambahan yang sedikit berbeda yang mungkin berpotensi menjadi desain yang lebih cocok untuk karakter tersebut. Dalam tahap ini, ada kemungkinan ide pertama tidak jadi digunakan atau ada elemen - elemen yang digabungkan antara ide satu dengan lainnya. Pada tahapan ini juga pemilihan warna yang sesuai untuk karkter dipilih.



Gambar 4.7 Sketsa desain karakter 1 semasa SMP
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)



Gambar 4.8 Sketsa warna desain karakter 1 semasa kuliah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Sketsa – sketsa tersebut lalu diberikan kepada senior magang untuk dipilih atau direvisi. Pada tahap ini, tidak jarang pihak atas justru meminta sketsa desain karakter yang justru nampak jauh berbeda dari yang sebelumnya. Namun, jika ada desain yang dirasa cocok atau sesuai dengan kepribadian juga watak tiap karakter, maka sketsa tersebut akan dipilih. Setelah dipilih, tidak menutup kemungkinan untuk desain yang terpilih itu masih direvisi lagi sebelum lanjut ke tahap selanjutnya. Sketsa sudah “sempurna” kemudian dibuatkan lagi sketsa yang baru yang lebih rapi dengan anatomi yang lebih baik. Sketsa baru ini dibawa lagi pada tahapan berikutnya, yaitu *lineart* juga *colouring*.



Gambar 4.9 *Lineart* dan *colouring* karakter 1 semasa SMP
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Dalam proses *lining*, *brush* atau *pen* yang digunakan adalah *default pen* bawaan aplikasi Clip Studio Paint itu sendiri dengan nama “*Darker Pencil*”, berukuran 4.0. Garis yang digambar untuk *lineart* desain karakter ini lebih tegas tanpa adanya *gap* atau celah antara masing – masing garis. Sedangkan untuk tahapan terakhir, yaitu *colouring* atau pewarnaan, alat yang digunakan tidak hanya *default pen* atau *marker* bawaan aplikasi saja, namun dibantu juga dengan *paint bucket* untuk mempercepat proses pewarnaan. Warna – warna yang digunakan pada desain karakter ini adalah warna yang lebih condong *saturated* untuk memperkuat kesan dari jerih payah karakter dalam meraih cita – citanya dan rasa senangnya terhadap tarian. Warna – warna yang digunakan tentu sudah disepakati dengan pihak mitra sebelumnya pada tahap sketsa.

4. Hasil Desain Karakter

a. Karakter 1

Karakter pertama adalah tokoh utama dan karakter yang diceritakan dalam animasi “Tarian dalam Hening”. Perempuan muda bernama Dayu yang gemar menari tarian Bali, walaupun mengalami kesulitan dalam mendengarkan gamelan dan tempo karena kekurangannya sejak lahir yaitu tuli. Cerita dimulai ketika Dayu menginjak masa sekolah menengah pertama dan berakhir saat dia menikah, jadi ada beberapa desain yang harus dibuat untuk karakter Dayu ini sendiri.

1. Masa SMP



Gambar 4.10 Karakter Dayu semasa SMP
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Pada masa SMP, Dayu yang memiliki kekurangan dalam pendengaran seringkali menjadi bahan perbincangan, bahan ejekan hingga sasaran perundungan anak – anak jahil. Karena merasa malu dan kurang percaya diri dengan kekurangannya, pada desain ini, Dayu terlihat menutupi kedua telinganya dengan gaya rambut kepong duanya.

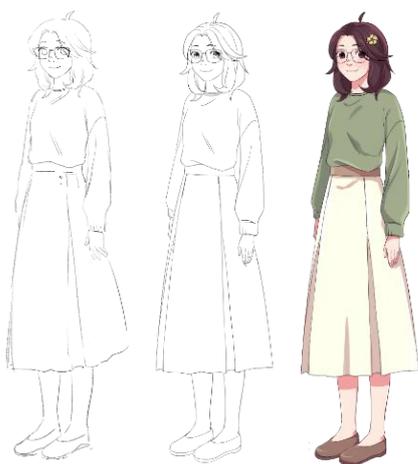
2. Masa SMA



Gambar 4.11 Karakter Dayu semasa SMA
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Setelah bertemu dengan karakter pendamping, Billy semasa SMP, Dayu menemukan cara khusus untuknya dapat menari walau tidak dapat mendengar suara gamelan. Dayu juga lebih berani dalam menyikapi anak – anak yang menjadikannya sasaran perundungan. Sehingga pada masa SMA, Dayu kepercayaan diri Dayu mulai meningkat, diperlihatkan dengan rambutnya yang masih diikat dua namun sudah tidak dikepang lagi dan alat bantu dengar yang tidak lagi dia sembunyikan.

3. Masa Kuliah



Gambar 4.12 Karakter Dayu semasa kuliah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Pada masa kuliahnya, Dayu sudah mahir dalam menari walau tidak mendengar pasti gamelannya. Dalam desain ini, Dayu tidak memperlihatkan alat bantu dengarnya dengan sengaja, namun karena ditutupi rambutnya yang dipotong pendek. Walaupun tidak diperlihatkan, potongan rambutnya menyimbolkan ekspresi bahwa dirinya sudah bebas dan berdamai dengan kekurangannya. Warna hijau lumut digunakan dalam menunjukkan perkembangan Dayu yang bertahap seiring waktu. Mengenakan sweater dan rok panjang, menampilkan kesan *stylish* dan percaya diri, namun masih terlihat sedikit pemalu, sesuai karakternya.

4. Pernikahan



Gambar 4.12 Karakter Dayu ketika menikah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Pada pernikahannya di akhir cerita, Dayu masih memperlihatkan kedua telinganya yang dihiasi alat bantu dengar dengan jelas. Pakaian menikah khas Bali yang dikenakan simple namun tampak elegan.

b. Karakter 2

Karakter kedua adalah Billy, karakter pendamping, sekaligus teman dekat Dayu sejak sekolah menengah pertama. Dalam cerita, Billy muncul pada masa SMP bersamaan dengan Dayu dan terus mendampinginya hingga ke jenjang pernikahan, sehingga juga memiliki beberapa desain yang berbeda.

1. Masa SMP



Gambar 4.13 Karakter Billy semasa SMP
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Billy termasuk anak yang jahil, namun paham situasi. Dia tidak ikut dengan teman – teman sekelasnya merundung Dayu. Namun, Billy tidak langsung turun tangan menolong Dayu yang

kesulitan dengan perundungnya. Ketika akhirnya Dayu mulai muak, barulah Billy datang membantunya. Mengingat Billy dapat dikatakan jahil dan ekstrovert, maka gaya rambut *slickback* diberikan padanya untuk memperkuat kesan kedua personalitasnya. Pada masa ini, Billy sudah mulai membantu Dayu dalam mencari solusi untuk menari walau tidak dapat mendengar gamelan.

2. Masa SMA

Masa SMA, Billy mengganti sedikit gaya rambutnya sehingga nampak lebih dewasa, dengan seragam yang menunjukkan baju kaosnya sebagai simbolis jiwa *rebellious* nya. Belajar di sekolah yang sama dengan Dayu agar dapat terus membantunya dan membentuk sebuah *band* karena pada dasarnya memang mencintai musik.



Gambar 4.15 Karakter Billy semasa SMA
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

3. Masa Kuliah



Gambar 4.16 Karakter Billy semasa kuliah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Sekali lagi menuntut ilmu di institut yang sama dengan Dayu, karena kebetulan sama – sama menyukai seni, walaupun berbeda bentuknya. Billy memanjangkan lagi rambutnya dan mengikatnya dengan *style manbun* sebagai salah satu ekspresi seni miliknya. Pakaian yang dikenakan bergaya kasual namun elegan dengan warna netral coklat yang senada dengan warna milik Dayu.

4. Pernikahan

Pada pernikahannya, Billy masih mengikat rambutnya dengan *style manbun* namun disesuaikan dengan acara. Mengenakan busana pernikahan yang *simple* namun tetap terlihat elegan sama seperti pakaiannya saat berkuliah.



Gambar 4.16 Karakter Billy saat menikah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

c. Karakter 3

Karakter ketiga adalah Bu Tantri, guru tari Dayu sejak kecil rangkap dosen Dayu di kuliah nanti. Dengan bantuan ajaran Bu Tantri lah Dayu dapat menari dengan leluasa seperti impiannya. Karakter Bu Tantri diperkenalkan pada masa SMA Dayu dan Billy. Karena juga adalah seorang dosen, maka Bu Tantri dibuatkan dua desain pakaian yakni kasual dan pakaian dinas.

1. Kasual



Gambar 4.17 Karakter Bu Tantri berpakaian casual
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Gaya pakaian casual Bu Tantri dibuat mengikuti usianya yang berada di sekitar akhir 30 dan awal 40-an. Masih terlihat *stylish* tanpa membuat dirinya terlihat mencolok. Warna yang dikenakan adalah coklat, sama seperti Billy, karena sesuai dengan warna Dayu. Menyimbolkan tanah yang membantu menyuburkan rumput hijau. Potongan rambut Bu Tantri dibuat pendek sehingga membuatnya terlihat *fresh* walaupun sudah semakin menua.

2. Dinas



Gambar 4.18 Karakter Bu Tantri berpakaian dinas
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Pakaian dinas yang dikenakan Bu Tantri tidak banyak arti dan sebagainya, hanya diambil dari pakaian dinas dosen pada umumnya. Kelas yang diajar oleh Bu Tantri, menjadi kelas favorit Dayu.

d. Karakter 4

Karakter keempat adalah teman satu *band* Billy, bernama Bayu. Karakter Bayu diperkenalkan ketika Dayu dan Billy berada di bangku yang sama

dengannya, yakni SMA, dan tidak memiliki banyak peran yang berarti selain menjadi teman dekat Billy sesama penyuka musik. Karena diperkenalkan di masa SMA dan masih hingga kuliah, maka Bayu mendapatkan dua desain yang berbeda juga.

1. Masa SMA



Gambar 4.19 Karakter Bayu semasa SMA
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Semasa SMA, Bayu merasa kagum pada Billy yang berani melanggar aturan berpakaian di sekolahnya, namun tidak berani mengikuti temannya itu. Bayu merupakan anak yang periang maka dari itu diberikan gaya rambut *middle part* yang memberikan kesan bahwa dia nyaman dengan dirinya sendiri, penuh percaya diri, menyenangkan, dan mudah didekati.

2. Masa Kuliah



Gambar 4.20 Karakter Bayu semasa kuliah
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Pada masa kuliah, Bayu akhirnya merasa lebih bebas dan leluasa mencoba hal – hal baru yang sebelumnya belum pernah dicobanya semasa SMA, oleh karena itu Bayu diberikan gaya rambut

mullet untuk mencerminkan kebebasan itu sendiri. Bayu mengenakan pakaian yang kasual dan nyaman, menyesuaikan dengan sifatnya yang periang dan aktif. Warna biru digunakan untuk melambangkan sifatnya yang segar dan optimis. Bayu berkuliah di kampus yang sama dengan Billy, mengambil jurusan yang serupa juga.

e. Karakter 5

Karakter kelima adalah Melody, pacar Bayu yang muncul pada masa kuliah. Perannya tidak lebih penting dari Bayu dan hanya muncul beberapa kali. Melody memiliki sifat yang serupa dengan Bayu, namun memiliki kesan yang terasa lebih “jantan”. Berada satu jurusan dengan Billy dan Bayu, yaitu jurusan musik.



Gambar 4.21 Karakter Melody
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Melody merupakan pribadi yang lebih bebas dibandingkan dengan karakter lainnya. Karena itu, Melody didesain memiliki rambut pendek dengan pakaian yang lebih terbuka dan kasual

f. Karakter 6

Karakter keenam adalah Ningrum, teman satu kelas Dayu semasa kuliah. Memiliki sebuah peran yang terbilang cukup penting menjelang akhir cerita. Perawakannya mungil dan memiliki sifat yang ceria, polos dan disukai orang – orang karena kepolosannya itu sendiri.



Gambar 4.22 Karakter Ningrum
(Sumber : Putu Natasha Reviana Susanto)

Gaya pakaian Ningrum dibuat kasual dan nyaman dengan warna kuning sebagai warna utama. Warna kuning memberikan kesan hangat, positif, ceria dan ramah, sesuai dengan sifat Ningrum sendiri.

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan Magang/Praktik kerja di Pixli Studio, penulis diberikan beberapa projek desain karakter, yang mana salah satunya adalah untuk animasi “Tarian dalam Hening”. Masing – masing peserta magang dan karyawan diberikan pembagian tugas sesuai kemampuan dan kelebihan tiap peserta oleh CEO Pixli Studio sendiri selama pelaksanaan brief. Untuk saat ini projek yang sedang berlangsung di Pixli Studio adalah pembuatan animasi dua dimensi untuk diikutsertakan dalam Festival Bali Jani tahun 2024.

Dalam proses perancangan konsep dan desain karakter dalam animasi dua dimensi “Tarian dalam Hening” di Pixli Studio, penulis diberikan ide atau gambaran umum watak tiap karakter dan isi cerita dalam animasi tersebut. CEO Pixli Studio rangkap pembimbing penulis juga mengutarakan idenya tentang desain karakter yang sudah dipikirkan untuk dijadikan bahan berunding dengan penulis. Kemudian dengan hasil rundingan tersebut, penulis mencari referensi dan membuat beberapa sketsa kasar tiap karakter untuk di revisi. Script kasar juga diberikan agar penulis dapat lebih mudah membayangkan personalitas tiap karakter. Ketika sudah fix sketsa mana yang akan digunakan dengan warna yang sudah disepakati juga, lanjutlah ke tahap berikutnya dimana sketsa tadi diberikan lineart dan warna. Tidak menutup kemungkinan juga akan ada perubahan desain bahkan setelah ilustrasi tersebut selesai di render.

DAFTAR RUJUKAN

Astari, Lusi Indah, 2014, "LKP : Pembuatan Animasi Company Profile UPTI Mamin dan Kemasan Disperindag Provinsi Jawa Timur," *STIKOM Surabaya*, pp. 5.

Fairus, 2020, "Analisis Pengendalian Internal Atas Sistem Dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada Pt Pancaran Samudera Transport, Jakarta," *STEI Indonesia Jakarta*, pp. 31.

Guntoro, Haryo, 2021, "Metode Bimbingan Agama Orang Tua Terhadap Akhlak Anak Menurut Terjemahan Kitab Al-Akhlak," IAIN Kudus, pp. 35.

I Komang Wahyu Mahendra Dinata, Anak Agung Gede Ardana, Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, 2022, "Pelaksanaan Program Mbkm Magang/Praktik Kerja Pada Pt.Esa International," *ISI Denpasar*, pp. 2-9.

Koessiantara, David, 2021, "Penerapan Komunikasi Visual CV. Olympic Sari Rasa Melalui Akun Instagram Menggunakan Teori Visual Branding Marty Neumeier / David Koessiantara / 64170138 / Pembimbing: Dyah Nurul Maliki," *Kwik Kian Gie Jakarta*, pp. 27-30.

Made Jedi Airon Kawista, 2023, "Perancangan Karakter Monster Baik dengan Media Buku Komik Cetak Digital yang Bergenre Action Fiksi," *UNDIKSA*, pp. 14-15.

Muhamad Sahabudin, Sahab, 2022, "Implementasi Penguatan Akuntabilitas Dalam Pembangunan Zona Integritas Di Polres Metro Bekasi Kabupaten," *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, pp. 1-2.

Paramita, Kurnia, 2021, "Analisis Pendapatan Pada Warung Tegal 2000 di Kelurahan Kaliabang Tengah Bekasi Utara," *STEI Indonesia Jakarta*, pp. 24.

Susanti, Septi Dewi, 2017, "Integrasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 13 Yogyakarta," *UNY*, pp. 2-3.

Septian Dwi Kurniawan, Muammar Mochtar, M.Ds, 2019, "Perancangan Buku Cerita Ilustrasi "Orang Kayo Hitam" Septian Dwi Kurniawan146010026," *UNPAS*, pp. 1-7.

Umi Fadlilah, 2023, "Ayat-Ayat Seni Rupa Perspektif Buya Hamka dalam Tafsir Al-Azhar," *IAIN Kudus*, pp. 13-14

Wanty Eka Jayanti, Eva meilinda, Nana Fahriza, 2018, "Game Edukasi "Kids Learning" Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *AMIK BSI Pontianak*, Vol. 6, No. 1, pp. 79.

Widiarta Putra, Andrew, 2020, "Perancangan Karakter Pixel dalam Motion Graphic eSports in Indonesia," *UMN*, pp. 5.

Aditya Mardiasuti, 20:30, "Pengertian Tinjauan Pustaka Adalah: Manfaat dan Cara Membuatnya," (*detik.com*).

Admin STAIKU, 18:47, "Memahami Perbedaan Antara Data Primer dan Data Sekunder dalam Penelitian," (*staiku.ac.id*).

Admin STAIKU, 18:50, "Memahami Perbedaan Antara Data Primer dan Data Sekunder dalam Penelitian," (*staiku.ac.id*).

Ayyub Hamdanu Budi Nurmana, 21:10, "Cara Lengkap Membuat Desain Karakter," (*desain-grafis-s1.stekom.ac.id*).

Binus University Malang, 20:17, "Pengertian Desain Komunikasi Visual, Unsur, Ruang Lingkup, dan Fungsinya," (*binus.ac.id*).

Berita Hari Ini, 21:00, "Pengertian Studi Pustaka dan Ciri-cirinya dalam Penelitian," (*kumparan.com*).

Devina Louise Wiguna, Maria, 2021, "Perancangan Environment Dunia Imajinatif pada Film Animasi 2D "Later"," *UMN*, pp. 10-11.

Irene Rosemary Kurniawan, 00:39, "Komponen dalam "Design Environment" yang Menarik," (*gamelab.id*).

Pengertian dan Istilah, 19:00, "Pengertian Observasi Menurut Para Ahli: Menjelajahi Dunia melalui Pengamatan," (*kumparan.com*).

Rahma Fiska, 22:05, "Pengertian Seni Rupa 2 Dimensi: Unsur-unsur, Teknik, Fungsi, dan Contohnya," (*gramedia.com*).

Rifqi R. Fawzi, 23:00, “Apa Itu Ilmu Komunikasi? Pengertian, Materi yang dipelajari dan Prospek Kerjanya,” (*telkomuniversity.ac.id*).

Rully Desthian Pahlephi, 18:43, “Data Primer: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Cara Mendapatkannya,” (*detik.com*).

Syafnidawaty, 18:40, “Data Primer,” (*raharja.ac.id*).