

**PERANCANGAN VIDEO EKSPLOINER TENTANG TATA CARA MENGHADIRI KONSER MUSIK  
FESTIVAL**

**Rea Pangbudhy  
Ricky Widyananda Putra M.Sn  
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur, Jakarta, 12260  
Telp : (021) 5853753, ext 251  
Email : Reapangbudhy@gmail.com (0812-8796-9935)  
Rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id (0878-8658-3998)**

**ABSTRACT**

***DESIGN OF VIDEO EKSPLOINER THE PROCEDURES ATTENDING MUSIC CONCERTS FESTIVAL***

*The creation of this final work aims to provide information about how the audience in attending a festival music concert. This work is made through several stages that the author has done, namely the initial concept planning, the process of making the video explanation, research such as observations and interviews which the author used to be the initial idea to made this work. These include the character determination, design illustrations, animation techniques, and sound illustrations. In addition to that, the observations must be in accordance with the results of interviews from the speakers of the music concert lovers themselves, considering that this work is intended for the public in accordance with its target audience. This paper explains how the process of making video explanation, from start of the early concept determination, sketching, narrative script, illustration, animation, and rendering in the process of making this video explanation. The conclusion is, the audience of music concerts, especially the first timer to watch the festival music concert, can more understand how the procedures of attending music concerts by using this video explanation. Especially because this video explanation created by using 2D animation that is not only infomative but also more interesting and easier for the audience to get and understand the information about how to attend the festival music concert.*

***Keys words: Eksplainer, Video Animation 2D, information***

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya, setiap individu pasti membutuhkan adanya sebuah komunikasi dengan orang lain. Di zaman yang sudah modern seperti sekarang, cara manusia melakukan komunikasi sudah sangat beragam terutama dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Cara menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan juga beragam. Salah satu strategi media massa dalam menyampaikan pesan agar dapat menarik minat khalayak yaitu dengan menggunakan desain sebagai media komunikasi antara komunikator dengan komunikan.

Untuk dunia Desain komunikasi visual sendiri memang sangat luas. salah satunya bisa digunakan untuk membuat infografis kedalam video explainer. infografis juga membantu khalayak membaca suatu info lebih mudah, apalagi dengan sebuah video eklainer karena tidak hanya sebuah tulisan atau teks melainkan berupa gambar atau animasi yang dijadikan video atau gambar gerak atau sebagainya, yang bisa memudahkan khalayak melihat info yang ada didalam video explainer tersebut. Video explainer lebih mudah untuk kita publish karena pada jaman sekarang semua serba digital.

Lalu media yang dipilih juga beragam tetapi pada kali ini pencipta memilih media digital, jadi video explainer salah satu yang termasuk yang bisa masuk kedalam media digital. Maka video explainer itu sendiri adalah sebuah video yang berdurasi pendek sekitar 2-3 menit atau lebih untuk menjelaskan suatu informasi yang inginn diberikan kepada konsumen atau masyarakat dengan lebih jelas dan mudah dipahami. Video explainer akan membantu calon konsumen memahami apa dan bagaimana

informasi yang akan disampaikan dalam video tersebut. Seperti video explainer lainnya video explainer bisa mengenai informasi bagaimana tata cara menghadiri sebuah konser atau sebagainya, karena banyak yang tidak disadari bahwa tata cara jika ingin dating ke sebuah konser itu ada tahapnya.

Permasalahan yang terjadi pada masyarakat yang ingin menonton konser banyak terjadi dari pengalaman yang sama, konser yang dibuat untuk kali ini adalah sebuah konser festival, karena di Indonesia termasuk banyak konser festival yang diadakan dari berbagai macam *genre* atau *event* yang berbeda seperti *java jazz festival*, *soundrenaline*, *hammersonic*, *Djakarta warehouse project*, atau seperti *we the fest*, dan masih banyak lagi.

maka dari itu penulis membuat video explainer ini bisa dari segi permasalahan yang biasa terjadi, yaitu seperti dari pembelian tiket, tetapi tidak tahu harus membeli dimana atau harus beli diwaktu kapan untuk membeli tiket tersebut, karena sekarang banyak cara baru untuk pembelian tiket, ada juga maslah seperti persiapan apa saja yang harus dibawa, karena terkadang ada saja situasi yang tidak terduga, dan apa saja yang harus disiapkan, agar hal yang tidak diinginkan terjadi dan masyarakat bisa lebih menikmati konser tersebut.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin membahas lebih jauh mengenai video explainer tentang tata cara mendatangi konser musik festival untuk tugas akhir dikarenakan umur-umur remaja mulai gemar menonton konser yang ada di Indonesia atau disektiarnya karena pada saat ini makin banyak beragam konser yang ada bahkan rela nonton konser sampai

pergi keluar negeri karena artis yang diidolkannya.

Untuk saat ini banyak sekali konser musik yang dibuat oleh para penyelenggara konser musik tersebut. Tetapi kita terkadang tidak memikirkan apa saja keperluan yang dibutuhkan untuk menonton konser tersebut, bahkan dari segi pakaian juga berpengaruh untuk kenyamanan kita menonton konser tersebut. Karena setiap tipe konser mempunyai konsep yang berbeda dari tema, bahkan tempat dimana konser itu diselenggarakan.

Penulis membuat video explainer ini agar bisa memberikan sedikit gambaran atau info keperluan apa saja dan seperti apa seharusnya kita menggunakan pakaian yang cocok untuk pergi ke konser agar kita bisa melengkapinya terlebih dahulu dan bisa menyesuaikan dengan situasi disana. Karena, banyak dari kita yang masih terkadang bingung atau tidak tahu hal yang bisa membuat kita lebih nyaman menonton konser itu seharusnya seperti apa. Supaya kita bisa sepenuhnya menikmati musiknya dan tidak ada kendala saat menonton konser tersebut.

Maka dari ini video explainer tentang konser ini bermanfaat untuk para penikmat konser yang akan mendatangi sebuah konser agar bisa lebih menikmati konser tersebut.

### **RUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang pencipta uraikan, maka rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Cara Menghadiri Sebuah Konser Musik Festival"

### **TUJUAN**

Pencipta membuat karya ini adalah untuk memberi info lebih dalam tentang sebuah konser yang mungkin masih banyak khalayak yang belum tau atau untuk pertama kali menonton konser.

### **MANFAAT**

Dibuatnya karya video explainer ini adalah memberikan informasi bagi khalayak yang pertama kali ingin menonton konser, Menjadikan khalayak yang baru atau belum tau, jadi mengetahui lebih dalam tentang persiapan menonton konser festival, dan Karya ini dibuat selain memberikan sebuah informasi, bisa juga dijadikan acuan dalam membuat sebuah info yang menarik yang bisa dibuat oleh khalayak bisa berupa apa saja yang tentunya bisa juga dituangkan dalam media digital.

### **LANDASAN TEORI KOMUNIKASI**

Deddy Mulyana Mulyana, 2002:41)

Komunikasi atau communication Yang dapat diartikan apabila kita sedang berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan (commones) dengan seseorang.

### **KOMUNIKASI MASSA**

komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak khalayak yang besar dan berbeda beda dengan melalui berbagai cara. (Riswandi 2009:103)

### **KOMUNIKASI VISUAL**

komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan pesan secara luas, dan secara terus menerus

menciptakan makna makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak khalayak yang besar dan berbeda beda dengan melalui berbagai cara. (Riswandi 2009:103)

### **ILUSTRASI**

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris illustration, memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. (Soedarso, 2014:566).

### **VIDEO EKSPLOINER**

Video explainer adalah sebuah video yang berdurasi pendek sekitar 1-2 menit atau lebih untuk menjelaskan produk baru & ditunjukkan untuk menjawab pertanyaan mendasar konsumen. Begitu banyak manfaat yang akan diterima oleh para produsen atau perusahaan dengan menggunakan video explainer promosi mereka. memberitahukan sesuatu.

### **ANIMASI**

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan.

### **FRAME PER SECOND**

Menurut (Kusrianto, 2009 : 181) Video digital sebenarnya terdiri dari serangkaian gambar digital yang ditampilkan secara cepat pada kecepatan yang konstan dalam konteks video. Gambar ini disebut juga dengan frame, untuk menghitung rata-rata yang ditampilkan disebut frame per second (FPS). Setiap frame merupakan gambar digital yang terdiri dari beberapa dari raster pixel. Gambar digital akan mempunyai lebar W pixel dan tinggi sebanyak H pixel. Oleh karena itu frame size adalah Wx H.

### **STORYTELLING**

Storytelling adalah sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, event, dan juga dialog. Kalau di film, para film maker bersenjatakan kamera; di komik, para komikus bersenjatakan gambar dan angle cerita; di cerpen atau novel, para penulis bersenjatakan pena, diksi, dan permainan kata serta deskripsi, dengan menyampaikan sebuah cerita dengan cara mendongeng.

### **KARAKTER / PENOKOHAN**

Penokohan & perwatakan merupakan salah satu pelukisan yang berkaitan dengan tokoh cerita, baik itu dari keadaan lahir ataupun batin yang bisa berubah sikap, pandangan hidup, adat istiadat, keyakinan, dan lain-lain. Menurut seorang ahli Sudjiman (1988) pengertian tokoh berdasarkan fungsinya bisa dibedakan ke dalam dua jenis. Yang pertama adalah tokoh sentral dan yang kedua adalah tokoh bawahan. Tokoh yang biasanya memiliki peran dalam memimpin alur sebuah cerita disebut dengan protagonis atau tokoh utama. Protagonis ini selalu menjadi sorotan dalam semua alur

cerita atau kisah cerita yang selalu menjadi tokoh sentral pada cerita.

### **WARNA**

Menurut buku irama visual, Disadari atau tidak warna berpotensi membuat hidup manusia yang bergairah. Warna pun sebenarnya mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Kemudian Warna juga bisa berarti sebuah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna(warna putih) yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. (Irama Visual 2009:161).

### **TIPOGRAFI**

Tipografi menurut Dendi Sudiana dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya (Dendi Sudiana, 2001: 2).

### **KONSER MUSIK FESTIVAL**

Konser itu sendiri berasal dari bahasa Italia : concerto dan Latin : concertare yang artinya berjuang,berlomba dengan orang lain Konser adalah suatu pertunjukan langsung, Musik dapat dimainkan oleh musikus tunggal, kadang disebut resital, atau suatu ensemble musik, seperti orkestra, paduan suara, atau grup musik. Konser dapat diadakan di berbagai jenis lokasi, termasuk pub, klub malam, rumah, lumbung, aula konser khusus, gedung serbaguna, dan bahkan stadion olahraga. Konser yang diadakan di suatu tempat yang sangat besar kadang disebut

konser arena. Di manapun dilangsungkan, musisi biasanya tampil di atas suatu panggung. Sebelum meluasnya musik rekaman, konser merupakan kesempatan seseorang untuk menonton penampilan seorang musisi.

### **AUDIO**

Pada video explainer tata cara menghadiri konser musik festival ini memiliki 3 unsur *audio*, yaitu *voice over*, *backsound*, dan *sound effect*. Unsur *voice over* dalam perancangan karya ini berupa narasi yang sudah dibuat sesuai script kemudian dibawakan oleh pencipta sendiri.

Kemudian unsur *backsound* yang dipakai dalam perancangan video ini adalah berkarakter *happy* dan sedikit ada karakter *backsound* yang pas untuk keadaan bingung yang sesuai dengan video explainer ini.

Sedangkan *sound effect* yang digunakan adakah pergerakan atau pergantian disetiap scene yaitu seperti pada transisi dan pada beberapa scene agar mendukung suasana video tersebut.

### **KONSEP TEKNIK**

Konsep teknik merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta mengeksekusi semua rencana yang telah dibuat, seperti proses produksi dan software apa yang akan pencipta gunakan. Pertama dimulai dengan membuat sketsa manual pada adobe ilustrasi pada tahap ini pencipta melewati 3 tahap yaitu :

1. Pembuatan Alur Cerita / Narasi  
Tahap ini pencipta membuat script Narasi, kemudian merancang storyline, lalu sketsa *storyboard*, dan persiapan take VO.
2. Pembuatan Tokoh Karakter  
Tahap ini pencipta membuat karakter bernama horison dalam video explainer

tata cara menghadiri konser musik festival sebagai tokoh yang menilustrasikan keadaan yang akan digambarkan sesuai tema. Diberikan sebuah tokoh remaja yang ingin pergi ke konser festival namun dia masih bingung apa saja yang dipersiapkan dan bagaimana cara mengadirinya kemudian disitu pula horrison memberikan ilustrasi apa saja yang harus dipersiapkan dan bagaimana cara menghadirinya dengan konsep flat design agar sesuai dengan target audience.

### 3. Pembuatan Ilustrasi Desain

Kemudian pencipta membuat Ilustrasi Desain bertujuan agar dapat menyampaikan pesan sebagai isi pada alur cerita. Pencipta menggunakan elemen-elemen desain sederhana yang sangat familiar dengan target audience yaitu rema seperti contoh gadget, laptop, social media. Pada ilustrasi desain ini pencipta memakai konsep infografik *flat design*

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini pencipta akan menjabarkan satu demi satu serta mendetail mengenai tahap-tahap pembuatan karya yang akan penulis buat, dimana penulis akan membuat buku ilustrasi untuk anak usia dini yang nantinya akan diterapkan kedalam media buku. Penulis akan membuat visualisasi yang sesuai dengan anak usia dini, dimana visualisasi ini akan berbentuk beberapa ilustrasi yang menarik.

## DESKRIPSI KARYA

Karya ini adalah sebuah video explainer. Dengan teknik Animasi 2D. Kemudian, tema yang diangkat yaitu mengenai cara mendatangi konser musik festival yang akan dilengkapi dengan ilustrasi desain, *typography*, serta *voice*

*over* dan *backsound* agar video explainer terlihat lebih menarik.

## KONSEP KARYA

Pada awal proses penciptaan karya, pencipta membuat sebuah Video Explainer mengenai cara mendatangi sebuah konser musik festival dan dalam kegiatan tersebut terdiri dari apa saja yang perlu dipersiapkan jika ingin datang ke sebuah konser festival, melalui video explainer ini mereka bisa sedikit mengetahui lebih dalam persiapan seperti apa ketika kita ingin pergi ke sebuah konser musik festival.

Dengan adanya video explainer tersebut maka diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menarik dalam memberikan sebuah informasi kepada khalayak khususnya target audiens. Video explainer ini juga bisa menjangkau siapapun yang melihatnya. Tetapi lebih ditargetkan untuk remaja sampai dewasa yang berumur berkisar 18 sampai 30 tahun yang ada di Indonesia.

## TARGET AUDIENCE

*Target Audience* yang ditentukan dalam pembuatan karya ini adalah sebuah segmentasi yang menentukan sebuah target dan *target audience* kali ini adalah usia 18 tahun –30 tahun, karena berdasarkan hasil observasi yang telah pencipta lakukan dengan mendatangi langsung ke konser musik festival memang didominasi oleh usia tersebut, karena mereka menganggap menonton konser bisa menjadi sarana untuk menambah teman atau mencari jati diri, dengan latar belakang umum antara pelajar, mahasiswa atau pekerja. Dengan pertimbangan Geografis, Demografis, dan Psikografis sebagai berikut : (Morissan, M.A 2009:185)

1. Geografis

- Berdomisili di Indonesia

## 2. Demografis

- Pria dan Wanita

- Usia 18 tahun – dewasa (30 tahun)

- Berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa, pekerja.

- Kelas social B (menengah bawah), B+ (menengah atas), A (atas bagian bawah), A+ (atas bagian atas).

## 3. Psikografis

- Gaya hidup : Dinamis (merupakan seseorang yang hidupnya sangat antusias dengan banyak energy dan tekad.

- Personalitas : keseluruhan reaksi psikologis dan social seorang individu, sintesis kehidupan emosionalnya dan kehidupan mentalnya, tingkah laku dan reaksinya terhadap lingkungan.

- Kelas Sosial merujuk kepada perbedaan hierarkis antara insan atau kelompok manusia dalam masyarakat atau budaya.

## PENCARIAN DATA

Dalam pengumpulan data perancangan pembuatan video explainer ini dilakukan dengan cara :

### 1. Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung dengan mendatangi dan melihat secara langsung konser musik tersebut, guna mendapatkan informasi yang dapat menunjang penciptaan karya ini.

### 2. Wawancara

Riset menggunakan metode wawancara bertujuan untuk menganalisa masalah apa saja yang terjadi apabila masyarakat ingin menonton sebuah konser, semua data yang didapatkan akan berpengaruh pada pembuatan video explainer tersebut, Dari hasil wawancara pencipta mendapatkan data bahwa kebanyakan masyarakat yang mendatangi konser musik tersebut belum mengetahui cara mendatangi konser musik

serta hal apa saja yang harus diperhatikan atau dipersiapkan sebelum menonton konser musik.

## 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku-buku. Metode kepustakaan merupakan teknik observasi secara tidak langsung. Pencipta melakukan studi pustaka ke berbagai perpustakaan baik umum maupun di perpustakaan disebuah universitas atau buku tugas akhir konsentrasi Desain Komunikasi Visual bahkan buku-buku atau *website* yang memberikan info seputar konser itu sendiri. Adapun literatur yang pencipta dapat seperti referensi karya yang relevan dengan karya pencipta, buku teori Desain Komunikasi Visual.

## LAPORAN PENCIPTAAN KARYA

### PRA PRODUKSI

Tahap pra produksi, pencipta mengalami kendala dalam penentuan durasi lamanya video, karena video yang dibuat jangan sampai terlalu lama bahkan terlalu sebentar, tetapi bagaimana agar isi dari video tersebut bisa diberikan dengan baik dan tidak membuat khalayak terlalu bosan untuk melihat video yang pencipta buat.

### PRODUKSI

Tahap selanjutnya yaitu produksi, pencipta mengalami kendala pada *backsound* dan *voice over* karena pada video ini *backsound* sangat mempengaruhi video tersebut agar nuansa nya lebih nyata dan untuk pemilihan lagu pun jangan sampai penonton bosan untuk menonton video tersebut, sedabfkan pada *voice over* pencipta harus mencari orang yang pas untuk melakukan *voive over* ini agar pesan

dan informasi ya bisa jelas disampaikan agar penonton lebih jelas saat menonton video explainer ini.

### PASCA PRODUKSI

Pada tahap ini kendala yang dialami adalah saat rendering karena pencipta harus menunggu agar proses ini dapat berjalan dengan baik dan jangan sampai gagal karena akan mengulang rendering lagi karena bisa memakan waktu kembali.

### KARYA PENDUKUNG DAN STRATEGI PROMO

Sebuah karya perlu adanya media pendukung yang berperan untuk melengkapi dan membantu dalam penyampaian informasi maupun promosi media utama, yaitu membuat akun instagram untuk mempromosikan video explainer tersebut.

### KARYA PENDUKUNG

Pencipta membuat CD, X-Banner, dan Sticker, untuk jenis karya pendukung sebagai salah satu media pelengkap promosi, berikut adalah jenis karya pendukung yang akan pencipta buat untuk melengkapi promosi video eksplaine

#### 1. CD



#### 2. X-Banner



#### 3. Sticker



### MEDIA PLACEMENT

Media yang dipilih adalah social media terutama instagram dan youtube karena pada social media akan sangat mudah mendistribusikan karya ini dengan lebih mudah karena bisa diakses dengan mudah dan cepat.

Karena media ini sangat sederhana, hemat biaya dan sangat mudah dijangkau oleh khalayak dan sesuai dengan *target audience* yang akan dituju.

Kemudian video explainer ini di upload di youtube agar memudahkan khalayak untuk mengakses video ini dan dapat diputar berkali-kali, dan pada media ini dapat digunakan sebagai media promosi pemasaran dan sebagainya, dan bisa menguntungkan penonton karena sifatnya gratis dan praktis.

### KESIMPULAN

Proses dari perancangan video explainer ini adalah bertujuan untuk memberikan sebuah informasi atau tips-tips apa saja sih tata cara menghadiri sebuah konser musik festival, dalam pembuatan karya ini bukan suatu hal yang mudah, pencipta harus terlebih dahulu mencari tema atau apa yang akan dibahas dalam karya tersebut, kemudian pencipta juga



harus banyak-banyak mencari referensi untuk penciptaan karya ini.

Selain itu pencipta juga harus melakukan observasi langsung atau wawancara kepada orang-orang yang terlibat entah dari masyarakat yang suka menonton konser bahkan dengan orang yang pernah ikut atau studi yang bisa didapatkan dari artikel-artikel atau majalah

Kenapa pencipta membuat video untuk karya yang akan dibuat dikarenakan video sudah mudah untuk di akses, karena bisa melalui youtube dan media social lainnya, jadi sesuai dengan target audience yaitu remaja oleh karena itu semoga karya ini bisa bermanfaat untuk memberikan informasi tentang tata cara menghadiri konser musik festival dengan berupa video animasi yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

Deddy Mulyana. 2002. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Riswandi. 2009. Ilmu Komunikasi. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. Irama Visual dari toekang reklame sampai Komunikator Visual. Yogyakarta : JALASUTRA Anggota IKAPI

## JURNAL

Dendi Suidiana. 2001, klomedia. Bandung :rumah produksi dendi Suidiana.

Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.

## PENELITIAN TERDAHULU

Aditya, Rio. 2016. "Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk umur 14 – 17 Tahun Edisi "Masalah Pokok Ekonomi & Sistem Ekonomi" . Sastra 1(satu) Universitas Budi Luhur Jakarta: Tugas Akhir.

Aziz, Fikr. 2016. "Perancangan Explainer Video MakinPinter.com Melalui Animasi 2D Sebagai Media Promosi.

Rasis, Muhammad. 2016. "Perancangan Animasi 2D "Mengapa Kamu Harus Berinvestasi ?" Dalam Pengenalan Investasi

Reksa Dana untuk Mahasiswa Pada Media Sosial PT.PHILIP SECURITIES INDONESIA" Sastra 1(satu) Universitas Budi Luhur Jakarta: Tugas Akhir.

## SUMBER ONLINE

<http://www.arti-definisi.com/Konser>

<http://www.idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>

<http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

<http://www.ilmubahasainggris.com/story-telling-pengertian-tujuan-dan-generic-structure-dalam-bahasa-inggris-beserta-contohnya/>