

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK KAMPANYE ALAT MUSIK TRADISIONAL DARI BAMBU DI JAWA BARAT

Oleh:

Cindy Amzal Dara Rizkita¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
cindyamzal@gmail.com¹*

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
edha.edwar@gmail.com²*

ABSTRAK

Banyak budaya yang ada di Indonesia, yang salah satunya adalah alat musik tradisional. Namun seiring dengan kemajuan dan perkembangan zaman, serta era globalisasi, banyak budaya-budaya luar yang masuk ke negara Indonesia. Masyarakat lebih tertarik dengan budaya luar. Padahal ada banyak alat musik tradisional yang belum diketahui salah satunya berasal dari Jawa Barat, yaitu Karinding dan Celempung. Kedua alat musik tersebut sama-sama terbuat dari bahandasar yang sama yaitu bambu. Oleh karena itu, penulis merancang video *motion graphic* tentang alat musik tradisional dari bambu di Jawa Barat, yaitu Karinding dan Celempung sebagai media yang memberikan informasi kepada masyarakat terutama anak-anak. Dengan adanya video ini, anak-anak dapat mengetahui tentang Karinding dan Celempung, serta dengan harapan agar Karinding dan Celempung tidak dilupakan sampai mereka tumbuh dewasa dan turut melestarikan budaya Indonesia.

Kata Kunci: *Motion graphic, Alat Musik Tradisional, Pelestarian*

ABSTRACT

There is many cultures in Indonesia, one of which is a traditional musical instrument. But along with the progress and development of the times, and the era of globalization, many foreign cultures entered Indonesia. People are more interested in outside cultures. Even though there are many traditional musical instruments that are not yet known, one of them comes from West Java, namely Karinding and Celempung. Both instruments are made of the same basic material, bamboo. Therefore, the authors designed a motion graphic video about traditional musical instruments from bamboo in West Java, namely Karinding and Celempung as a medium that provides information to the public, especially children. With this video, children can find out about Karinding and Celempung, and with the hope that Karinding and Celempung will not be forgotten until they grow up and help preserve Indonesian culture

Keywords: *Motion graphic, Traditional Musical Instruments, Cultural Preservation.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2020

Revised: -

Accepted: November 4th, 2020

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Alat musik tradisional adalah salah satu budaya kesenian yang ada di Indonesia. Salah satu bahan untuk membuat alat musik tersebut adalah bambu. Bambu memiliki nilai fisik yang sangat berguna, nilai filosofis yang dalam, nilai magis, dan memiliki daya pikat serta ikat sehingga banyak dijadikan lambang atau simbol-simbol kehidupan. (Herlinawati, 2009). Selain angklung dan suling yang sudah mendunia, ada juga alat musik unik yang terbuat dari bambu di Jawa Barat ini yaitu Karinding dan Celempung. Kedua alat musik ini masih cukup jarang yang mengetahuinya, apa lagi di era seperti ini.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak budaya luar yang masuk ke negara Indonesia. Banyak yang lebih tertarik pada alat musik modern atau alat musik dari luar negeri. Sedangkan unsur-unsur budaya cenderung ditinggalkan karena dianggap kuno dan ketinggalan zaman. Sebagai generasi penerus bangsa sudah semestinya melestarikan dan mempertahankan alat musik tradisional, karena merupakan salah satu budaya bangsa yang perlu dilestarikan. Sebagian besar masyarakat membutuhkan informasi untuk menunjang pengetahuan. Informasi tentang alat musik tradisional dapat disajikan dalam bentuk infografis.

Melalui infografis, suatu informasi lebih mudah disampaikan. Kemudian dilihat

dari kecenderungan generasi muda yang banyak mengkonsumsi internet dan media sosial, serta berdasarkan data yang didapat dari websindo.com, konten yang sering dilihat saat membuka media sosial berupa audio visual, maka infografis bergerak menjadi daya tarik lebih bagi generasi muda. Infografis bergerak atau *motion graphic* ini dapat menciptakan ekspresi yang berbeda dari seni visual dan informasi yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dimengerti. Oleh karena itu, penulis merancang *motion graphic* untuk penyampaian informasi tentang alat musik tradisional yang terbuat dari bambu di daerah Jawa Barat yaitu Karinding dan Cilempung.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion graphic* untuk kampanye alat musik tradisional dari bambu di Jawa Barat?

3. Orisinalitas

Dalam pembuatannya, terdapat beberapa karya yang menjadi referensi dan inspirasi penulis untuk membuat perancangan karya sebagai berikut.

Karya dari Perancangan Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5 - 6 Tahun oleh Joshua Xavier tahun 2017. Dalam *motion graphic* tersebut sama-sama berisi tentang pengetahuan atau informasi tentang alat musik tradisional. Terdapat juga satu karakter yang berperan untuk menjelaskan informasi dari masing-masing

alat musik tersebut. Dengan adanya karakter, target seakan memiliki teman untuk mengetahui alat musik tradisional lebih lanjut. Pada bagian alat musik tradisional berbunyi pun, terdapat visual yang mendukung. Pada karya ini penulis juga terinspirasi dari warna yang disajikan.

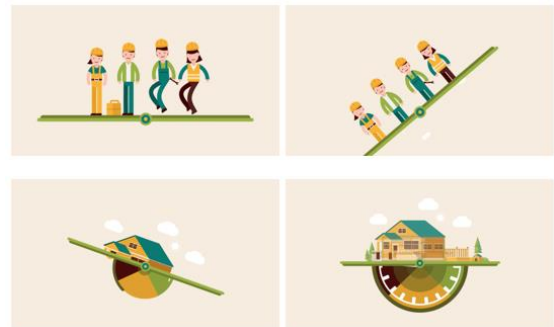


Gambar 1. Penjelasan Sebelum Menjelaskan Alat Musik
Sumber: Youtube.com



Gambar 2. Menjelaskan Alat Musik
Sumber: Youtube.com

Kemudian karya dari Karsa Design – Animation & Explainer Video Company yang berjudul *Wood Naturally – Wood Wise* (Infographic Animation Production) tahun 2016. Pergerakan dari karya di atas bisa dijadikan referensi dalam penerapan karya. Transisi pergantian objeknya tidak monoton, disertai dengan adanya perubahan kondisi pada gambar, serta penggunaan visualnya pun dibuat menarik.



Gambar 3. Potongan dari beberapa *scene* Karsa Design – Animation & Explainer Video Company yang berjudul *Wood Naturally – Wood Wise*
Sumber: Infographic Animation Production

Kemudian karya dari Perancangan Video Animasi *Motion graphic* Dambus Bangka Belitung oleh Akbar Yanuardi Adieta tahun 2016. Pada karya ini penulis melihat bahwa penggunaan font sanserif baik dalam perancangan *motion graphic* ini. Karena target untuk anak-anak jadi terlihat santai dan tidak terlalu tegas.



Gambar 4. *Motion graphic* Dambus
Sumber: Youtube.com

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan dari perancangan *motion graphic* ini adalah menciptakan karya yang memberikan informasi atau pengetahuan tentang Karinding dan Celempung yang berasal dari Jawa Barat serta melestarikan kedua alat musik tersebut dalam bentuk *motion graphic*.

- 2) Manfaat perancangannya adalah:
- a. Bagi Peneliti
Peneliti dapat menambah wawasan tentang pembuatan *motion graphic* yang baik dan menarik agar yang dikomunikasikan sampai kepada target.
 - b. Bagi Institusi
Dapat menjadi bahan literatur dan pustaka bagi mahasiswa yang terkait dan membutuhkannya.
 - c. Bagi Pengetahuan
Dapat menjadi bahan pembelajaran, pedoman, dan pengembangan dalam ilmu komunikasi visual.
 - d. Bagi Masyarakat Desain
Dapat menjadi bahan penambahan wawasan dan pengetahuan kepada mahasiswa desain tentang pembuatan *motion graphic* yang baik dan menarik visual, dan penerapan unsur serta elemen-elemen desain, agar pesan dari kampanye sosial dapat sampai kepada targetnya.

B. KONSEP PERANCANGAN

Pada proses ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra produksi

a. *Storyline*

Opening: Gelap, ada dentuman dari suara Karinding dan Celempung.

Perkenalan: Bambam muncul dari sudut kiri bawah sambil bertanya apa mengetahui suara yang baru saja terdengar, kemudian

memperkenalkan diri dan memberi tau nama alat musik tersebut, lalu keluar judul *KARINDING*. Terdapat suara karinding dan Bambam menjelaskan daerah asalnya. Menjelaskan sejarah singkat karinding dan fungsinya. Menjelaskan cara memainkan dan suaranya.

Menjelaskan bahan pembuatnya.

CELEMPUNG

Menjelaskan sejarah singkat karinding dan fungsinya. Menjelaskan cara memainkan dan suaranya. Menjelaskan bahan pembuatnya
Ending: Bambam muncul lagi dan mengingatkan untuk melestarikan budaya, kemudian berpamitan.

b. Reverensi Visual

Sebelum pembuatan *storyboard* diperlukan adanya referensi visual untuk memberikan gambaran terhadap gambaran terhadap ilustrasi yang dibuat.



Gambar 5. Referensi Visual
Sumber: Google

c. *Storyboard* dan naskah *script voice over*

Pembuatan *storyboard* pertama-tama dilakukan dengan sketsa manual, kemudian ke tahap digital. Untuk pembuatan naskah *script voice over* diperlukan tabel yang di dalamnya terdapat naskah dan gambar. Naskah yang

dibuat disesuaikan dengan gambarnya dan *storyline*.








Gambar 6. Sketsa manual *Storyboard*

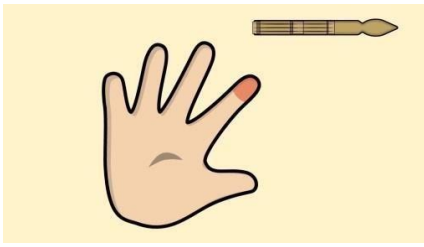

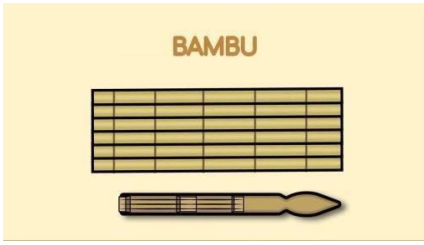
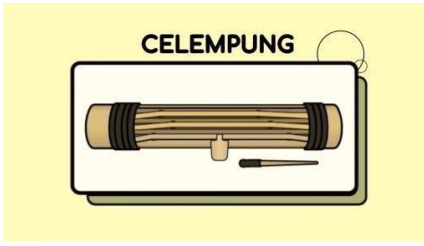



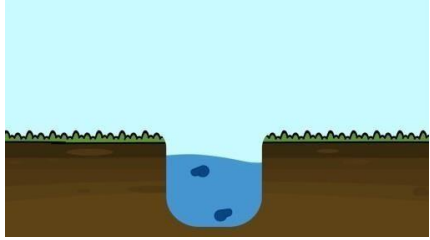
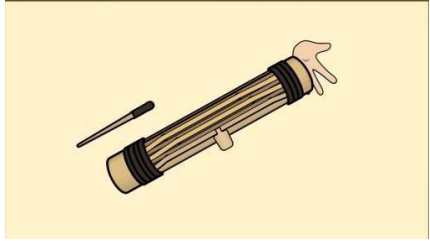

Gambar 7. Digital Storyboard

Tabel 1. *Storyboard* dan *Script Voice Over*

DESKRIPSI	STORYBOARD	SCRIPT VOICE OVER
<p>Awal mulanya ada efek dentuman efek dari suara alat musik. Lalu muncul Bambam</p> <p>Scene : 1 Shot : 1</p> <p>Kamera : <i>Still</i></p> <p>Durasi :</p> <p>00:00:00 – 00:00:05</p>		<p>“Kalian tahu nggak itu suara apa?”</p>
<p>Bendera muncul seakan melayang</p> <p>Scene : 2 Shot : 1</p> <p>Kamera : <i>Pen down</i></p> <p>Durasi :</p> <p>00:00:05 – 00:00:08</p>		<p>“Itu adalah suara alat musik tradisional...”</p>
<p>Bendera melayang menuju peta Indoensia dan masuk ke daerah Jawa Barat</p> <p>Scene : 2 Shot : 2</p>		<p>“...Indonesia tepatnya dari....”</p>

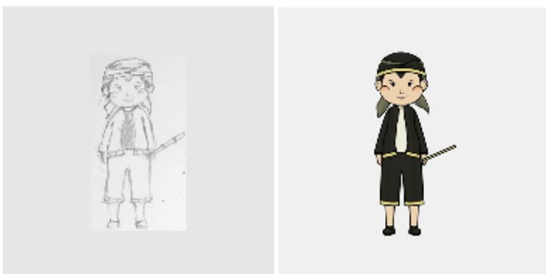
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:00:08 – 00:00:10		
Jawa Barat membesar ke arah luar.		<p>“....Jawa Barat.”</p>
Scene : 2 Shot : 3		
Kamera : <i>Pen Right</i>		
Durasi : 00:00:10 – 00:00:12		
Visual alat musik dan judul muncul.		<p>“Namanya Karinding dan Celempung. Sebelumnya perkenalkan, namaku Bambam.”</p>
Scene : 2 Shot : 4		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:00:12 – 00:00:21		
Penjelasan kapan Karinding ditemukan.		<p>“Nah ini adalah alat musik yang bernama Karinding. Karinding muncul pada abad ke 14.”</p>
Scene : 3 Shot : 1		
Kamera : <i>Zoom in</i>		
Durasi : 00:00:21 – 00:00:30		
Sejarah singkat kegunaan Karinding zaman dulu.		<p>“Dahulu, Karinding ini sering digunakan oleh banyak orang tua atau petani sebagai alat untuk mengusir hama di sawah.”</p>
Scene : 4 Shot : 1		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:00:30 – 00:00:37		
Kegunaan Karinding zaman sekarang.		<p>“Namun sekarang, Karinding lebih berperan sebagai hiburan.”</p>
Scene : 4 Shot : 2		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:00:37 – 00:00:42		

Penjelasan cara bermain Karinding.		<p>“Cara memainkannya dengan jari telunjuk.”</p>
<p>Scene : 5 Shot : 1</p>		
<p>Kamera : <i>Still</i></p>		
<p>Durasi : 00:00:42 – 00:00:45</p>		
Penjelasan cara bermain Karinding.		<p>“Ruas tengahnya diletakkan di mulut dan telunjuk memukul ujung Karinding.”</p>
<p>Scene : 5 Shot : 2</p>		
<p>Kamera : <i>Still</i></p>		
<p>Durasi : 00:00:45 – 00:00:50</p>		
Penjelasan bahan untuk membuat Karinding.	<p style="text-align: center;">BAMBU</p> 	<p>“Karinding ini terbuat dari pelepah aren yang panjang 10 – 20 cm, namun pelepah aren semakin langka. Kemudian bambu menjadi bahan utama Karinding.”</p>
<p>Scene : 6 Shot : 1</p>		
<p>Kamera : <i>Still</i></p>		
<p>Durasi : 00:00:50 – 00:01:02</p>		
Celempong muncul.	<p style="text-align: center;">CELEMPUNG</p> 	<p>“Selain Karinding ada juga Celempong.”</p>
<p>Scene : 7 Shot : 1</p>		
<p>Kamera : <i>Still</i></p>		
<p>Durasi : 00:01:02 – 00:01:05</p>		
Tidak diketahui kapan awal mula Celempong tercipta.		<p>“Namun tidak diketahui kapan diciptakannya.”</p>
<p>Scene : 7 Shot : 1</p>		
<p>Kamera : <i>Still</i></p>		
<p>Durasi : 00:01:05 – 00:01:10</p>		
Sejarah singkat asal mula		<p>“Dahulu anak kecil suku</p>

Celempong.		<p>Sunda bermain dengan membuat lubang di tanah lalu diisi air. Ketika sebuah benda dijatuhkan ke dalam lubang itu, erdengar bunyi Celempong.”</p>
Scene : 9 Shot : 1		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:01:10 – 00:01:20		
Penjelasan singkat bahan pembuatan Celempong dan cara bermain Celempong.		<p>“Celempong terbuat dari bambu yang pada ujung pemukulnya diberi kain tipis. Cara memainkannya dengan tangan memukul ujung Celempong dan pemukul memukul pada badan Celempong.”</p>
Scene : 10 Shot : 1		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:01:20 – 00:01:33		
Penutup.		<p>“Unik bukan alat musik tradisional Indonesia? Jadi udah tertarik belum untuk mainin alat musik ini.”</p>
Scene : 11 Shot : 1		
Kamera : <i>Still</i>		
Durasi : 00:01:33 – 00:01:44		

2. Produksi

a. Desain Karakter

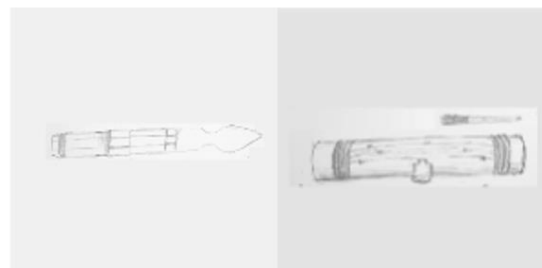


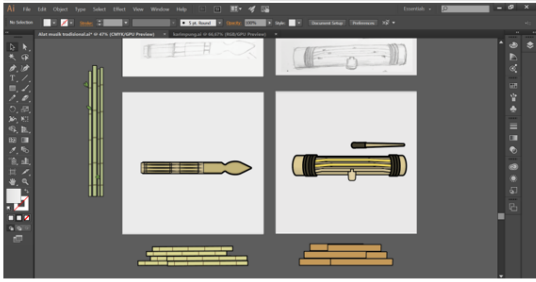
Gambar 8. Sketsa dan Digital Karakter

Kemudian sketsa ini dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Desain karakter ini dirancang dengan memisahkan beberapa bagian tubuh agar lebih mudah untuk nantinya digerakkan dalam pembuatan *motion graphic*.

b. Desain Alat Musik Tradisional

Selain bentuk alat musik tradisionalnya, dibuat juga ilustrasi dari bahan pembuat alat musik tradisional itu sendiri yaitu bambu. Bambu yang dijadikan ilustrasi juga berbagai macam, dari bambu yang masih berwarna hijau dan daunnya atau pun bambu yang coklat.

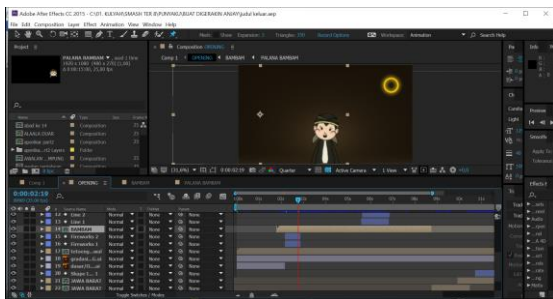




Gambar 9 Sketsa Manual dan Digital Alat Musik

c. Proses Animasi

Setelah ilustrasi dibuat, tahap selanjutnya dilakukan proses animasi. Pada proses animasi ini dilakukan dengan menggunakan *Adobe After Effect* dengan input prpjek dari *Adobe Illustrator* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 10. Proses Animasi Per-Compotition

d. *Dubbing Voice Over*

Merupakan proses pengambilan suara *dubbing* yang dilakukan dengan mengikuti naskah *Voice Over* yang telah dibuat.

3. Pasca produksi

a. Tahap Editing

Menyatukan *compotition scene* video dari *After Effect*, kemudian menuju *Adobe Premiere* dilakukan proses editing dan juga menggabungkan suara *Voice Over* dengan scene video yang telah dirangkai.

b. *Rendering*

Merupakan tahap menjadikan potongan – potongan video menjadi video berukuran

utuh. *Rendering* dilakukan dua kali pertama pada *Adobe After Effect*, kemudian setelah proses editing dan audio *render* dilakukan pada *Adobe Premier*. *Output* yang digunakan adalah *mp4* dengan resolusi 1980px x 1080px, 25fps.

c. *Preview*

Tahap *preview* karya kepada target sasaran konsumen dengan melakukan pameran online pada Website resmi FDSK dan media sosial serta pada *platform* digital lainnya

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Metode penelitian dilakukan dengan cara kualitatif, mengumpulkan datanya melalui studi literatur dan observasi lewat buku-buku, artikel, *youtube*, dan juga *website* tentang alat musik tradisional, dikumpulkan data-data yang relevan dengan dengan alat musik tradisional, serta studi referensi dari beberapa karya serupa yang sudah dibuat sebelumnya.

Data - data yang dikumpulkan adalah tentang sejarah singkat Karinding dan Celempung, bahan pembuatannya, cara memainkan Karinding dan Celempung, serta suara dari kedua alat musik tersebut.

1. Data

Informasi tentang alat musik tradisional tersebut akan dikemas dalam bentuk infografis bergerak atau *motion graphic*. Melihat kecenderungan target di era digital saat ini, dan berdasarkan data yang dilihat dari websindo.com bahwa pengguna

internet saat ini lebih sering melihat konten berupa audio visual.

a. Infografik

Merupakan representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas.

b. *Motion graphic*

Dilihat dari jurnal Azizar (2018), tentang *motion graphic*, pentingnya informasi akan menentukan elemen mana yang akan ditonjolkan dan bagaimana informasi tersebut akan dituliskan dalam suatu desain.

2. Konsep Visual

a. Prinsip Animasi

Terdapat 12 prinsip animasi yang berguna dalam perancangan yang dilakukan, prinsipnya antara lain ada *Squash and stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, *Appeal*

b. Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto (2007: 111) dalam jurnal (Dwi, 2018), ilustrasi dapat membantu orang yang melihat untuk mengimajinasikan sebuah tulisan yang terkandung di dalamnya. Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi 2 dimensi

c. Tipografi

Dalam hal ini, tipografi bekerja sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode

kerja penataan, bentuk, ukuran, dan sifat yang semuanya memiliki tujuan tertentu. Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah *sans serif* yang bernama Comfortaa.



Gambar 11. Proses Animasi Penggabungan *Compositions*

d. Warna

Warna dapat didefinisikan secara objek/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagaian dari pengalaman indra penglihatan. Berikut adalah warna-warna yang digunakan dalam



Gambar 12. Palet warna yang digunakan

D. ULASAN KARYA DESAIN

KARIMPUNG merupakan judul video *motion graphic* yang berasal dari singkatan Karinding dan Celempug. Karinding dan Celempung ini sendiri adalah alat musik

tradisional Indonesia yang tepatnya dari Jawa Barat. Alat musik ini juga terbuat dari bambu. Kedua alat musik ini masih belum banyak diketahui oleh orang-orang terutama anak-anak.



Gambar 13 Pameran Online Galeri FDSK

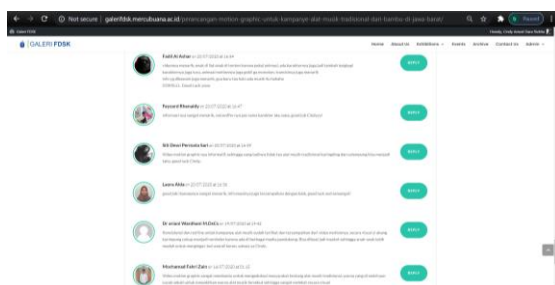
Kegiatan uji desain ini dilakukan dengan melakukan pameran *online* pameran virtual pada sebuah wadah untuk menunjang tugas akhir mahasiswa/i FDSK ditengah situasi genting pandemi saat ini yaitu *website* Galeri FDSK.

Nama Acara : Jumpa Maya

Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Juli 2020

Di galerifdsk.mercubuana.ac.id

Terdapat juga beberapa respon dari audiens terhadap karya pada pameran virtual ini.



Gambar 14. Respon Audiens

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Melalui data-data yang di dapat, ternyata pengenalan dan pemberian alat musik tradisional khususnya Karinding dan

Celempung ini masih sangat kurang, yang menyebabkan berkurangnya pelestarian atau yang mengetahui tentang alat musik tersebut. Dilihat juga dari data bahwa anak-anak sekarang sering menggunakan media sosial dan sering membuka konten audio visual. Maka pembuatan *motion graphic* ini menjadi pilihan perancangan untuk media penyampaian informasi dan untuk meningkatkan pelestarian budaya, khususnya melestarikan Karinding dan Celempung.

2. Saran

Dari hasil pameran banyak yang memberi saran mengenai video *motion graphic* ini. Semoga dengan adanya video ini dapat membantu arget dalam pengenalan alat musik tradisional khususnya Karinding dan Celempung.

F. DAFTAR PUSTAKA

Adinegoro, A., Prahara, G. A., & Wirasari, I. (Agustus, 2015). Perancangan Kampanye Gerakan Sejuta Data Budaya Di Kota Bandung, *e-Proceeding of Art & Design*, Vol 2 (2). 312 – 318.

Dutaningtyas, V. (2016). “Pengembangan Ensiklopedia Alat Musik Tradisional Pulau Jawa”. [Skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ilmu Pendidikan, Universitas Santa Dharma Yogyakarta.

Kasra Design. (2016, Januari 19). Wood Naturally - Wood Wise (Infographics Animation Production). Diambil dari: https://www.youtube.com/watch?v=X_93H_60PIs

Rachmat, T. M. (2014). “Kampanye Manfaat Permainan Tradisional Sunda”. [Disertasi Doktor]. Bandung: Universitas Widyatama.

Ruang kolaborasi. (2016, 9 April). Motion Graphic Video of Wonderful Indonesia. Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=UGfptUhQ4II>

Tedjasendja, G. A., & Dharmadi, S. (2015). Kajian Pelestarian Alat Musik Angklung dalam Bentuk Kampanye Sosial. *Jurnal Rupa Rupa Vol.4* (1), 109-117.

Xavier, J. (2018, 2 Juni). Belajar Mengenal Karawitan (Animasi 2D untuk anak-anak). Diambil dari: <https://www.youtube.com/watch?v=mVVfsiczLac>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dan menyusun laporan tugas akhir ini dengan baik, serta tepat pada waktunya. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua belah pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai. Secara khusus rasa terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas segala kemurahan dan kasih-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar dan penuh rasa syukur.
2. Kepada Enyak dan Ayah dari penulis, terimakasih atas segala dukungan, kasih sayang, jerih payah dan doa yang selalu menyertai penulis sejak awal

menempuh pendidikan sampai akhirnya dimasa akhir pendidikan.

3. Kepada Ibu **Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn** selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Koordinator Tugas Akhir.
4. Kepada Bapak **Edwar Juanda, S.Ds., M.Ikom** sebagai dosen pembimbing penulis yang selalu memberi arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
5. Kepada Tim Track Record Subang yang telah mengizinkan instrumen suara alat musik tradisionalnya digunakan.
6. Kepada teman-teman DKV 2015 terkhusus untuk kak Christin dan kak Ria dan teman-teman 2016, dan kak Feyzard Rhenaldy yang bersedia menjadi voice over.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada laporan ini, oleh karena itu penulis memberikan ruang kepada pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun penulis. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yang dapat meningkatkan pengetahuan pembaca dan bagi pengembangan dunia pendidikan dan desain pada umumnya.