



## Design of Concept Art and 2D Frame by Frame Animation in the Animation 'Spectrum Rise'

Ardhia Gagas Dhaifullah Antris<sup>1</sup>, Sheanny Ocmi Sakti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Progam Studi D4 Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang

Email : [ardhiagagas277@gmail.com](mailto:ardhiagagas277@gmail.com)

### ABSTRACT

This project addresses the issue of low literacy rates in Indonesia, highlighting the need for creative approaches to foster reading interest. An animation titled "*Spectrum Rise*" was developed as an educational medium by introducing storybooks in an engaging way. The project was carried out using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The concept art was designed using a clean line art approach adapted to simple characters, supporting production efficiency. The 2D frame-by-frame animation technique was chosen for its ability to provide expressive control over character movements and maintain visual consistency with the script and concept art. The software used includes Toon Boom Harmony for the 2D frame-by-frame animation and Photoshop for the concept art. The final result shows that the integration of concept art and frame-by-frame techniques can produce expressive and efficient animation capable of delivering strong moral messages. With this approach, "*Spectrum Rise*" is expected to serve as an example of how powerful visual storytelling can be used as an effective tool for social communication.

**Keywords:** Educational media, 2D frame-by-frame animation, Concept art, MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

### PENDAHULUAN

Animasi *Spectrum Rise* dirancang untuk menyampaikan pesan sosial mengenai rendahnya tingkat literasi di Indonesia. Minimnya minat baca di kalangan masyarakat menjadi salah satu alasan utama dalam pengembangan cerita ini. Menurut data dari United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), Indonesia menempati peringkat rendah dalam hal minat membaca, dengan indeks literasi yang sangat kecil, yaitu 1:1000. Fakta ini mendorong kami untuk mengangkat kisah yang dapat menginspirasi masyarakat, terutama generasi muda, agar mulai menjadikan membaca sebagai kebiasaan. Salah satu langkah awal yang ditawarkan dalam animasi ini adalah memperkenalkan komik sebagai media bacaan yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya membaca dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Judul *Spectrum Rise* dipilih karena memiliki makna simbolis yang mendalam dalam merepresentasikan perubahan hidup tokoh utama, Ardi. Kata *Spectrum* melambangkan spektrum warna yang luas, mencerminkan keberagaman dan dinamika perubahan. Sementara itu, *Rise* menggambarkan proses bangkit dan berkembang, yang mencerminkan perjalanan Ardi dari kehidupan yang monoton dan membosankan menuju fase yang lebih bermakna, penuh gairah, dan penuh warna setelah menemukan hobinya.



Kisah dalam animasi ini menceritakan perjalanan seorang tokoh bernama Ardi, yang mengalami perubahan dari kehidupan yang datar dan membosankan menuju dunia yang lebih berwarna setelah ia menemukan kegembiraan dalam membaca. Perubahan visual dari nuansa monokrom ke penuh warna digunakan sebagai simbol evolusi pola pikir dan cara pandang Ardi terhadap dunia di sekitarnya.

Pada proyek ini saya menggunakan metologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) karena lebih cocok untuk mengatur tahapan besar dalam produksi, sedangkan workflow lebih spesifik dalam mengatur cara kerja di dalamnya. Dengan metologi MDLC pada pengembangan konsep visual karakter yang menentukan tema, ekspresi, sifat dan efek lainnya lebih gampang dilakukan

Pada animasi *Spectrum Rise Concept art* sangat di butuhkan agar dapat menampilkan karakter secara visual dan memahami ciri ciri dan sifat karakter yang menyesuaikan dengan naskah. Dalam proses *concept art* ini menggunakan teknik *Clean line art* yang langsung di warnai dan shading. Hal ini bertujuan untuk mempercepat proses produksi dan teknik ini juga di pakai karena pada cerita *Spectrum Rise* setiap karakter di buat lebih simple bukan karakter yang kompleks yang persisi seperti karakter di dunia nyata

Pada perancangan animasi 2D frame by frame, animasi harus mengikuti concept art dan naskah, hal ini berfungsi untuk membuat proses produksi jauh lebih efisien, pada animasi 2D *frame-by-frame* harus tetap selaras dengan *concept art* agar tidak terjadi kesalahan dalam menganimasikan kerakturnya dan juga harus konsisten dan selaras dengan *concept art*

Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dipilih untuk perancangan animasi 2D frame by frame karena menyediakan proses yang terorganisir dan sistematis, mencakup langkah-langkah penting seperti perencanaan *layout*, *inbetween*, pengumpulan materi, produksi, revisi, dan coloring. Dalam pembuatan animasi 2D *frame-by-frame*, pendekatan ini penting untuk memastikan konsistensi visual, efisiensi waktu, dan kualitas akhir yang sesuai dengan kebutuhan animasi. MDLC juga memungkinkan pengembangan yang fleksibel dan mudah beradaptasi dengan perubahan atau revisi yang diperlukan.

Teknik *frame-by-frame* dipilih dalam pembuatan animasi karena memberikan fleksibilitas tinggi, kontrol penuh atas setiap gerakan, dan kemudahan dalam melakukan revisi dibandingkan dengan teknik animasi lainnya seperti animasi 3D atau animasi berbasis motion. Dengan menggunakan perangkat lunak animasi seperti *Toon Boom Harmony* atau *Adobe Animate*, teknik ini memungkinkan penciptaan gerakan yang detail, ekspresif, dan sangat sesuai dengan gaya visual yang diinginkan. Dibandingkan dengan animasi 3D, animasi 2D *frame-by-frame* lebih praktis dalam hal penggunaan sumber daya, teknik ini memberikan kebebasan penuh untuk mengolah setiap frame secara individu. Animasi 2D *frame-by-frame* juga tetap menjadi standar dalam kemampuannya menghasilkan gerakan yang halus, ekspresif, dan sangat cocok dengan alur produksi animasi *Spectrum Rise*

Software Yang digunakan dalam membuat concept art munggunakan software *Adobe photoshop*. Software ini dipilih karena kemampuannya yang luar biasa dalam menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan desain visual dengan tingkat akurasi tinggi. Fitur seperti *Warp* memungkinkan mempermudah dalam membuat proporsi karakter, sementara beragam jenis kuas dan efek pencahayaan memberikan kebebasan untuk bereksperimen dalam proses pewarnaan dan penataan detail.

Saya memilih judul “Perancangan *concept art* dan 2D animasi *frame-by-frame* pada animasi *Spectrum Rise*” karena memiliki peran dalam mem visualisasikan sebuah cerita. *Concept art* berfungsi sebagai langkah awal untuk merancang karakter, latar belakang, dan suasana cerita, yang menjadi panduan dalam keseluruhan visual animasi. Sementara itu, animasi 2D *frame-by-frame* memungkinkan gerakan yang dinamis dan ekspresif yang mendukung alur cerita dan karakter. Dengan fokus pada kedua aspek ini, saya ingin

menunjukkan bagaimana integrasi antara desain visual dan gerakan dapat memperkaya pengalaman penonton, serta memberikan panduan teknis

## METODE PENELITIAN

*Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode yang diterapkan dalam pembuatan produk multimedia, yang mencakup enam tahap utama: perencanaan, perancangan, pengumpulan bahan, penyusunan, pengujian, dan penyebaran. Menurut Rickman Roedavan (2021), MDLC memberikan struktur yang sistematis guna memastikan proses pengembangan multimedia berlangsung dengan efisien dan terorganisir.

Dalam konteks pembuatan animasi 2d *frame-by-frame* dan *concept art* pada proses MDLC diawali dengan tahap *Concept* atau perencanaan yang dimana bertujuan untuk merumuskan visual karakter dan animasi yang mau dibikin. Tahap *Design* menentukan desain karakter dan *style* animasi. Tahap *Material Collecting* pengumpulan referensi seperti proporsi karakter dan gerakan animasi. *Assembly* merupakan tahapan dalam produksi animasi 2d *frame-by-frame* dan *concept art* sampai selesai. Terakhir, tahap *Testing* melibatkan animasi 2d *frame-by-frame* dalam produksi animasi yang telah selesai dan siap diuji coba apakah ada kekurangan atau tambahan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dan interpretasi terhadap *concept art* yang dikembangkan dalam proyek ini menunjukkan perancangan visual yang mendalam untuk mendukung pengembangan karakter dalam animasi 2D *frame-by-frame*. Karakter Ardi ditampilkan dengan gaya realistis dan sederhana, mencerminkan kehidupan sehari-hari remaja sekolah. Warna netral seperti putih, biru, dan abu-abu mendukung kesan membumi dan relatable. Ekspresi yang cenderung netral dan desain tubuh yang proporsional menunjukkan bahwa Ardi adalah tipe karakter pendiam, kalem, dan mungkin menyimpan konflik batin. Sementara itu, Mila ditampilkan sebagai pelajar perempuan dengan penampilan rapi dan sikap perfeksionis. Atribut seperti kacamata dan tas selempang menguatkan citra sebagai siswi cerdas, introvert, dan dewasa. Warna biru dan putih menambah kesan disiplin dan tenang, sedangkan gaya rambut yang tertata rapi memperkuat kepribadian analitis dan tertutup. Kedua karakter ini memiliki potensi kuat untuk mengisi narasi bertema kehidupan sekolah dan pengembangan karakter secara emosional.

Karakter pendukung lainnya juga dirancang untuk memperkuat atmosfer cerita. Karakter kucing tampil dalam gaya *chibi* yang menggemaskan dan penuh ekspresi. Warna-warna cerah seperti oranye dan krem membuatnya mudah dikenali dan menarik perhatian dalam animasi. Dengan pose aktif dan ceria, kucing ini cocok dijadikan maskot atau sumber komedi ringan dalam cerita. Di sisi lain, karakter pendekar muda atau pahlawan dirancang dengan elemen visual khas fantasi, seperti armor ringan, jubah, dan pedang besar. Palet warna yang mencolok seperti merah terang dan hijau kusam menggambarkan sosok antihero yang penuh konflik batin. Ekspresi dan postur tubuhnya menggambarkan kombinasi kekuatan fisik dan sisi emosional yang dalam, menjadikannya tokoh kompleks yang membawa tensi dan intensitas dalam cerita.

**Tabel 1. Analisis Dan Interpretasi Pada *Concept Art*. 2025**

Nama karakter	Isi Skrip	Analisis	Interpretasi
Ardi		<p>Karakter Ardi ditampilkan dalam tiga sudut pandang—depan, 3/4 view, dan belakang—yang berfungsi untuk memproses <i>concept art</i> ke animasi. Ia mengenakan kemeja putih formal, celana biru, dasi biru, sepatu hitam-putih, serta ransel abu-abu. Palet warna yang digunakan bersifat netral dan sederhana, terdiri dari putih, biru lembut, hitam, dan abu-abu, yang menciptakan kesan realistis dan membumi, sangat cocok untuk latar cerita bertema kehidupan sehari-hari. Dari sisi ekspresi, karakter ini menunjukkan dua mimik utama: wajah netral atau sedikit serius namun bisa swaktu waktu membuat karakter ini menjadi karakter pemalas. Gaya rambutnya yang dinamis dan sedikit acak. Aksesori seperti ransel memperkuat citra sebagai pelajar aktif yang siap menjalani aktivitas harian, sementara sepatu menunjukkan nuansa kasual dan modern, sesuai dengan karakter remaja laki-laki di lingkungan sekolah masa kini.</p>	<p>Dari ekspresi dan postur tubuhnya, karakter ini digambarkan pendiam atau introvert, dengan ekspresi yang tidak terlalu mencolok, mencerminkan sifat yang kalem dan tidak banyak gaya. Ia merupakan tipe karakter memiliki sedikit kesan kelelahan pada wajah yang mungkin menunjukkan kejenuhan terhadap rutinitas. Ia remaja biasa yang cocok untuk cerita yang berfokus pada pertumbuhan karakter, dinamika sosial, atau kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Penampilan sederhananya menyimpan sisi lain yang lebih dalam, seperti kemampuan tersembunyi, konflik batin, dan peran penting dalam alur cerita. Dari segi desain, gaya gambar yang simpel dengan garis bersih dan warna flat sangat sesuai untuk animasi 2D frame-by-frame, dengan proporsi tubuh dan detail yang tidak terlalu rumit, memperkuat kesan bahwa karakter ini dirancang untuk produksi yang efisien namun tetap ekspresif.</p>

Mila		<p>Karakter ini mengenakan seragam sekolah lengkap yang terdiri dari kemeja putih, rok biru, dasi, kaus kaki putih, sepatu tertutup, dan tas selempang hitam, penampilan yang sangat identik dengan pelajar perempuan SMA di Indonesia. Warna-warna yang mendominasi adalah biru dan putih, dengan aksesoris hitam atau abu-abu pada sepatu dan tas. Biru tua pada rambut dan rok memberi kesan tenang, rasional, dan intelektual, sementara putih mencerminkan kebersihan dan disiplin. Palet warna yang tidak mencolok ini mendukung nuansa realistis atau slice of life. Gaya rambutnya rapi, panjang, dan mengembang di sisi dengan poni tegas, yang menunjukkan karakter perfeksionis atau sangat menjaga penampilan. Kacamata menambahkan kesan cerdas, serius, dan mungkin sedikit tertutup, sedangkan tas selempang yang digunakan lebih praktis dibanding ransel mengisyaratkan bahwa karakter ini cenderung dewasa, sederhana, dan tidak suka menarik perhatian. Ekspresi wajahnya datar, tenang, dan sedikit serius, tanpa senyum lebar namun juga tidak terlihat galak, memperkuat citra sebagai karakter yang tenang, cermat, dan mungkin introvert.</p>	<p>Karakter ini merupakan tipe pendiam, cerdas, dan pengamat dalam sebuah cerita, dia seorang siswi berprestasi yang memiliki sifat perasa, analitis, dan penuh pertimbangan, namun cenderung tertutup dan sulit membuka diri. Ia adalah karakter yang awalnya terlihat kaku, tetapi seiring berjalannya cerita mulai menunjukkan sisi lembut atau unik yang dimilikinya. Dalam narasi karakter ini menjadi tokoh pendamping utama (deuteragonis) yang memberi nasihat, menyimpan rahasia penting, dan mengalami perkembangan emosional signifikan dari tertutup menjadi lebih terbuka. Ia juga menjadi penyeimbang dari karakter utama yang lebih impulsif dan pemalas. Dari segi visual, penggunaan warna flat, garis bersih (clean line), dan proporsi tubuh yang sederhana menunjukkan bahwa desain ini ditujukan untuk animasi 2D <i>frame by frame</i>. Proporsi yang konsisten dan penggunaan warna seragam yang stabil memperkuat kesan profesional.</p>
------	---	---	--

Kucing		<p>Karakter ini adalah seekor kucing bergaya kartun jepang dan barat, ditampilkan dalam tiga pose berbeda, duduk sambil tersenyum, peregangan, dan memeluk seekor ikan lele. Palet warnanya terdiri dari kombinasi oranye, cokelat tua, dan krem, dengan aksent hitam di telinga dan ekor, menghasilkan</p>	<p>Dari ekspresi dan gesturnya, karakter kucing ini tampak ceria dan penuh semangat, terlihat dari senyum lebarnya dan mata yang berbinar, serta menunjukkan sifat impulsif atau aktif melalui pose berlari dan melompat ke arah ikan. Desain chibi yang lucu dan polos mendukung citra karakter yang menyenangkan dan</p>
		<p>tampilan cerah dan kontras tinggi yang cocok untuk animasi karena mudah dikenali dan menarik perhatian, ditambah mata kuning neon yang memberi kesan ceria dan hidup. Desainnya dibentuk dengan garis lengkung halus dan proporsi chibi (kepala besar, tubuh kecil), menciptakan kesan menggemaskan dan ramah, sementara bentuk wajah bulat dan ekspresi besar mendukung gaya visual yang ringan dan cocok untuk anak-anak. Karakter ini tidak memiliki aksesori, namun interaksinya dengan ikan besar menjadi elemen penting yang memperlihatkan sifat alami seekor kucing, sekaligus mengisyaratkan kebiasaannya yang mungkin rakus</p>	<p>menggemaskan. Dalam konteks cerita, karakter ini sangat cocok sebagai maskot dalam petualangan ringan atau komedi, teman binatang bagi tokoh utama yang memberikan momen lucu atau emosional, atau bahkan sebagai karakter utama dalam cerita bergaya ringan seperti kartun anak-anak atau serial pendek. Secara visual, gaya clean dengan flat color dan outline tegas sangat cocok untuk animasi 2D digital; bentuknya yang sederhana dan ekspresi yang jelas mendukung proses produksi animasi frame-by-frame atau motion tweening yang efisien namun tetap menarik secara visual.</p>

Pahlawan		<p>Karakter merupakan seorang pendekar muda bergaya fantasi yang mengenakan armor ringan, jubah panjang, dan membawa pedang besar di punggungnya. Ia ditampilkan dalam tiga pose berbeda: berdiri dengan ekspresi datar, bertarung dengan pedang yang memancarkan energi merah, serta duduk merenung dengan tudung menutupi sebagian wajah, semua pose ini menggambarkan kombinasi sisi tempur dan emosional dari karakter. Palet warna yang digunakan terdiri dari merah terang untuk rambut dan detail kostum, abu-abu untuk armor, serta hijau kusam untuk jubah, menciptakan kesan tegas, misterius, dan penuh intensitas. Gaya visual menggunakan flat color dengan outline yang jelas, sangat sesuai untuk animasi 2D karena</p>	<p>Elemen-elemen seperti rambut merah menyala, tatapan tajam, pedang besar yang berenergi, serta jubah dan tudung panjang menunjukkan desain karakter yang kuat, penuh konflik batin, dan berpotensi memiliki latar belakang yang kompleks. Warna merah yang mencolok memberi kesan agresif, kuat, dan penuh tekad, sementara ekspresi dan desain fisiknya mengisyaratkan sosok yang pemberani, sedikit sinis, dan penuh konflik batin. Karakter ini juga menggambarkan seorang antihero atau protagonis yang dingin dan tertutup, menyimpan dendam, rahasia, atau trauma masa lalu, serta memiliki kekuatan magis dan warisan khusus yang membedakannya dari karakter lain.</p>
		<p>bentuknya sederhana namun tetap ekspresif.</p>	

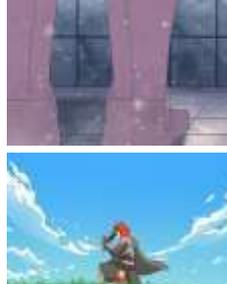
Ratu iblis		<p>Karakter ini digambarkan sebagai sosok perempuan anggun namun menakutkan, dengan tema iblis yang kuat yang tercermin dari desain seperti tanduk besar melengkung, sayap kelelawar, dan ekor berujung panah. Ia mengenakan gaun panjang bertingkat berwarna biru gelap dengan detail berlian besar di dada. Tiga pose yang ditampilkan berdiri formal, duduk sambil memegang bola sihir, dan duduk dengan tangan menyatu, palet warna yang didominasi biru gelap, hitam, dan kulit pucat menekankan aura misterius, dingin, dan supranatural,</p>	<p>Karakter ini adalah sosok penguasa dunia kegelapan yang sangat kuat, dingin, dan penuh perhitungan. Posisi tubuh yang selalu tenang dan tertutup, serta ekspresi tanpa emosi, menyiratkan bahwa ia bukan hanya pemimpin, tetapi juga sosok yang menakutkan dan tidak bisa ditebak. Penutup mata bisa diartikan sebagai simbol bahwa ia tidak memerlukan penglihatan biasa untuk memahami dunia ia memiliki penglihatan magis atau intuisi supernatural. Sayap dan ekor menunjukkan bahwa ia adalah entitas non-manusia, sementara bola hitam yang dipegangnya mungkin simbol kekuatan atau kendali atas kegelapan. Secara naratif, ia punya misi misi besar dan tidak terburu-buru, tipe karakter yang lebih mengandalkan manipulasi dan strategi daripada kekuatan fisik semata.</p>
Naga		<p>Karakter ini merupakan seekor naga kecil dengan desain imut namun tetap menyimpan nuansa magis dan sedikit menakutkan. Tubuhnya didominasi warna hitam dengan aksen ungu pada tanduk, sayap, dan duri punggungnya. Sayap bercabang seperti kelelawar yang besar dan tajam mengisyaratkan kemampuan terbang yang sangat baik, sementara bentuk tubuh yang lentur dan ekspresif memperlihatkan kelincihan dan potensi untuk menyerang dengan cepat. Tiga pose yang ditampilkan duduk tenang, mengintimidasi, dan merayap</p>	<p>Karakter ini merupakan makhluk ajaib dan peliharaan dari dunia fantasi yang memiliki dua sisi tampilan lucu dan bersahabat, tapi juga berbahaya bila diprovokasi. Mata besar dan ekspresi kosong bisa menunjukkan bahwa ia memiliki kekuatan magis tersembunyi. Warna ungu sering dikaitkan dengan misteri, sihir, dan kejahatan, yang mengisyaratkan bahwa naga ini bukanlah makhluk biasa, Naga berasal dari ras langka, dan hasil eksperimen magis. Ukurannya yang kecil memberi kesan ia bisa menjadi teman setia</p>

Analisis dan Interpretasi pada Animasi 2D *frame-by-frame*Tabel 2. Analisis Dan Interpretasi Pada Animasi 2D *Frame-By-Frame*. 2025

Scene	Visual	Analisis	Interpretasi
SC01		Pergerakan Ardi yang lemas ke kiri dan ke kanan ditambah dengan Sumber cahaya berasal dari jendela di belakang, menghasilkan efek backlight yang menciptakan siluet pada wajah dan tubuh karakter, sehingga sebagian ekspresinya tersembunyi dan memberikan nuansa misterius atau suram. Bayangan karakter yang terlihat jelas di lantai turut memperkuat kesan kesendirian	Frame ini menampilkan emosi keterasingan dan kekosongan yang kuat, ditunjukkan melalui pencahayaan dari belakang dan wajah karakter yang gelap, menyiratkan kondisi batin yang tertutup atau tengah berkonflik secara internal. Ruang yang berantakan dan posisi karakter yang berdiri tegak memberi kesan bahwa ia mungkin baru saja mengalami sesuatu yang mengejutkan atau sedang merenungkan situasi serius, dengan cahaya dari jendela yang dapat diartikan sebagai simbol harapan atau kontras terhadap kegelapan emosional yang dialaminya. Suasana kamar yang sepi dan tidak teratur semakin memperkuat narasi tentang isolasi dan tekanan psikologis. Ini kemungkinan adalah momen transisi emosional sebelum karakter mengambil tindakan atau bereaksi, dan frame-frame berikutnya dapat memperlihatkan perubahan gerakan atau ekspresi yang menambah kedalaman makna emosional dalam adegan tersebut.
SC02		Karakter ditempatkan di sisi kanan frame dan menghadap ke cermin, sehingga wajahnya terlihat dalam pantulan,	Scene ini menampilkan emosi introspeksi, keraguan diri, dan kebingungan emosional, yang tercermin dari tatapan karakter ke arah cermin seolah sedang menilai atau mencoba memahami apa yang ia alami. Cermin dalam konteks ini memiliki makna simbolik sebagai refleksi diri, menandakan bahwa karakter sedang mengalami konflik batin atau kehilangan arah, sementara kontras antara tubuh nyata dan pantulan di cermin dapat menggambarkan rasa keterasingan dari dirinya sendiri. Momen ini berfungsi sebagai jeda emosional yang kuat, di mana perasaan

			<p>disampaikan bukan melalui aksi, melainkan melalui sikap tubuh dan atmosfer yang tenang. Jika merupakan bagian dari rangkaian, frame sebelumnya kemungkinan menampilkan peristiwa yang mengganggu, dan frame berikutnya dapat menunjukkan reaksi emosional lebih dalam seperti air mata atau perubahan ekspresi yang mengungkapkan beban batin karakter.</p>
SC03-SC05		<p>Pada scene 3 Ardi sedang berjalan menuju sekolah dengan kondisi jalan yang sepi ditambah dengan nuansa warna <i>background</i> yang abu-abu. Pada scene 4 Ardi sedang menatap dengan tatapan kosong jendela sambil menahan dagunya dan Pada scene 5 Ardi tenggelam dalam lautan secara perlahan</p>	<p>Ketiga scene animasi ini menggambarkan perjalanan emosional seorang remaja laki-laki yang tampak tenggelam dalam konflik batin. Pada frame pertama, karakter berdiri di tengah jalan kota bergaya Eropa klasik dengan ekspresi datar, dikelilingi palet warna abu-abu yang menimbulkan kesan sunyi dan dingin, merepresentasikan keterasingan dan kehampaan batin. Lalu, pada frame kedua, ia terlihat duduk dalam ruangan sederhana sambil menatap ke luar jendela, dengan posisi tangan menopang kepala, mencerminkan suasana kontemplatif dan keinginan untuk melarikan diri dari realitas; cahaya terang dari jendela memberi kesan harapan atau dunia yang lebih baik di luar sana. Akhirnya, frame ketiga menampilkan karakter mengambang di dalam air dengan tubuh pasif diterangi cahaya dari atas, menciptakan atmosfer dramatis yang menunjukkan ketidakberdayaan, seolah ia tenggelam dalam emosi terdalam atau menyerah pada tekanan batin yang dialaminya.</p>

SC06		<p>Pada scene ini Ardi sedang berjalan masuk ke toko buku dengan jam yang sudah larut malam dan cahaya hanya ada di dalam</p>	<p>Potongan scene ini menggambarkan momen ketika karakter berjalan masuk ke dalam toko buku, yang dapat diinterpretasikan sebagai simbol transisi dari</p>
		<p>took buku</p>	<p>dunia luar yang keras dan sunyi menuju ruang yang lebih intim, hangat, dan penuh makna. Pergerakan masuk ini bukan hanya tindakan fisik, melainkan mencerminkan langkah batin menuju eksplorasi diri, pencarian jawaban, atau pelarian sementara dari kenyataan. Toko buku, sebagai ruang yang menyimpan banyak cerita dan pengetahuan, menjadi representasi tempat perlindungan dan refleksi. Karakter yang sebelumnya tampak diam dan ragu kini mengambil tindakan, menandakan perubahan suasana hati atau kemauan untuk membuka diri terhadap pengalaman baru.</p>
SC07		<p>Pada scene ini Ardi sedang mencari buku yang cocok untuk dirinya pada akhirnya di berhasil menemukan buku yangt di cari yang memancarkan karakter yang keluar dari buku cerita</p>	<p>Pada potongan scene ini, karakter tampak berada di dalam toko buku, berdiri di balik rak-rak yang dipenuhi buku, dengan posisi tubuh yang sedikit condong dan ekspresi wajah yang terkesan penasaran atau cermat. Rak-rak buku yang tertata rapi di latar depan menggambarkan suasana tenang dan teratur, menandakan bahwa karakter tengah berada dalam ruang yang aman dan mendukung proses pencarian. Lalu pada shot selanjtnya Ardi menumukan apa yang di cari sesuatu yang dapat mengbah hidupnya dar sekarang</p>

SC08		<p>Pada adegan 1 menjelaskan ardi yang ingin mabaca buku dengan kegirangan, lalu pada adegan 2 Ardi kini berbaring di tempat tidur sambil meBaca buku. Di sekelilingnya muncul berbagai makhluk yang keluar dari buku tersebut</p>	<p>Adegan 1 merepresentasikan transisi dari dunia nyata ke dunia imajinasi atau pelarian dari kenyataan. Gerakan melompat secara ekspresif bisa dimaknai sebagai bentuk antusiasme atau kebutuhan mendesak untuk masuk ke dalam dunia pribadinya baik untuk mencari kenyamanan, pelarian emosional, atau untuk mengakses sesuatu yang hanya bisa ditemukan di ruang imajinatifnya sendiri, lalu adegan 2 menggambarkan</p>
			<p>Ardi yang terkesima dengan cerita yang ada pada buku tersebut sampai berhayal bahwa karakter di buku tersebut benar hidup dan menjadi bagian dari hidupnya yang suram</p>
SC08		<p>Pada gambar 1 menampilkan <i>top-down</i> menunjukkan Ardi tidur meringkuk di tempat tidur dengan satu tangan memeluk sebuah buku. Pada gambar 2 menampilkan Ardi melihat keluar jendela</p>	<p>Pada gambar 1 mencerminkan kondisi pasca-perjalanan emosional atau imajinatif. Buku yang dipeluk erat menandakan bahwa apa yang ia baca memiliki dampak mendalam, seolah menjadi satu-satunya “teman” atau sumber penghiburan. Posisi tubuh yang meringkuk bisa menggambarkan rasa aman atau bahkan kebutuhan untuk perlindungan, mengisyaratkan kerentanan emosional, lalu pada gambar 2 membeeri pesan bahwa ardi telah menemukan jawaban yang di cari selama ini</p>
SC09		<p>Pada adegan 1 Ardi sedang mandi lalu seketika air showernya berhenti dan kakinya berubah menjadi sepatu armor, lalu pada adegan 2 tampak Ardi yang berubah menjadi pahlawan</p>	<p>Pada adegan 1 Adegan ini menjadi simbol permulaan, penantian, atau kedatangan sosok penting yaitu Pahlawan Lalu pada adegan 2 menjadi symbol bahwa Ardi telah menjadi sosok penting walupun hanya dalam angan anganya saja</p>
SC10		<p>Pada adegan ini ardi sedang barjalan menuju sekolah, dengan nuansa tempat yang terang</p>	<p>Pada adegan ni pikiran Ardi telah terbuka bagaiman cara memandang sebuah dunia ditambah dengan <i>background</i> yang kontras menggambarkan Ardi yang telah menerima dirinya apa adanya</p>

SC11		<p>Pada kedua adegan ini Ardi mencertakan cerita yang dia baca sebelumnya di depan kelas dengan sangat menhayati</p>	<p>Pada kedua adegan ini Ardi sangat antusias dalam bercerita sampai sampai karakter karakter yang di ceritakan keluar dari angan anganya yang menggambarkan bahwa Ardi sangat pede dan menjiwai apa yang dia tekunin</p>
SC12		<p>Pada adegan ini Ardi sedang menuju ke toko buku sambil diahampiri oleh kucing</p>	<p>Adegan ini menampilkan suasana malam dengan langit berbintang yang memberikan kesan tenang namun misterius. Di bagian kiri atas terlihat seekor kucing dengan ekspresi</p>
			<p>licik dan mata kuning menyala yang mengintip dari atas tempat sampah, sementara di sisi kanan bawah, Terdapat kontras mencolok antara karakter dan lingkungannya, si kucing mewakili dunia liar dan tak terduga, serta potensi bahaya tersembunyi, sedangkan manusia tampak bersih dan polos. Ketegangan naratif tercipta melalui sudut pandang kamera yang rendah dan arah pandang para karakter, menciptakan rasa bahwa sesuatu akan terjadi terlebih lagi dengan kucing yang tampak siap bertindak. Cahaya malam dan siluet pepohonan memperkuat nuansa misteri dan kesendirian. Adegan ini mengandung tema konflik antara yang tampak dan yang tersembunyi, serta menyiratkan adanya rahasia malam atau pertemuan tak terduga</p>

SC13		<p>Adegan 1 pahlawan berancang ancang untuk menyerang naga, lalu adegan 2 naga tergeletak tidak berdaya setelah di kalahkan oleh pahlawan</p>	<p>Adegan 1 yang dimana pengambilan gambarnya di ambil dari bawah menggambarkan pahlawan yang tangguh dan berkarisma, pahlawan yang langsung mencabut pedang menggambarkan pahlawan bukan orang yang plin plan dan selalu siap dalam situasi apapun Lalu pada adegan 2 menggambarkan naga yang tidak berdayanya sang naga, pahlawan yang memegang pinggulnya menggambarkan pahlawan yang sering mengalami kejadian yang sama dan selalu tuntas dalam sekejapa sedangkan mata naga yang berbentuk spiral menandakan pahlawan tidak pernah membunuh musuhnya namun selalu memberi kesempatan kedua terhadap musuhnya</p>
SC13		<p>Adegan 1 Ardi yang terkejut setelah kelakuan konyolnya di ketahui oleh Mila, lalu adegan 2 Karakter Ardi dan</p>	<p>Adegan 1 menggambarkan ketidak siapan Ardi terhadap rahasianya yang telah terbongkar di tambah dengan sudut pengambilan gambar orang ketiga memberikan jarak</p>

		mila saling ketawa, karean mereka berdua memiliki hobi yang sama	emosional dan Ini membuat penonton bisa menilai karakter secara objektif, lalu degan 2 emnggambarkan mereka berdua yang saling memahami satu sama lain dan awal dari sebuah pertemanan
SC14		Ardia sedang meBaca bersama dengan nit di cafe buku	Adegan ini menggambarkan Ardi yang sudah nyaman berinteraksi kepada rang lain yang dimana sebelumnya Ardi merupakan orang yang cuek dan tidak peduli dengan orang sekitarnya, adegan ini juga memiki makna bahwa ini merupakan sebuah Langkah kecil menuju Langkah yang lebih besar dalam mengharagai sesuatu yang sepele

## KESIMPULAN

Dalam proses perancangan dan produksi animasi *Spectrum Rise*, concept art memegang peranan penting sebagai dasar dalam membangun karakter sebelum animasi 2D frame-by-frame dibuat. *Concept art* membantu memperjelas sifat, bentuk tubuh, ekspresi, serta kelebihan dan kekurangan karakter, sekaligus menjadi acuan visual dalam proses animasi yang mengikuti naskah dan storyboard. Dikerjakan menggunakan Photoshop dengan metode MDLC, concept art juga menentukan penggunaan warna yang mencerminkan karakteristik masing-masing tokoh, seperti karakter Mila yang berambut dan bermata ungu untuk menggambarkan kecerdasan dan sifat perencana. Sementara itu, animasi 2D frame-by-frame dibuat menggunakan Toon Boom Harmony karena kemudahan penggunaannya, dan harus konsisten dengan concept art, storyboard, serta naskah. Proses animasi ini juga mengikuti metode MDLC yang mencakup perencanaan konsep, desain warna, shading, pencahayaan, referensi gerakan, hingga tahap perakitan akhir seperti layout, rough animation, clean-up, inbetween, coloring, testing, dan distribusi, yang semuanya harus dilakukan secara konsisten agar hasil animasi menyatu secara harmonis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adobe. (2020). *Photoshop for Artists: Digital Drawing and Painting*. Adobe Press.
- Anno, H. (1995). *Neon Genesis Evangelion: The Feature Film* [Film]. GAINAX.
- Banindro, B. S. (2021). *Perancangan Character Concept Art dalam Pengembangan Animasi Digital*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
- Crossley, K. (2014). *Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life*. Ilex Press.
- Kelley, A. (2019). *Mastering Character Design in Photoshop*. Art Books Publishing.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.



- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Mayer, L. (2016). *Creating 2D Animation in Flash: A Beginner's Guide*
- Prayan Animation. (2025). *Benefits of Toon Boom Harmony Software in 2D Animation*. Diakses dari
- Rochim, M. (2021). *Sejarah Animasi Dunia: Dari Tradisional ke Digital*. Bandung: Pustaka Grafika
- Roedavan, R. (2021). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC): Kerangka Kerja dalam Pengembangan Multimedia*
- Sari, D., & Asmendri, A. (2020). "Manajemen Strategi dalam Pendidikan: Tinjauan Pustaka." Dalam *ALACRITY: Journal of Education*.
- Setiadi, D., et al. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Frame-by-Frame." *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 15–22.
- Soenyoto, S. (2017). *Animasi 2D: Dasar-dasar dan Teknik Pembuatan Animasi 2D*.
- Suwasono, A. A. (2017). *Konsep Art dalam Desain Animasi*. Jurnal Dekave, Volume 10 Nomor 01, hlm. 1–19.
- Zed, Mestika (2003). *Metode Penelitian Kepustakaan: Teknik Pengumpulan Data dan Analisisnya*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia