

**PERANCANGAN *BACKGROUND* DAN *ENVIRONMENT* UNTUK ANIMASI
PENDEK 2D “APRESIASIMU” DALAM MENINGKATKAN APRESIASI
MASYARAKAT TERHADAP DESAIN GRAFIS**

***BACKGROUND AND ENVIRONMENT DESIGN FOR 2D SHORT ANIMATION
“YOUR APPRECIATION” IN INCREASING PEOPLE’S APPRECIATION OF
GRAPHIC DESIGN***

Muhammad Iqbal Hafidhul Hamim¹, Zaini Ramdhan², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

miqbalhafidhul@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Menurut survey yang dilakukan oleh Nurul Aqmarina Ardiani dalam jurnal AKSA yang berjudul Perancangan Desain Komunikasi Visual dalam bentuk Kampanye Instagram “Apresiasi Kerja Desainer” disebutkan bahwa sebanyak 153 desainer grafis mengatakan upaya apresiasi nilai dari kerja – kerja desainer grafis oleh pemilik bisnis dianggap belum cukup serius. Masyarakat tidak bisa secara serentak untuk menghargai suatu karya hanya dengan gambar semata. Menggunakan animasi sebagai suatu edukasi tentang pentingnya apresiasi, merupakan sebuah penggunaan media secara tepat dengan salah satu penunjang animasi adalah pembuatan gambar *environment* dan *background*. Kurangnya apresiasi terhadap desainer atas kerja kerasnya mempengaruhi kinerja desainer itu sendiri, serta penggambaran *environment* dan *background* yang sesuai dengan ruang lingkup kamar atau tempat tinggal mahasiswa dan mahasiswa di Universitas Telkom. Dibutuhkan adanya perancangan *environment* pada seorang desainer yang meliputi ruang kerjanya serta perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D “Apresiasimu”. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif dalam mengumpulkan datanya seperti observasi dan studi literatur. Untuk analisis menggunakan metode kualitatif yang dipakai untuk menganalisa dengan menggunakan pendekatan naratif pada bagian analisa data observasi dan kuantitatif digunakan hanya sebagai pengumpulan data berupa kuesioner, data tersebut dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah *environment* dan *background* yang digunakan pada animasi 2D “Apresiasimu”.

Kata Kunci: Animasi pendek, background, environment, apresiasi, desain grafis.

ABSTRACT

According to a survey conducted by Nurul Aqmarina Ardiani in the AKSA journal entitled Perancangan Desain Komunikasi Visual in the form of the Instagram Campaign "Appreciation of Designer Work" it was stated that as many as 153 graphic designers said that efforts to appreciate the value of graphic designer work by business owners were considered not serious enough. The public cannot simultaneously appreciate a work only with images alone. Using animation as an education about the importance of appreciation, is an appropriate use of media with one of the supporting animations is making environment and background images. The lack of appreciation of designers for their hard work affects the performance of the designers themselves, as well as the depiction of the environment and background in accordance with the scope of the room or residence of students and students at Telkom University. It takes a designer environment design which includes his workspace as well as environment and background design for "Your Appreciation" 2D animation. The method used in this design is to use qualitative methods in collecting data such as observation and literature study. For analysis using qualitative methods used to analyze using a narrative approach in the observation and quantitative data analysis section used only as data collection in the form of questionnaires, the data were analyzed using qualitative methods. The final result of this design is an environment and background used in the 2D animation "Your Appreciation".

Keyword: Short animation, background, environment, appreciation, graphic design.

1. Pendahuluan

Desain disini adalah sebuah problem-solving untuk memberikan suatu kemudahan dalam menyelesaikan masalah informasi serta komunikasi. Adanya inovasi yang berkembang tidak membuat masyarakat lebih menghargai dan mengapresiasi. Masyarakat hanya melihat kemudahan yang dilihatnya. Menurut survey yang dilakukan oleh Nurul Aqmarina Ardiani dalam jurnal AKSA yang berjudul Perancangan Desain Komunikasi Visual dalam bentuk Kampanye Instagram “Apresiasi Kerja Desainer” disebutkan bahwa sebanyak 153 desainer grafis mengatakan upaya apresiasi nilai dari kerja – kerja desainer grafis oleh pemilik bisnis dianggap belum cukup serius (Ardani, 2018 : 203).

Masyarakat tidak bisa secara serentak untuk menghargai suatu karya hanya dengan gambar semata. Menggunakan animasi sebagai suatu edukasi tentang pentingnya apresiasi, merupakan sebuah penggunaan media secara tepat. Animasi tersendiri merupakan suatu media dengan menggunakan gambar bergerak, kemampuannya menjelaskan runtutan kejadian secara urut, berguna khususnya menjelaskan suatu kejadian berdasarkan urutan kejadian (Utami, 2011 : 44). Animasi juga memiliki banyak kegunaan maupun keperluan seperti media hiburan, media presentasi, media periklanan, media presentasi, bidang keilmuan, maupun sebagai media pembantu (Octavian & Ramdhan, 2019 : 3693).

Terdapat peran penting di dalam sebuah pembuatan animasi. Salah satu penunjang animasi ada pada *jobdesk environment* dan *background*. *Jobdesk* tersebut mengerjakan gambar latar dan gambar pendukung untuk menjelaskan salah satu kejadian yang terdapat pada animasi, salah satu dibuatnya latar belakang pada animasi memiliki fungsi sebagai latar waktu dan latar tempat serta kapan dan dimana cerita tersebut sedang diceritakan. (Octavian & Ramdhan, 2019 : 3694). *Environment* dan *Background* juga memiliki fungsi lain sebagai pembangun *mood* dan pembawa suasana adegan. (Prabowo & Irawan, 2012 : 2). Penggunaan *environment* dan *background* yang dirancang digunakan untuk menceritakan suatu ruang lingkup pekerjaan seorang desainer tentang kesehariannya dan alat-alat yang digunakan dalam bekerja serta sebuah ruangan yang digunakan seorang desainer dalam meniti karirnya. Tentunya *environment* yang dibuat berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Gambar *environment* yang diambil serta digambar berasal dari sebuah data yang dicari. Data tersebut berasal dari area Universitas Telkom, dengan mencari mahasiswa yang sudah dan akan berkecimpung di dunia desain. Data tersebut diolah dan dijadikan sebagai referensi untuk menggambar *environment* dan *background*.

2. Teori-Teori Dasar Perancangan

2.1. Desain Grafis

Desain grafis merupakan disiplin seni (Ambrose & Harris, 2009 : 12) dalam menemukan sebuah pemecahan masalah dengan menggunakan kemampuan imajinasi, artistik, dan teknologi dalam mengkomunikasikan ide-ide melalui elemen visual. Desain grafis sendiri merupakan sebuah aktivitas kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu produk ke dalam bentuk media dua dimensi yang dicetak maupun pada media non-dua dimensi (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deputi Bidang Kebijakan Strategis, 2020 : 12).

2.1.1. Profesi Desain Grafis

Pada dasarnya desainer grafis dapat melakukan eksperimentasi dan eksplorasi, serta bekerja dengan berbagai multidisiplin ilmu mampu membuat seorang desainer grafis menjadi sebuah profesi yang memiliki akses dengan berbagai macam profesi (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deputi Bidang Kebijakan Strategis, 2020 : 12 – 13).

2.2. Animasi

Animasi adalah sebuah disiplin ilmu dalam memadukan unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017 : 1). Animasi sendiri adalah sebuah rangkaian gambar yang membentuk gerakan dan dibuat berdasarkan aturan di dalam prinsip animasi. Animasi juga digunakan untuk menceritakan cerita dan memberikan informasi (Tandiayuk & Ramdhani, 2020 : 1435)

2.3. Environment

Environment merupakan sebuah set dan lokasi dari sebuah gambar yang digunakan sebagai aspek pendukung untuk membentuk *scene* dimana karakter dan elemen lainnya bergerak serta berinteraksi, *environment* juga bisa menjadi apapun tidak hanya sebatas sebuah lanskap yang luas (Tony White, 2006 : 186). Dalam pengerjaannya *environment layout* menetapkan semua hal yang tidak bergerak di dalam suatu *scene*, berbeda dengan *animation layout* yang menetapkan semua hal yang bergerak. Perancangan *environment* bisa menggunakan tahapan *research* untuk memudahkan audiensi untuk menerima *environment* terkait, dalam tahapan ini *environment* untuk sebuah latar di teliti sesuai dengan apa yang terjadi di dunia nyata (Yasmin & Ramdhan, 2019 : 3634).

2.3.1. Perspektif

Pada dasarnya perspektif merupakan cara gambar dalam membuat objek tiga dimensi dengan menggunakan titik sebagai pemandu utamanya, perspektif memiliki banyak

macamnya, namun dari semua itu menggunakan salah satu *fixed point of view* dalam penggambaran maupun menggunakan lebih dari satu titik (Mike S. Fowler, 2002 : 10). Perspektif dikhususkan untuk menentukan kedalaman dan ukuran suatu objek. Sisi estetik dari perspektif adalah dapat mengikuti objek asli yang berada di dunia nyata berdasarkan bagaimana orang tersebut melihat objeknya.

2.3.2. Komposisi

Komposisi dalam *environment* merupakan sebuah cara dalam penempatan elemen-elemen yang ada pada suatu scene. Memperhitungkan penempatan elemen-elemen di dalam suatu scene digunakan untuk memberikan ruang yang dinamis untuk karakter serta objek untuk bergerak di suatu scene, selain itu komposisi juga digunakan untuk memanipulasi mata penonton untuk melihat ke suatu objek yang ingin dituju (Mark Byrne, 1999 : 69). Poin penting dari komposisi adalah dapat mempererat dan memperjelas maksud dari suatu scene agar poin-poin pada cerita mudah dimengerti (Ed Ghertner, 2010 : 96).

2.3.2.1. Foreground, Middleground, & Background

Penyusunan di dalam penempatan *foreground*, *middleground*, dan *background* memberikan sebuah persepsi pada ruang serta memberikan pengalaman spasial pada suatu gambar. *Foreground* memainkan sebuah peran dan *background* memberikan konteks, kemudian *middleground* melahirkan dukungan terhadap kedua bagian tersebut yang bisa menjadi transisi di antara keduanya (Cantrell & Yates, 2012 : 33)

2.3.3. Framing

Framing sendiri merupakan suatu metode dalam merancang komposisi agar informasi visual yang diberikan kepada audiens menghasilkan sebuah point of interest, terlebih ketika menghasilkan framing yang dramatis (Mike S. Fowler, 2002 : 43).

2.3.4. Staging

Staging adalah menempatkan karakter sesuai dengan relevansi dari elemen-elemen di antara karakter tersebut di dalam suatu scene (Tony White, 2006 : 113).

2.4. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang mengutamakan penelitian kondisi objek yang bersifat alamiah dengan suatu dasar filsafat post positivisme, instrumen kunci yang terlibat adalah peneliti sendiri, dan pengambilan data dilaksanakan dengan berbagai cara seperti purposive dan snowball, tri-anggulasi, analisis data induktif atau kualitatif dan

sebagainya. Metode pengumpulannya berupa Penelitian Lapangan yang dibagi lagi menjadi Dokumentasi dan Pengamatan serta Studi Kepustakaan (Akbar & Sumarlin, 2020 : 2623).

3. Data dan Analisis Data

3.1. Data dan Analisis Data Objek

Pada perancangan karya ini menganalisis sebuah tingkat apresiasi desainer oleh pemilik bisnis yang rendah, akibatnya adalah kurangnya upah kerja desain, waktu pengerjaan yang tidak longgar, dan kerja lembur yang tidak terproporsi dengan baik serta penulis juga menganalisis tampilan meja kerja 3 orang desainer dengan berbagai macam bidang melalui laman *YouTube* yang bertujuan untuk mengetahui bentuk *environment* ruang kerja desainer, analisis tersebut diolah untuk membuat perancangan *environment* dan *background* seorang desainer.

3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar

Pemilihan khalayak sasar digunakan untuk menentukan target audiens agar informasi yang diberikan berkesesuaian dan dapat memahami hasil karya yang telah dibuat, penentuan khalayak sasar berguna agar karya yang dibuat dapat dipahami oleh target audiens serta bisa bermanfaat bagi mereka.

3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis

Perancangan karya ini menggunakan beberapa karya sejenis yang digunakan untuk membentuk proses perancangan pembuatan *environment* dan *background* animasi 2d. Karya sejenis tersebut antara lain:

Kakushigoto (Trailer Animation)	One Small Step (Short Animation)	Shirobako (Trailer Animation)
		

3.4. Hasil Analisis

Perancangan animasi tentunya dibagi beberapa *jobdesk*, penulis mempunyai *jobdesk* sebagai pembuat *environment* dan *background*. Data yang dipakai adalah data observasi yang telah dicari sebelumnya. Para narasumber tentunya memiliki preferensi meja kerja yang sesuai dengan jati dirinya. Berbagai data dari data observasi menjadi acuan referensi untuk membuat perancangan *environment* dan *background* untuk pembuatan animasi tentang apresiasi terhadap desainer. Selain itu penulis menganalisa 3 buah karya animasi yang digunakan sebagai perancangan dalam pembuatan *environment* dan *background*. *Background* sendiri bisa menjadi sebuah alat untuk menjelaskan suatu *scene*. Adanya *background* tidak lepas dari kehadiran *environment*, karena *environment* mempertegas maksud serta memberikan elemen yang saling berhubungan dengan karakter diikuti dengan komposisi dan *staging* suatu karakter yang disesuaikan dengan *background*. Penulis tidak menganalisis pewarnaan dikarenakan bagian warna sudah diserahkan pada *jobdesk* bagian pewarnaan atau *Colorist*. Pada analisis karya sejenis penulis mempertimbangkan detail *environment* pada animasi *Kakushigoto*, sementara pada animasi *One Small Step* penulis memilih animasi tersebut sebagai referensi dalam pembuatan *background* yang minimalis, dan pada animasi *Shirobako* penulis menjadikannya sebagai referensi utama dalam pembuatan *background* serta pembuatan detail *environment*.

4. Konsep dan Perancangan

4.1. Konsep Pesan

Fenomena yang terjadi masyarakat hanya melihat kemudahan dalam menyelesaikan masalah desain. Hal tersebut menjadikan minimnya apresiasi desainer dalam melakukan pekerjaannya. Dalam menyadarkan masyarakat diperlukan sebuah media untuk memperlihatkan suatu proses dalam pengerjaan desain, memperlihatkan sebuah rancangan dengan *environment* seorang desainer. Perancangan *environment* dan *background* dirancang untuk menyajikan ruang lingkup seorang desainer, seperti ruang kamar desainer, cara desainer bekerja di ruangnya, kesehariannya serta alat-alat yang digunakannya. Ruang lingkup berdasarkan data yang sudah di olah sebelumnya dengan pengambilan data terkini. Selain itu data tersebut juga menyajikan cerminan desainer dan bagaimana ruang lingkup pekerjaan desainer mereka. Penyajian *background* akan mengikuti dari data yang telah dikumpulkan, serta untuk pewarnaan dan style sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

4.2. Konsep Kreatif

Pembuatan *environment* khususnya *background* menggunakan metode *digital painting* dengan menggunakan alat komputer dan *pen tablet*. Menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* dalam pembuatan sketsa maupun berwarna. Beberapa elemen yang sulit untuk digambarkan akan menggunakan bantuan aplikasi 3D seperti *Blender* untuk mempermudah dalam menggambarinya.

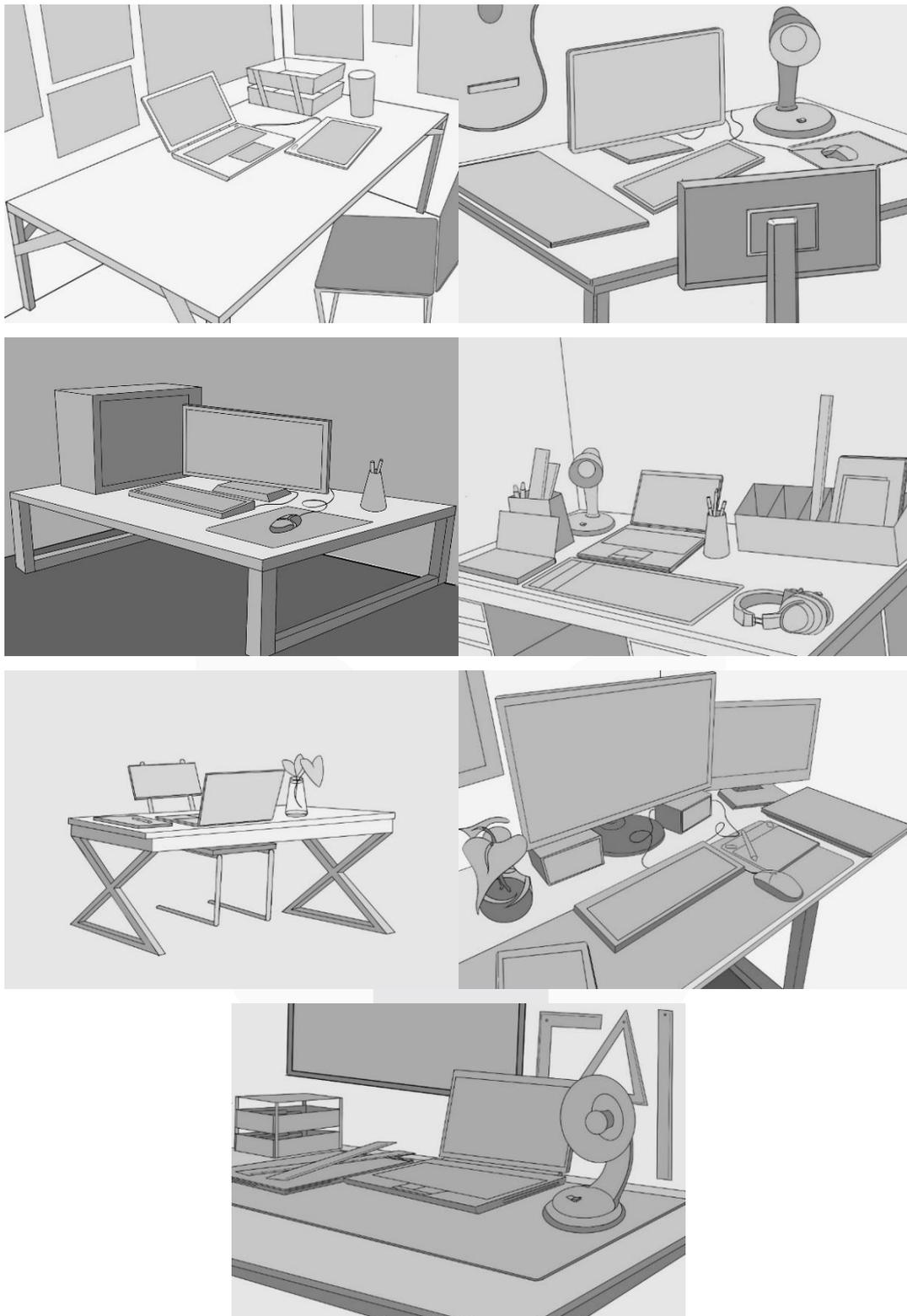
4.3. Konsep Media

Konsep Media yang akan diusung pada perancangan ini adalah sebuah animasi 2 dimensi pendek yang berdurasi sekitar 3 menit, dengan animasi penyampaian fenomena yang sedang dibahas bisa tersampaikan dengan baik.

4.4. Konsep Visual

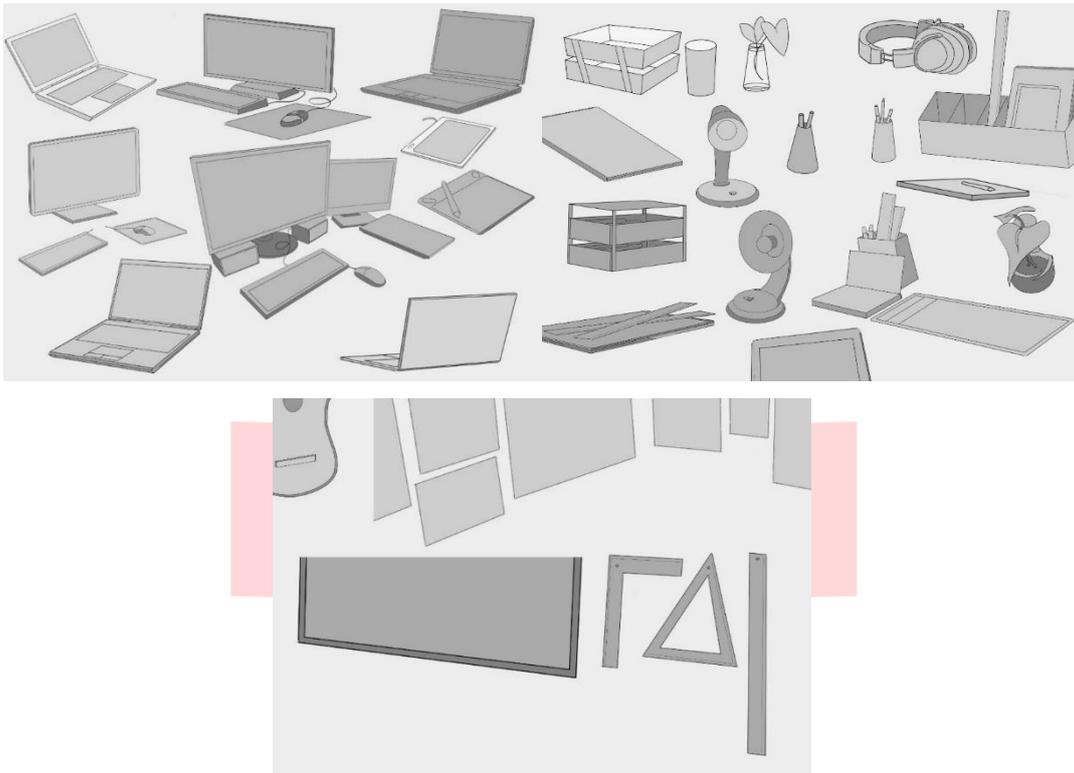
Berikut merupakan hasil sketsa yang telah dibuat berdasarkan acuan data observasi.

4.4.1. Sketsa



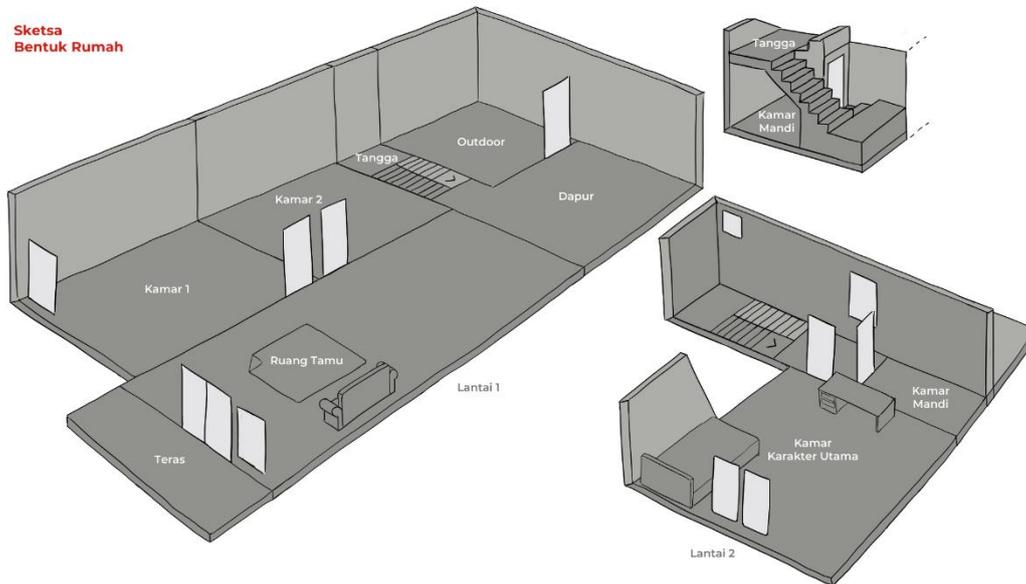
Gambar 4. 1 Kumpulan Sketsa Kamar

4.4.2. Environment



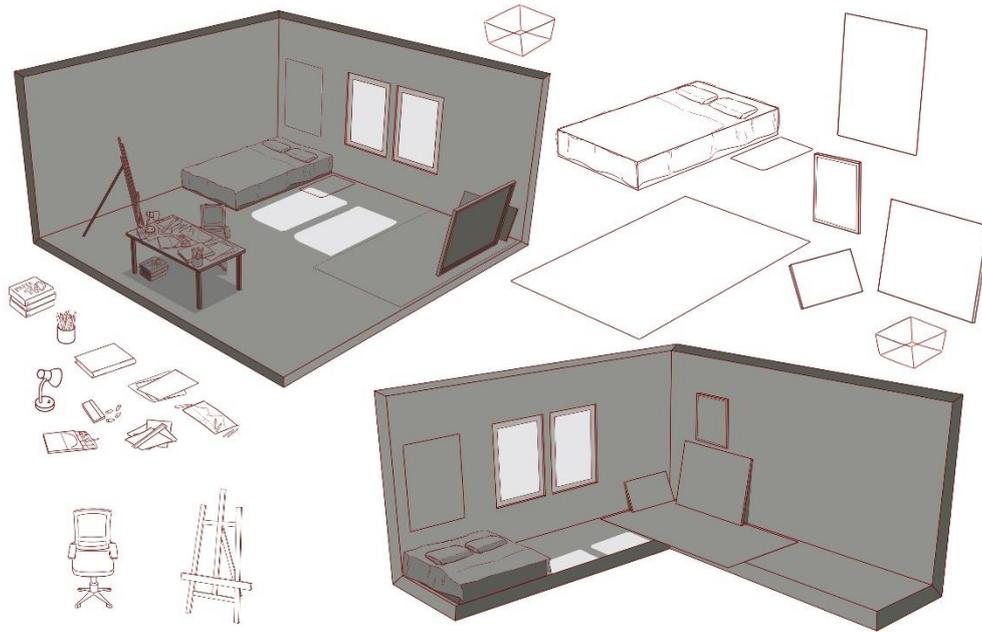
Gambar 4. 2 Kumpulan Aset Sketsa Kamar

Sketsa Bentuk Rumah



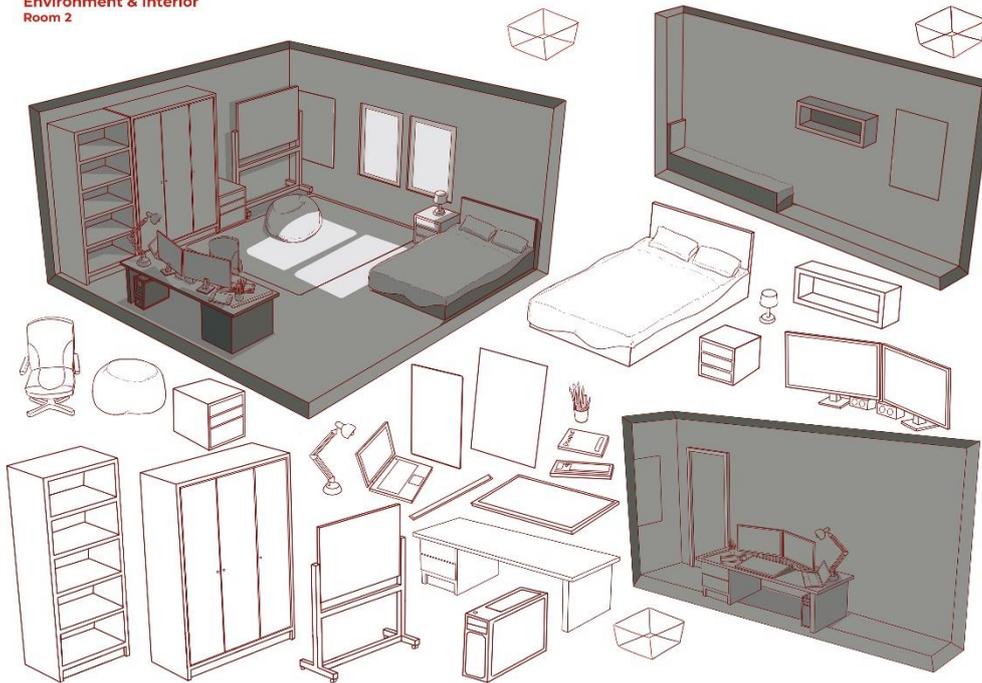
Gambar 4. 3 Sketsa Bentuk Rumah

Environment & Interior
Room 1



Gambar 4. 4 Environment Kamar 1

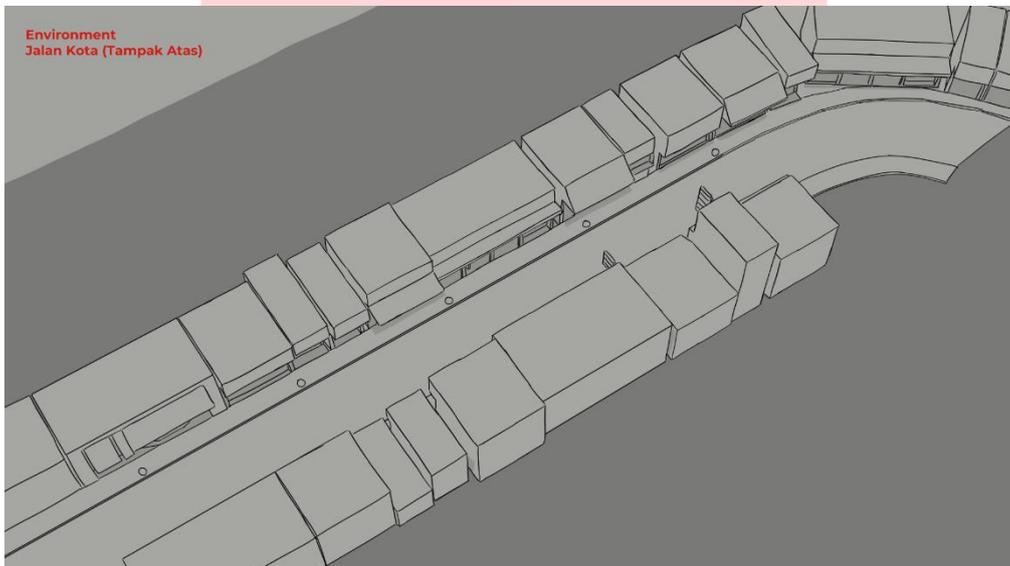
Environment & Interior
Room 2



Gambar 4. 5 Environment Kamar 2

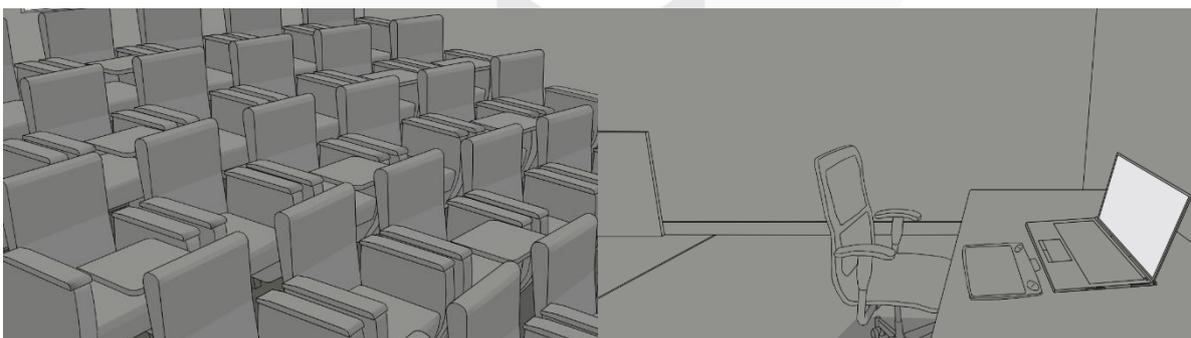


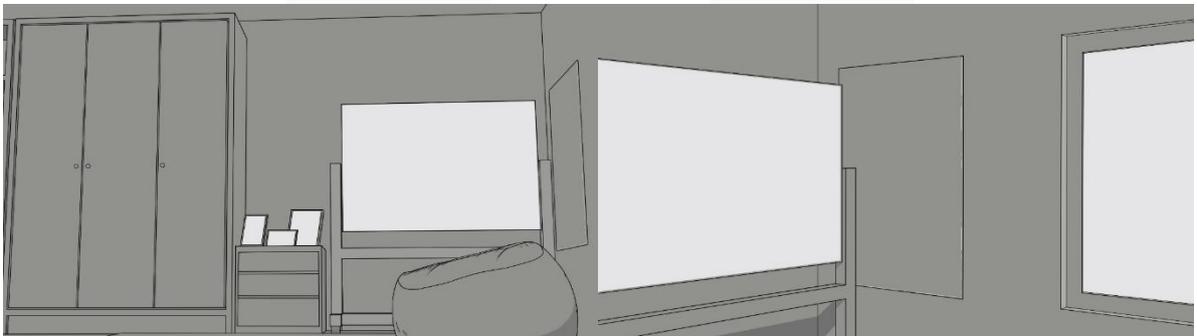
Gambar 4. 6 Environment Jalan Kota

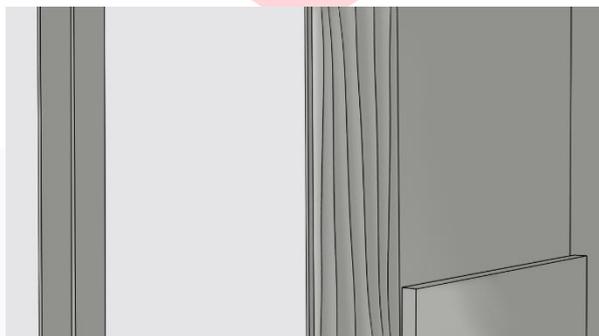
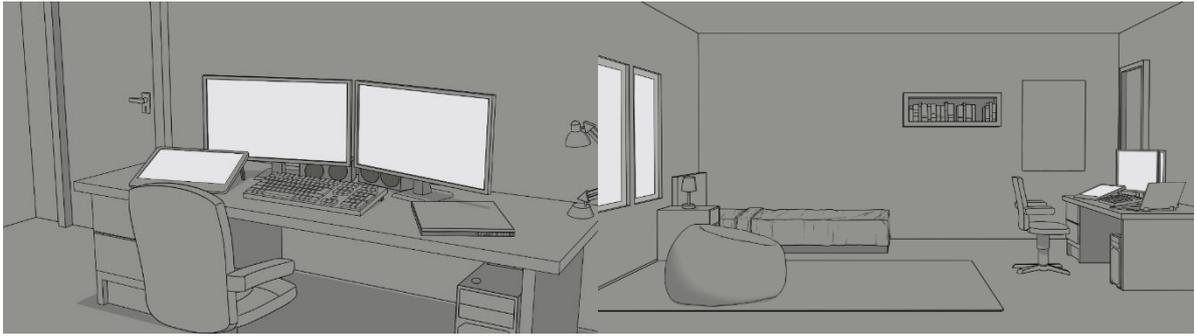


Gambar 4. 7 Environment Jalan Kota Tampak Atas

4.4.3. Background







Gambar 4. 8 Kumpulan Background

5. Kesimpulan

Kesimpulan pada laporan perancangan ini adalah masih kurangnya apresiasi terhadap profesi desainer, contohnya adalah dengan mengurangi harga jasa desainer. Fenomena ini tidak terjadi begitu saja, kurangnya wawasan tentang desain juga bisa terlihat pada masyarakat yang memiliki *mindset* bahwa proses desain hanyalah sekedar “klik” saja. Media informasi seperti animasi 2d dirancang karena memerlukan media yang tepat untuk memberikan informasi, tidak hanya informasi saja yang ditampilkan namun juga sebuah perjalanan bagaimana seorang desainer dalam membuat suatu karya dan menghadapi sebuah realita seperti fenomena di atas. Perancangan animasi 2d ini dibuat agar dapat memvisualisasikan bagaimana seorang desainer bekerja, khususnya pada perancangan *environment* dan *background* yang menggambarkan ruang lingkup seorang pekerja desainer tentang bagaimana desainer dalam melakukan pekerjaan, keseharian, dan alat-alat yang digunakannya, serta ruangan yang biasa digunakan seorang desainer dalam melaksanakan tugasnya. Diharapkan perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2d dapat menjadi sebuah pembantu informasi dalam memvisualisasikan ruang lingkup seorang pekerja desainer.

REFERENSI

Buku:

- 1) Ambrosse, Gavin & Harris, Paul. 2009. *The Fundamental Graphic Design*. Swiss: AVA Publishing SA.
- 2) Byrne, Mark T. 1999. *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*. Lexlip, Co Kildare: Mark T. Publication.
- 3) Cantrell, Bradley & Yates, Natalie. 2012. *Modelling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscape*. New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- 4) Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Kanada: Fowler Cartooning Ink
- 5) Ghertner, Ed. 2010. *Layout and Composition for Animation*. Inggris: Elsevier Inc.
- 6) Hornung, David. 2012. *Color: A Workshop for Artist and Designers*. London: Laurence King Publishing Ltd.

- 7) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deputi Bidang Kebijakan Strategis. 2020. *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Jakarta Pusat.
- 8) Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- 9) White, Tony. 2006. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Inggris: Elsevier Inc.
- 10) White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Inggris: Elsevier Inc.

Jurnal:

- 1) Akbar, Mohamad Mardhika Gemahan & Sumarlin, Rully. 2020. *Perancangan Visual Art Game Limbah Greenzone sebagai Media Pembelajaran Sadar Lingkungan*. e-Proceeding of Art & Design, 7(2), 2623 – 2624.
- 2) Ardani, Nurul Aqmarina. 2018. *Perancangan Desain Komunikasi Visual dalam Bentuk Kampanye Instagram “Apresiasi Kerja Desainer”*. AKSA Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2(1), 203 – 223.
- 3) Lestari, Putu Astri. 2018. *Penentuan Harga Jual pada Sebuah Desain*. SENADA, 1(1), 86 – 90.
- 4) Octavian, Mochamad Wafiq & Ramdhan, Zaini. 2019. *Perancangan Environment dalam Film Animasi Pendek 3D “Son of Pandawa”*. e-Proceeding of Art & Design, 6(3), 3693 – 3694.
- 5) Prabowo, Royce Suryo & Irawan, Andjrah Hamzah. 2012. *Perancangan Environment 3D sebagai Pendukung Film Animasi Motivasi “TRY OUT” dengan Konsep Urban Life and Junior High Education*. Jurnal Sains dan Seni POMITS, 1(2), 1 – 6.
- 6) Tandiyuk, Rivaldi Aditya Greynartd & Ramdhan, Zaini. 2020. *Perancangan Desain Karakter 2D Animasi mengenai Wana Wisata Hutan Jayagiri sebagai Sumber Mata Air untuk Wilayah Cekungan Bandung*. e-Proceeding of Art & Design, 7(2), 1435.
- 7) Utami, Dina. 2011. *Animasi dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1), 44 – 52.
- 8) Yasmin, Shafira & Ramdhan, Zaini. 2019. *Perancangan Concept Art Animasi 2D “Lovely Paws”*. e-Proceeding of Art & Design, 6(3), 3634.

Internet:

- 1) Blazer, Liz. 2019, 13 Agustus. *Storyboarding: Build your visual script*. Peachpit. <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2979068> (diakses pada 09 Juli 2021)
- 2) Charisa, Fini. 2021, 4 Januari. *A DAY IN THE LIFE OF A DIGITAL DESIGNER WFH EDITION – INDONESIA*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XjvgBRasX0A> (diakses pada 07 Agustus 2021)
- 3) Design, Miller. 2020, 18 Januari. *DIY Home Office Tour – Freelance Designer Workspace*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=C_M9imFCVZE (diakses pada 03 Mei 2021)
- 4) Indonesia, Arsitektour. 2021, 25 November. *Rumah 6x15 2 Lantai Dengan Halaman Belakang di CitraGrand Cibubur CBD, Calathea Residence*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uWB8kSGgun4> (diakses pada 07 Agustus 2021)
- 5) prisfully. 2021, 12 Februari. *A day in the life of a Graphic Designer, 1 year of working from home*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-BC_skC79bk (diakses pada 07 Agustus 2021)
- 6) Rizka, Annisa. 2021, 25 Maret. *another day in the life as a dkv student (packing orders, netflix, coffee time, skripsi and more!)*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DGD6mhgbbuA> (diakses pada 07 Agustus 2021)
- 7) Sander, Libby. 2019. *The Case for Finally Cleaning Your Desk*. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2019/03/the-case-for-finally-cleaning-your-desk> (diakses pada 11 Januari 2021).
- 8) Thorpe, Alice. 2019, 19 Agustus. *HOME OFFICE TOUR | Freelance Graphic Designer & Illustrator*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mWusbOLU2hI> (diakses pada 03 Mei 2021)
- 9) tutvid. 2019, 19 April. *Creative HOME OFFICE Desk Setup Tour! – Graphic Designer / Photographer Workspace*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=o8W3OTI5QX4> (diakses pada 03 Mei 2021)
- 10) Wicaksono, Puguh. 2020, 24 November. *Rumah Mewah Murah, Tanah 7x15 Meter, di Perumahan*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=8v_Tp1RkhhE (diakses pada 07 Agustus 2021)