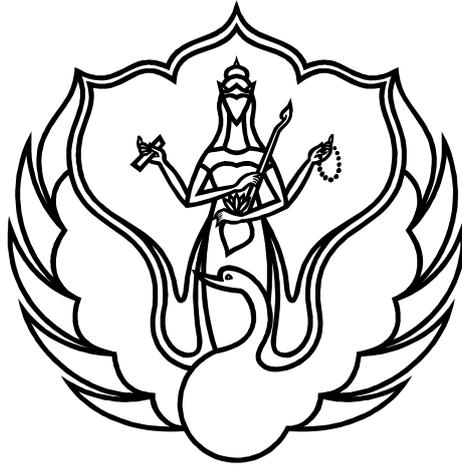


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TREASURE” DENGAN
TEKNIK GABUNGAN 3D *BACKGROUND***



Muhammad Fitra Naufal
NIM 1700186033

Pembimbing:

1. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
2. Tanto Harthoko, M. Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “TREASURE” DENGAN TEKNIK
GABUNGAN 3D *BACKGROUND***

Disusun oleh:

Muhammad Fitra Naufal

NIM 1700186033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 10 Juni 2021

Pembimbing I



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIDN 0016108001

Pembimbing II

Tanto Harthoko, M. Sn.

NIDN. 0011067109

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.

NIP 19801016 200501 1 001

PEMBUATAN FILM ANIMASI “TREASURE” DENGAN TEKNIK GABUNGAN 3D BACKGROUND

Muhammad Fitra Naufal
NIM 1700186033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRACT

2D animation movie “TREASURE” is a short movie that produces in 2021 that combined 2D and 3D background based on concept that has been created

The technique being used in this animation film “Treasure” is 2D animation that will combine 3D model as Background has been done through 3 steps. Those are pre-production (writing story, research, designing characters and storyboard), production (set background, dubbing, sound effect, asset setting, animating and scoring) and post-production (composting, editing and rendering).

This 2D animation movie “Entity” has 2 minutes duration. With 25 stock shots, formatted with HDTV 1920x1080px 24 fps (frame per second). It applied 12 animation rules (squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out , arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing and appeal).

Key words : 2D Animation, 3D modelling , background

ABSTRAK

Film animasi 2D “TREASURE” merupakan sebuah karya seni film animasi pendek 2 dimensi (2D) yang diproduksi pada tahun 2021 dengan kombinasi Background 3D (Latar) berdasarkan yang sudah di konsepskan terlebih dahulu.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi “TREASURE” adalah animasi 2D dan untuk pembuatan *background* (latar) menggunakan 3D *modelling* yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (*background, dubbing, sound effect, asseting, animating, dan scoring*), dan pasca produksi (*compositing, editing, dan rendering*).

Film Animasi 2D “TREASURE” berdurasi 2 menit. Jumlah shot mencapai 25 shot dengan format HDTV 1920x1080px 24 fps (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out , arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D,3D modelling, Background

A.LATAR BELAKANG

Teknik Pembuatan Animasi sudah berkembang secara pesat. Munculnya perkembangan teknologi membuat teknik dalam pembuatan animasi menjadi banyak ragamnya, salah satunya adalah teknik menggabungkan 3D *Background* sebagai pembuatan suatu latar dalam produksi animasi. Sudah banyak studio animasi baik tingkat lokal maupun secara global mencoba beberapa jenis animasi dengan lintas medium yang berbeda-beda agar terciptanya karya , inovasi dan keilmuan berbeda. Referensi dan ide ini didapatkan ketika sedang magang di PT.Kampoong Monster Studio. Menurut Laura moreno di dalam bukunya yang dia tulis *The Creation process of 2D Animated Movies* di sebutkan bahwa proses dalam produksi animasi bisa beragam caranya tergantung dengan perkembangan teknologi maka animasi akan ikut berkembang juga seiring berjalannya waktu. "*Over the years, animation techniques have changed and evolved; going from simple devices that simulate movement with a couple of frames to more sophisticated ones capable of creating complex 2D/3D animations*" (Laura moreno, 2014: 4-5).

Judul "Treasure" akan berfokus kepada sudut pandang anak kecil bernama Dede yang berimajinasi ingin mendapatkan harta karun yang dimana awalnya dia berharap mendapatkan harta karun di dalam makanannya, ternyata malah tertitpu sampai dia merasa jengkel dan kesal. Kemudian dia melihat cuplikan film Indiana Jones yang sedang berburu harta karun. Kemudian imajinasi Dede pun berjalan secara liar karena dia terpengaruh oleh acara yang dia tonton yang kebetulan mempunyai tujuan yang sama yaitu mendapatkan harta karun. Cerita dalam film ini berfokus kepada bagaimana Dede mengimajinasikan mendapatkan harta karun bersamaan dengan film yang dia tonton.

Karya tugas akhir ini disajikan dalam bentuk animasi 2D *Drawing Frame by frame* secara digital. Dengan menggunakan 3D *modelling* sebagai dasar dari pembuatan *background* (latar). Film ini bergenre komedi dan parodi, menggunakan struktur cerita yang dipakai adalah teori struktur 3 babak.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimana menggabungkan teknik animasi 2D dengan 3D *background* dalam pembuatan animasi “Treasure”.
- b. Bagaimana memvisualisasikan adegan film cuplikan yang di tonton, dan adegan dalam imajinasi yang di mainkan oleh tokoh utama Dede, serta realitas dalam film animasi yang di buat

2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi Treasure ini adalah :

- a. Menggabungkan 2 unsur visual yang berbeda yaitu 2D dengan 3D dalam produksi animasi “Treasure”
- b. Menciptakan film animasi yang bisa menghibur , melalui konsep visual yang berbeda dengan menghadirkan suasana perumahan Indonesia sebagai *setting*-nya.

3. Target Audien / Sasaran

1. Usia : 8-15 tahun
2. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : SD-SMP
4. Status sosial : Kelas menengah atas
5. Negara : Indonesia

4. Indikator Capaian Akhir

Target capaian akhir film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

- Judul Karya : Treasure
- Desain Karya : Film pendek Animasi 2D
- Durasi : 2 menit
- Format Video : HDTV 1920 x 934 px, rasio 16:9, 24 *fps*
- Render : Format .mp4, H.264

a. Praproduksi

1. Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset dalam pembuatan film “*Treasure*” yang ditujukan untuk konsep visual untuk pembangunan dunia dan karakter, disini juga ditentukan gaya dan genre musik yang akan digunakan.

2. Penulisan cerita

Dilakukan Penulisan cerita “*Treasure*” dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian referensi, ide dan sinopsis, hingga pembuatan naskah secara lengkap, dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

3. Storyboard

Storyboard film “*Treasure*” dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan adegan animasi yang akan dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *cut*.

4. Animatic

Rangkaian shot pada *storyboard* dalam bentuk *video* yang diurutkan dan sudah menunjukkan durasi tiap shot, musik, maupun efek suara tiap adegannya dalam garis besar. Digunakan untuk acuan dalam proses produksi film “*Treasure*”.

b. Produksi

1. Suara

Karya animasi “*Treasure*” memerlukan sebuah suara berupa *background music* sebagai salah satu pembangun suasana yang utama. Maka dalam produksinya dibutuhkan pemusik yang akan memproduksi *background music*. Selain itu efek suara yang ada dalam animasi ini akan dibuat sendiri dengan merekam secara langsung sumber suara yang diperlukan atau menggunakan alat musik atau

layanan penyedia suara tergantung efek suara yang direncanakan, untuk membangun interaksi antara visual dan suara nantinya.

2. Penganimasian (*animating*)

Tahap ini adalah proses inti dan krusial dalam film animasi “*Treasure*”. Objek dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*. Proses *animating* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu diperhalus lagi dengan *inbetween*, setelah itu dilakukan pembersihan atau *clean up* agar tiap gambarnya siap diisi dengan warna. Terakhir adalah proses pengisian warna atau *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan komputer. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* dan *animatic* yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi.

3. Background

Latar belakang dan property dalam film “*Treasure*” dibuat dengan Teknik 3D *modelling* untuk pembuatan *environment* berdasarkan acuan konsep yang sudah dibuat.

c. Praproduksi

1. *Editing dan compositing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan pada tahap ini. Setelah itu tiap potongan shot dirangkai dan disesuaikan *timingnya* sesuai dengan *stillomatic film* “*Treasure*”.

2. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi yang siap tonton.

3. *Mastering*

Tahap terakhir adalah pembakaran hasil akhir film “*Treasure*” dalam piringan *DVD* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

Poin-poin diatas menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.

B.LANDASAN TEORI

Pengembangan ide kreatif terciptanya film animasi “*Treasure*” berawal dari pengalaman dan masa kecil pribadi, yang dari dulu sudah suka berimajinasi dan membayangkan seperti menjadi tokoh dalam film yang disukai. Dalam film ini akan diperlihatkan bagaimana imajinasi anak dapat terpengaruh dengan media yang ada disekitarnya dan menjadi peranan penting dalam pertumbuhan setiap anak nantinya. Pada tahap selanjutnya dilakukan beberapa riset dan observasi dari beberapa referensi karya yang sudah ada mulai dari segi visual, teknis dan juga unsur estetika seni yang lainnya diantaranya adalah menggabungkan teknik animasi 2D dengan 3D *background* (latar) sebagai landasan dari ide dan konsep dalam pembuatan film “*Treasure*” ini karena merupakan tantangan tersendiri untuk menggabungkan 2 unsur yang berbeda tersebut , selain ada manfaatnya dalam proses produksinya bisa di harapkan dapat mendapatkan pengalaman yang baru dalam produksi film “*Treasure*”.

Definisi imajinasi menurut KBBI adalah kemampuan daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambaran(lukisan,karangan dan kejadian) berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. (<https://kbbi.web.id/imajinasi>, 9 Februari 2021). ide utama cerita film “*Treasure*” akan mengangkat tentang cerita bagaimana anak imajinasinya dapat terpengaruh oleh media yang dia tonton. Pengertian imajinasi itu sendiri menurut digital jurnal yang ditulis oleh Nasriah dan Desi Husrizal tentang Mengembangkan Imajinasi Anak, Melalui Pemanfaatan lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran Anak menegaskan “Imajinasi atau daya pikir kreatif

diartikan sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah”(2015: 62). Pembuatan Animasi “Treasure” Menggunakan Teknik animasi 2D *frame by frame* yang dilakukan secara digital, dan megabungkan unsur 3D *Modelling* untuk teknis pembuatan 3D *background* (latar)nya.

Film “Treasure” ini mengambil cerita tentang anak kecil yang bernama Dede (8) yang sedang menonton cuplikan film Indiana Jones sampai-sampai terbawa imajinasinya dan menirukan adegan di film tersebut hingga dia berhasil mendapatkan harta karun untuk dirinya. Secara struktur cerita animasi “Treasure” di susun dengan alur maju tapi akan di buat dengan Komedi yang bisa menghibur penonton mulai dari cerita sampai dengan visualnya. Menurut Angela (dalam Field, 1984:74) Menegaskan bahwa teori struktur klasik yang terus dipakai, dan menjadi dasar perancangan dalam pembuatan cerita ini adalah teori 3 babak atau struktur cerita dinamis Teori ini mengadaptasi perjalanan hidup dalam kehidupan selalu ada awal ,tengah dan akhir.

Film Animasi “Treasure” menggunakan Teknik animasi 2D *Frame by frame* yang dilakukan secara digital, lalu mengacu kepada 12 prinsip animasi yang di perkenalkan oleh Animator-Animator Disney yang berjumlah 9 orang mereka sering di sebut sebagai *nine old men of Disney* , beberapa dari mereka sepakat merumuskan buku sebagai *bible*-nya animator , Menurut Frank Thomas & Ollie Jhonston yang merumuskan prinsip-prinsip animasi tersebut lewat buku “*The illusion of life: Disney Animation*” 12 prinsip tersebut adalah *Squash & Strech, Anticipation, Staggering, Straigh ahead & Pose to pose, Follow through and Overlapping action, Slow in & Slow out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration , Solid Drawing dan Appeal* (1995:47-49).

Film animasi “Treasure” adalah film yang menggabungkan 2 elemen visual yaitu 2D dan 3D , maka di butuhkan 3D *modelling* untuk pembuatan *environment* yang akan dipakai sebagai latar dalam produksi animasi. 3D *modelling* menurut Vaughan William adalah hasil representasi dari proses secara komputasi dan matematika yang membentuk objek 3D. Hasil dari tersebut adalah 3D *model* atau 3D *mesh* (William, 2011: 5).

C.TINJAUAN KARYA

Mulai dari penceritaan, visualisasi seperti background, karakter, serta unsur lain yang mendukung film animasi “*Treasure*” mempunyai berbagai macam referensi, karena film “*Treasure*” adalah film yang memiliki unsur parodi dan komedi di perlukan beberapa tinjauan karya dalam proses produksinya. Berikut adalah beberapa film yang dijadikan referensi untuk pembuatan film animasi “*Treasure*”:

1. *Rick And Morty-Adult Swim*

Film ini menjadi tinjauan karya diambil adalah dari segi ceritanya yang unik dengan berbagai plesetan dan parodi yang ditampilkan dalam film ini menjadi ciri khas tersendiri dibantu dengan komedi slap-stick sampai dengan komedi yang tak tanggung jorok dan absurdnya yang bisa menghibur siapa pun, Dibawah adalah contoh animasi ini sedang memparodikan adegan film “*Mad Max*” tetapi di plesetkan menjadi komedi yang lucu.



“*Rick and Morty*”

2. *The Amazing World of Gumball*

The Amazing world of gumball adalah film series yang di produksi oleh Cartoon Network Studio Europe dan sudah tayang di berbagai negara bahkan di stasiun televisi lokal di Indonesia. Film ini menjadi rujukan ide terciptanya menggabungkan konsep animasi 2D dengan 3D , dari sinilah inspirasi ide muncul untuk menciptakan produksi animasi 2D dan 3D.



“The Amazing World of Gumball”

3. *Indiana Jones and The Raiders of The Lost Arcs*

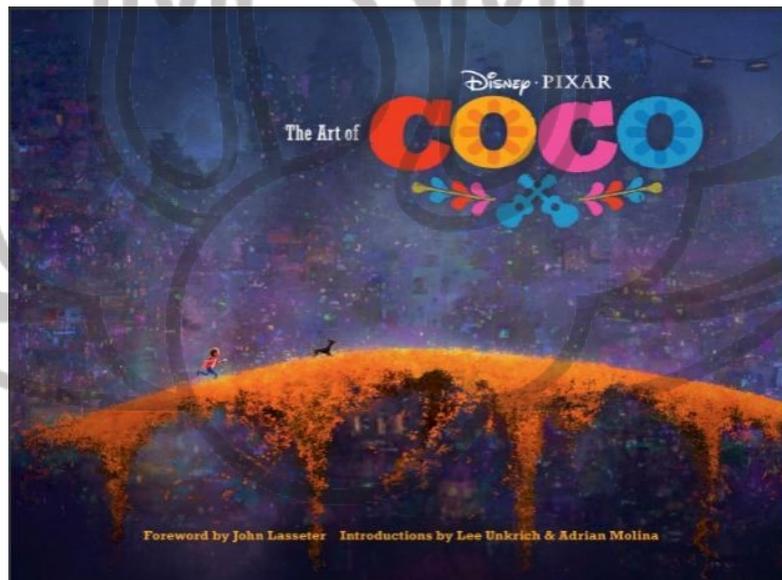
Film ini sebagai unsur yang akan menjadi parodi dalam pembuatan film animasi ini. Film yang bercerita tentang pemburu harta karun peninggalan dunia yang legendaris serta petualangan yang penuh aksi dan menegangkan terhadap penonton yang menyaksikan film nya. Dalam film ini hanya mengambil cuplikan Ketika Indiana Jones mendapatkan harta karun hingga melewati berbagai haling rintang yang menjadi scene yang sangat *iconic* bahkan beberapa acara mulai dari series animasi sampai dengan film layer lebar selalu memakai adegan yang *iconic* ini sebagai bumbu komedi dalam kebutuhan produksi.



“Indiana Jones and The Raiders of The Lost Ark”

4. *The Art Of Coco*

Dalam proses perancangan visual , Film ini merujuk kepada buku *The Art of Coco* yang dibuat oleh Disney dan Pixar , mulai dari perancangan *design character* ,*Concept Art* dan *Enviroment design* untuk produksi film “Treasure”



“ The Art of COCO ”

D. PERANCANGAN

1. Cerita

a. Tema

Karya ini pada dasarnya bertemakan Komedi dan Parodi tentang sudut pandang anak kecil yang menonton film sehingga terbawa dengan imajinasinya.

b. Premis

Anak kecil yang gagal mendapatkan hadiah dari makanannya, yang akhirnya mendapatkan harta karun karena cuplikan film yang dia tonton.

c. Sinopsis

Bercerita tentang Dede (8 tahun) yang di siang hari itu sedang duduk menikmati makanannya dan dia melihat dalam bungkus makanannya akan mendapatkan hadiah, akan tetapi dia ternyata tidak mendapatkan hadiah akibatnya dia menjadi kesal dan jengkel karena merasa tertipu dia menyalakan televisi dan langsung mengarahkan dia kepada film Indiana Jones yang sedang mencari harta karun. Dari situlah Dede mengimajinasikan ingin mendapatkan harta karun tersebut, Imajinasinya mengikuti bersamaan dengan film yang dia lihat sampai di akhir cerita mereka berdua mendapatkan harta karunnya masing-masing.

2. Desain

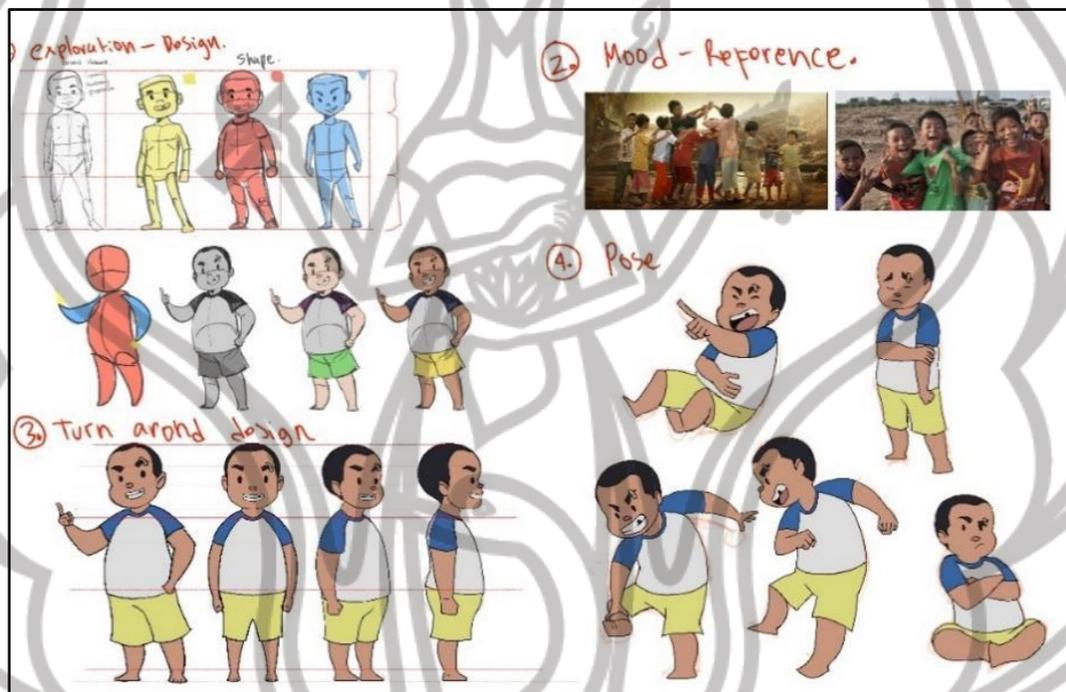
Berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, film animasi “*Treasure*” film ini hanya ada 2 karakter yaitu, karakter utama dan karakter sampingan. Juga diperlukan konsep untuk pembuatan Background yang nanti akan menjadi acuan dalam proses 3D modelling. Berikut penjelasan dan gambar rancangan pada film animasi “*Treasure*”.

1. Karakter

Berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, film animasi “*Treasure*” film ini hanya ada 2 karakter utama yaitu, dan karakter sampingan. Berikut penjelasan dan gambar rancangan pada film animasi “*Treasure*”:

a. Dede

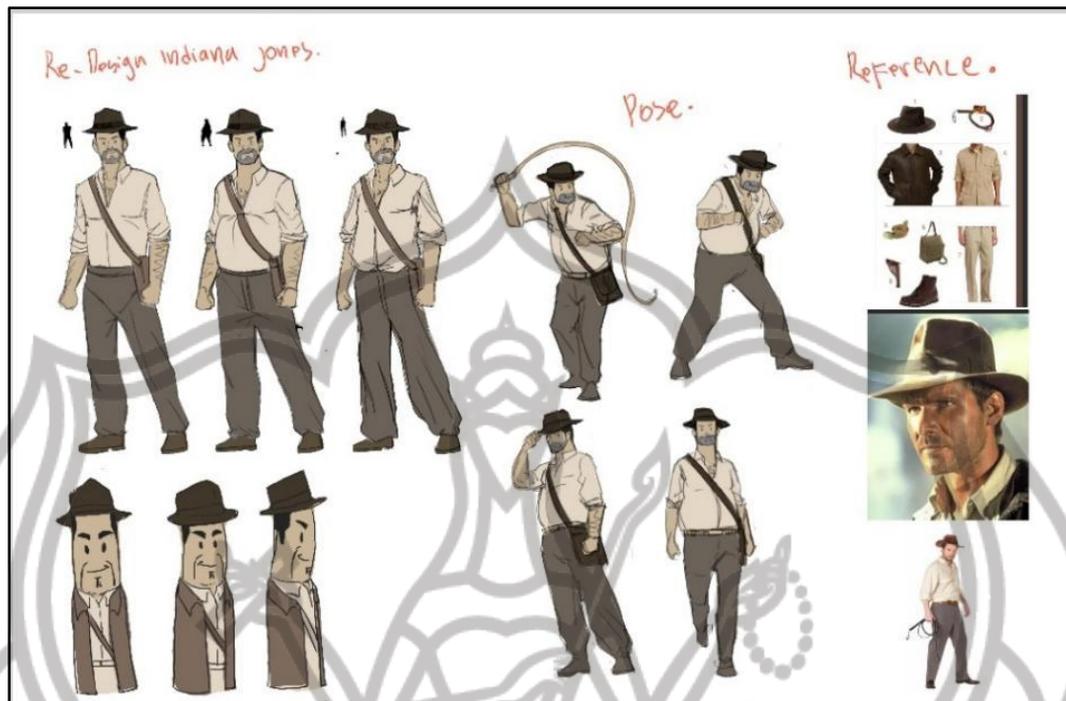
Dede adalah karakter utama dalam film ini di bawah ini adalah proses bagaimana rancangan karakter ini bisa tercipta mulai dari eksplorasi desain yaitu menggunakan bentuk geometri sederhana sebagai dasar dari penciptaan suatu karakter untuk mendapatkan bentuk yang varian dan proporsi yang unik. Mulai dari tahap Eksplorasi Desain , *Mood References Turn Around Design* dan *Pose*. Setelah itu dilakukanlah *mix and match* untuk menghasilkan jenis karakter yang baru.



“Karakter Utama Dede”

b. Indiana jones

Indiana jones merupakan karakter tambahan dalam film “Treasure” yang merupakan parodi karakter dari film Indiana jones yang asli. Dalam pembuatan karakter Indiana jones dilakukan eksplorasi dan *re-design*, pengumpulan *reference* dan Pembuatan *Pose*. Film ini akan bertemakan komedi maka karakter ini mengalami perubahan dari bentuk yang aslinya yaitu memainkan perubahan proporsi dan struktur tubuh karena untuk keperluan komedi dalam ceritanya.



“Karakter tambahan Indiana Jones”

2. Lingkungan

Berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, film animasi “*Treasure*” meskipun dalam konsepnya menggunakan 3D *modelling* dibutuhkan rancangan desain lingkungan yang akan di pakai dalam produksi, juga sebagai acuan 3D yang akan di *modelling* menggunakan software 3D. Diantaranya adalah rancangan bangunan perumahan, dan rancangan konsep terowongan batu yang akan di pakai dalam adegan film ini, berikut adalah gambar rancangan lingkungan (*environment*) :

a. Rumah

Setting di adegan pertama diperlukan konsep suasana perumahan minimalis karena karena mengambil setting perumahan yang ada di Indonesia dibutuhkan referensi asli, mulai dari furnitur, *interior* dan *exterior* untuk memperkaya visual dalam pembuatan film ini, Dimulai dari pemebuatan Denah *environment*, Referensi furniture, Mood *reference* dan *Persepective view* semua informasi diatas akan menjadi

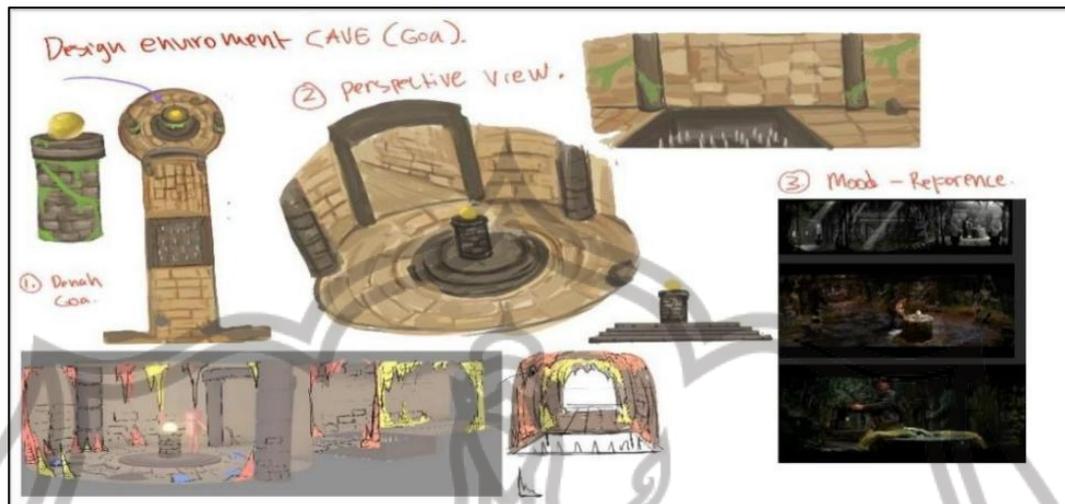
acuan untuk pembuatan latar 3D dalam tahap 3D *modelling*. Berikut adalah contoh dari rancangannya :



“ Rancangan rumah interior dan eksterior dede”

b. Terowongan batu /gua batu

Setting di adegan pertengahan adalah suasana Indiana jones sedang berburu harta karun di gua batu sama seperti sebelumnya dibutuhkan juga rancangan konsep berupa denah , *perspective view* dan *Mood reference*. Rancangan dan informasi konsep tersebut akan menjadi acuan untuk produksi latar 3D. Berikut adalah contoh dari rancangannya:



“Rancangan Gua”

3. **Software**

Software yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*Treasure*” adalah sebagai berikut:

b. **Clip Studio Paint**

Digunakan untuk membuat desain karakter, dan *Concept background*.

c. **ToonBoom Harmony**

Digunakan untuk Proses *animating* objek dari sketsa, pewarnaan, dan *compositing minor* dilakukan di *software* ini untuk membuat animasi per *scene*.

d. **ToonBoom Storyboard Pro**

Digunakan untuk proses pembuatan *animatic* dan *Storyboard*.

e. **Blender 3D**

Digunakan untuk proses pembuatan *3D background*.

f. **Adobe Premiere Pro**

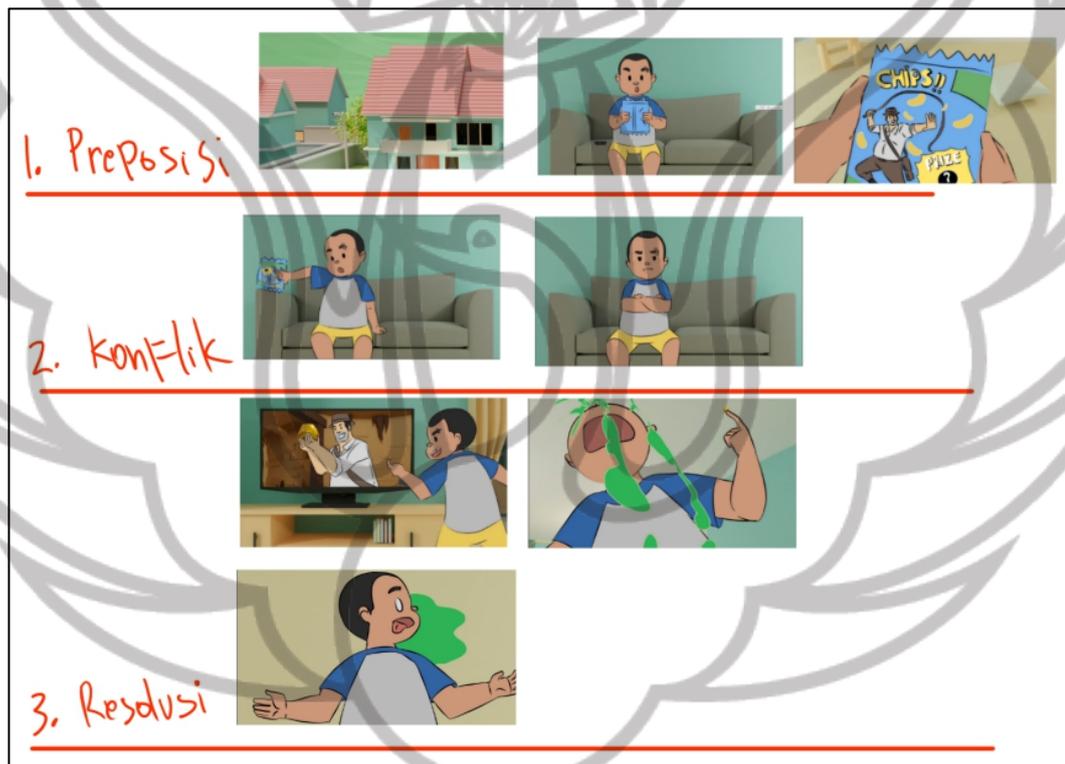
Digunakan untuk menyunting, menyatukan, dan melakukan editing *minor* pada video.

E. PEMBAHASAN

Setelah melalui berbagai proses, penciptaan film animasi 2D “*Treasure*” menghasilkan satu film dengan durasi 2 menit, dengan total 25 *shot* dengan teknik 2D animasi *frame by frame* dan menggabungkan 3D sebagai *background* dalam filmnya.

Dalam pengerjaan produksinya banyak sekali proses yang dilewati yaitu mulai dari mencari ide, konsep dan mencari referensi karya yang akan menjadi rujukan sebagai pendukung cerita, visual dan animasinya. Secara teknis 12 prinsip dasar animasi di terapkan dalam pembuatan animasinya mulai dari yang mudah hingga yang sulit dalam pengerjaannya.

A. Pembahasan Isi Film



“pembabakan cerita”

1. Preposisi

Pada babak mengenalkan latar , karakter dan keinginan karakter dalam filmnya yaitu ingin mendapatkan hadiah yang ada di dalam makanannya.

2. Konflik

Konflik dimulai, ketika katarakter tidak menemukan hartakarun yang dia inginkan hingga pada akhir dia melihat suatu cuplikan Indiana jones sedang berburu harta karun.

3. Resolusi

Ketika karakter sudah mendapatkan hartakarun dia tiba- tiba bersin sampai terpentak jatuh akibat terlalu ekstrim dalam mengupil sampai pingsan dan tamat. Scene bersin di buat sebagai bumbu *punchline-joke* dan *Exageration* komedi dalam filmnya.

F. KESIMPULAN

Pembuatan film animasi “*Treasure*” telah terlaksana melalui berbagai proses dan telah selesai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*Treasure*”.

1. Penciptaan film animasi “*Treasure*” menerapkan 12 prinsip animasi. Dengan durasi utuh 2 menit dan jumlah shot keseluruhan 25 shot, dengan format mp4 H264 1920x934 px, *rasio* 18:9, 24 fps.
2. Penciptaan film animasi “*Treasure*” telah selesai dibuat sesuai dengan tujuan awal pembuatan film. Yaitu, menciptakan sebuah karya film animasi 2D dengan menggabungkan 3D sebagai *Background* bernuansa komedi , dengan teknik *frame by frame*.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*Treasure*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang dihadapi agar produksi dapat berjalan sesuai rencana. Berbekal pengalaman selama menjalani proses pembuatan karya, ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain :

1. Eksplorasi konsep dan mempelajari berbagai media yang terkait dengan film.
2. Sadari dan fahami batas dari kemampuan sendiri terlebih dahulu.
3. Manajemen waktu lebih baik dan efisien.
4. Buatlah target yang realistis sesuai kemampuan masing-masing.
5. Komunikasi dan memberi arahan kepada sesama tim produksi itu sangat penting sekali sebagai director.
6. Disiplin dan sabar dalam proses pengerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

Bruce Block. 2008. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media Second Edition*. Oxford: Elsevier, Inc.

Frank Thomas dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. Italia: Walt Disney Production.

Laura Moreno. 2014. *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Diakses dari http://dl.jalebamooz.com/upload/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf, pada 4 Januari 2020.

Richard Williams. 2002. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber.

Stephen Silver. 2017. *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. California: Design Studio Press.

Syd Field. 1984. *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.

Walt Stanchfield. 2020. *Gesture Drawing for Animation*.

William Vaughan. 2012. *Digital Modeling*. California: Pearson Education, Inc.

JURNAL/MAKALAH:

Angela Oscario. 2011. "Penerapan Teori Struktur Cerita pada Pembuatan Film". *Jurnal Humaniora*. Vol-II/No.2/Oktober/2011.

Nasriah dan Dedi Husrizal Syah. "Mengembangkan Imajinasi Anak, Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini". Universitas Negeri Medan.