

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LAYANGAN”**



David Prasetya
NIM 1600161033

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

2020

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAYANGAN”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

David Prasetya
NIM 1600161033

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

2020

HALAMAN PENGESAHAN

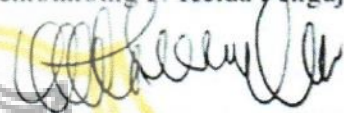
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "LAYANGAN"

Disusun oleh:
David Prasetya
NIM 1600161033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 03 AUG 2020....

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Cognate / Anggota Penguji



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom.,MT.
NIDN 0016108001

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002



Dean

Dr. Irwandi, M.Sn.

NIP 19771127 200312 1 002

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : David Prasetya

No. Induk Mahasiswa : 1600161033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LAYANGAN”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

David Prasetya
NIM 1600161033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : David Prasetya

No. Induk Mahasiswa : 1600161033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “LAYANGAN”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Yang menyatakan

David Prasetya
NIM 1600161033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, dan semangat sehingga dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta, serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Layangan*” hingga selesai. Karya ini dibuat guna untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi jenjang D-3 Animasi ISI Yogyakarta.

Film animasi 2D “*Layangan*” adalah film yang bercerita tentang seorang anak yang mengejar layang-layangnya yang terlepas hingga hampir ditabrak oleh motor dia menyesal tetapi saat melihat dompet pengendara motor tersebut terjatuh lalu ia mengembalikannya pengendara motor memberikan layangan untuknya.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang selalu memberi semangat sekaligus motivasi sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih disampaikan kepada:

1. Kedua Orang tua, bapak Anselmus Bambang Sapta Seriadi dan ibu Narsih
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Prof. Dr. Irwandi, M.Sn., Selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku pembimbing I dan Sekretaris Program Studi D-3 Animasi
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku dosen pembimbing II sekaligus Ketua Program Studi D-3 Animasi
8. Prof. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT. Selaku penguji ahli
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Teman – teman Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016

Semoga dengan karya tugas akhir animasi 2D “*Layangan*” ini dapat memberikan manfaat baik dari karya film maupun penulisan laporan. Kritik dan saran sangat dibutuhkan guna memperbaiki sekaligus membangun agar lebih baik di masa mendatang.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

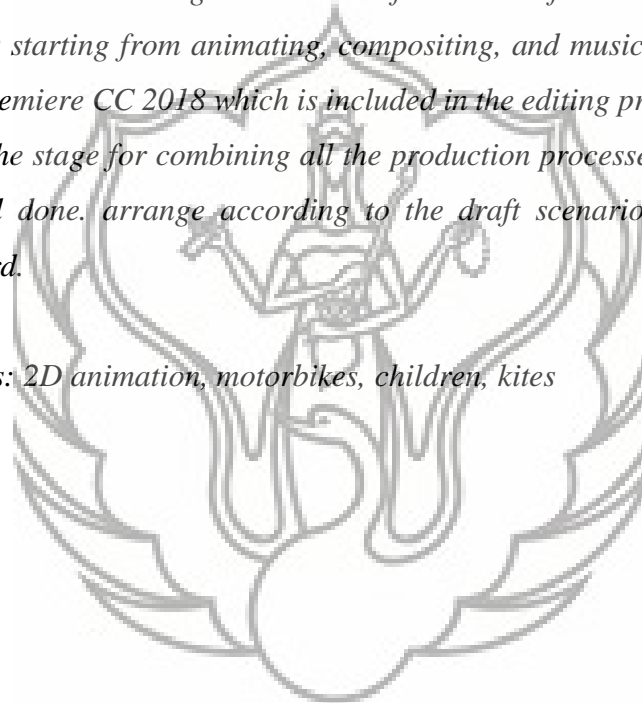
David Prasetya



ABSTRACT

The 2D animated film "Layangan" tells the story of a child chasing a loose kite until he was almost hit by a motorbike rider. new kites for him. The duration of this animated film is 3 minutes 6 seconds, with an animated character style that is very suitable for children to watch. This film was made using 2D techniques with digital processing through photoshop for animatic and after effects for compositing. The entire animating process uses the Pose to pose a principle where there is a keyframe and in between. Music in this animation is made using FL Studio software and for combining all work processes starting from animating, compositing, and music, it is done using Adobe Premiere CC 2018 which is included in the editing process, where this stage is the stage for combining all the production processes that have been done and done. arrange according to the draft scenario, treatment, and storyboard.

Keywords: 2D animation, motorbikes, children, kites



ABSTRAK

Film animasi 2D “Layangan” menceritakan tentang seorang anak yang mengejar layang-layangnya yang terlepas hingga dia hampir ditabrak oleh pengendara motor ia kemudian menyesal tetapi dia berperilaku jujur saat melihat dompet pengendara motor tersebut terjatuh lalu ia mengembalikannya tanpa di sadari pengendara motor tersebut memberikan layang-layang baru untuknya. Durasi film animasi ini adalah 3 menit 6 detik, dengan gaya karakter animasi yang sangat cocok untuk di tonton oleh anak-anak. Film ini dibuat menggunakan teknik 2D dengan proses pengerjaan secara digital melalui *photoshop* untuk *animatic* dan *after effect* untuk *compositing*. Seluruh proses *animating* menggunakan prinsip *Pose to pose* dimana terdapat *key frame* dan *inbetween* di dalamnya. Musik dalam animasi ini dibuat menggunakan *software FL Studio* dan untuk penggabungan semua proses kerja mulai dari *animating*, *compositing*, dan musik dikerjakan menggunakan *Adobe Premiere CC 2018* yang termasuk dalam proses *editing*, dimana tahap ini adalah tahap untuk menggabungkan seluruh proses produksi yang telah dikerjakan dan di susun sesuai rancangan *scenario*, *treatment* dan *storyboard*.

Kata kunci : Animasi 2D, Motor, Anak, Layangan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Target Audien	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Praproduksi	4
2. Produksi	5
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI	
A. Landasan Teori	7
B. Tinjauan Karya	8
1. <i>Zoo Terazia</i>	9
2. <i>Curious George</i>	10
3. <i>Upin & Ipin</i>	11
4. <i>Si Juki</i>	12
BAB III PERANCANGAN	
A. Konsep	13
B. Cerita	13
1. Tema	13
2. Sinopsis	13
3. <i>Treatment</i>	15

4. Skenario.....	18
C. Desain Visual.....	22
1. Karakter Utama.....	22
2. Karakter Pendukung.....	25
3. <i>Background</i>	27
4. <i>Storyboard</i>	28
D. <i>Software</i>	31
1. <i>Adobe Photoshop CC 2018</i>	31
2. <i>Adobe After Effect CC 2018</i>	31
3. <i>Adobe Premiere pro CC 2018</i>	31
E. <i>Music</i>	31

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi.....	32
1. Konsep Dasar.....	32
2. Desain Karakter.....	32
3. <i>Stillomatic</i>	34
B. Produksi.....	35
1. <i>Background</i>	35
2. <i>Animating</i>	37
3. <i>Compositing</i>	39
4. Musik.....	55
C. Pascaproduksi.....	56
1. <i>Editing</i>	56
2. <i>Rendering</i>	57
3. <i>Mastering</i>	57
D. <i>Merchandising</i>	58
E. Evaluasi.....	59

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Film.....	60
1. Preposisi.....	60
2. Konflik.....	61
3. Resolusi.....	63
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	65
1. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i>	65
2. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	67

3. <i>Staging</i>	67
4. <i>Appeal</i>	68
C. Anggaran Biaya.....	69
1. Biaya Perlengkapan.....	69
2. Biaya Tenaga Kerja.....	69
3. Biaya <i>overhead</i>	69
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	70
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi.....	70
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> animasi <i>Zoo Terazia</i>	9
2. Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> animasi <i>Curious George</i>	10
3. Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi <i>Upin & Ipin dan karakter Uncle Muthu</i>	11
4. Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> animasi <i>Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir</i>	12
5. Gambar 3.1 Konsep pembuatan karakter Rudi.....	23
6. Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> dari animasi <i>Zoo Terazia dan Curious George</i>	24
7. Gambar 3.3 Konsep pembuatan karakter Bapak Bambang.....	25
8. Gambar 3.4 Konsep dari animasi <i>Upin & Ipin karkater Uncle Muthu</i>	26
9. Gambar 3.5 Konsep <i>background</i> eksterior.....	27
10. Gambar 3.6 Konsep <i>background</i> eksterior dengan warna	27
11. Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> halaman 1.....	28
12. Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 2.....	29
13. Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 3.....	30
14. Gambar 4.1 Desain karakter utama Rudi.....	32
15. Gambar 4.2 Desain karakter utama Rudi.....	33
16. Gambar 4.3 Desain karakter Pendukung Bapak Bambang	33
17. Gambar 4.4 Desain karakter Pendukung Bapak Bambang	34
18. Gambar 4.5 Proses pengerjaan <i>Stillomatic</i>	34
19. Gambar 4.6 <i>Stillomatic</i>	35
20. Gambar 4.7 <i>Background</i> dari <i>shot 27</i>	36
21. Gambar 4.8 Proses pembuatan <i>background shot 27</i>	37
22. Gambar 4.9 <i>Frame 1</i> pada <i>shot 8</i>	37
23. Gambar 4.10 Seluruh <i>frame</i> pada <i>shot 8</i>	38
24. Gambar 4.11 Hasil <i>export frame</i> dari <i>shot 8</i>	38
25. Gambar 4.12 Proses <i>compositing</i>	39
26. Gambar 4.13 Pengaturan durasi dalam <i>compositing</i>	39
27. Gambar 4.14 <i>compositing shot 1</i>	40
28. Gambar 4.15 <i>compositing shot 2</i>	40
29. Gambar 4.16 <i>compositing shot 3</i>	40
30. Gambar 4.17 <i>compositing shot 4</i>	41
31. Gambar 4.18 <i>compositing shot 5</i>	41
32. Gambar 4.19 <i>compositing shot 6</i>	41

33. Gambar 4.20 <i>compositing shot</i> 7	42
34. Gambar 4.21 <i>compositing shot</i> 8	42
35. Gambar 4.22 <i>compositing shot</i> 9	42
36. Gambar 4.23 <i>compositing shot</i> 10	43
37. Gambar 4.24 <i>compositing shot</i> 11	43
38. Gambar 4.25 <i>compositing shot</i> 12	43
39. Gambar 4.26 <i>compositing shot</i> 13	44
40. Gambar 4.27 <i>compositing shot</i> 14	44
41. Gambar 4.28 <i>compositing shot</i> 15	44
42. Gambar 4.29 <i>compositing shot</i> 16	45
43. Gambar 4.30 <i>compositing shot</i> 17	45
44. Gambar 4.31 <i>compositing shot</i> 18	45
45. Gambar 4.32 <i>compositing shot</i> 19	46
46. Gambar 4.33 <i>compositing shot</i> 20	46
47. Gambar 4.34 <i>compositing shot</i> 22	46
48. Gambar 4.35 <i>compositing shot</i> 23	47
49. Gambar 4.36 <i>compositing shot</i> 24	47
50. Gambar 4.37 <i>compositing shot</i> 25	47
51. Gambar 4.38 <i>compositing shot</i> 26	48
52. Gambar 4.39 <i>compositing shot</i> 27	48
53. Gambar 4.40 <i>compositing shot</i> 28	48
54. Gambar 4.41 <i>compositing shot</i> 29	49
55. Gambar 4.42 <i>compositing shot</i> 30	49
56. Gambar 4.43 <i>compositing shot</i> 31	49
57. Gambar 4.44 <i>compositing shot</i> 32	50
58. Gambar 4.45 <i>compositing shot</i> 33	50
59. Gambar 4.46 <i>compositing shot</i> 34	50
60. Gambar 4.47 <i>compositing shot</i> 35	51
61. Gambar 4.48 <i>compositing shot</i> 36	51
62. Gambar 4.49 <i>compositing shot</i> 37	51
63. Gambar 4.50 <i>compositing shot</i> 38	52
64. Gambar 4.51 <i>compositing shot</i> 39	52
65. Gambar 4.52 <i>compositing shot</i> 40	52
66. Gambar 4.53 <i>compositing shot</i> 41	53
67. Gambar 4.54 <i>compositing shot</i> 42	53

68. Gambar 4.55 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>compositing</i>	54
69. Gambar 4.56 Hasil <i>Compositing</i>	54
70. Gambar 4.58 Proses <i>editing</i>	56
71. Gambar 4.59 <i>Timeline</i> untuk musik dan <i>sound effect</i>	56
72. Gambar 4.60 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>editing</i>	57
73. Gambar 4.61 Desain <i>sticker</i>	58
74. Gambar 4.62 Desain kaos	58
75. Gambar 5.1 <i>Screenshot shot</i> 1.....	60
76. Gambar 5.2 <i>Screenshot shot</i> 2.....	61
77. Gambar 5.3 <i>Screenshot shot</i> 5.....	62
78. Gambar 5.4 <i>Screenshot shot</i> 7.....	62
79. Gambar 5.5 <i>Screenshot shot</i> 11.....	63
80. Gambar 5.6 <i>Screenshot shot</i> 30.....	63
81. Gambar 5.7 <i>Screenshot shot</i> 34.....	64
82. Gambar 5.8 <i>Screenshot shot</i> 40.....	64
83. Gambar 5.9 <i>Screenshot shot</i> 41.....	65
84. Gambar 5.10 <i>Pose to pose</i> pada <i>shot</i> 30.....	66
85. Gambar 5.11 <i>Pose to pose</i> pada <i>shot</i> 40.....	66
86. Gambar 5.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> pada <i>shot</i> 8.....	67
87. Gambar 5.13 <i>Staging</i> pada <i>shot</i> 22.....	68
88. Gambar 5.14 <i>Appeal</i> pada desain karakter Utama.....	68
89. Gambar 6.1 Refrensi <i>background</i> lapangan Desa	74
90. Gambar 6.2 Refrensi motor honda c70 karakter Bapak Bambang	74
91. Gambar 6.3 Refrensi <i>background</i> toko kelontong di Desa	74
100. Gambar 6.4 Poster animasi “ <i>Layangan</i> ”	75
101. Gambar 6.5 <i>Cover DVD</i> animasi “ <i>Layangan</i> ”	76
102. Gambar 6.6 <i>Label DVD</i> animasi “ <i>Layangan</i> ”	76
103. Gambar 6.7 Infografis.....	77
104. Gambar 6.8 Foto Dokumentasi Produksi TA.....	78
105. Gambar 6.9 Foto Ujian TA Daring.....	79
107. Gambar 6.10 Dokumentasi Publikasi Poster TA.....	79
108. Gambar 6.11 Dokumentasi Penayangan Daring	80
109. Gambar 6.12 Dokumentasi Diskusi Daring	80
110. Gambar 6.13 <i>CV</i>	81

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Treatment film animasi “Layangan”	15
2. Tabel 5.1 Biaya perlengkapan	69
3. Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja	69
4. Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i>	69
5. Tabel 5.4 Biaya merchandise pameran	70
6. Tabel 5.5 Harga jual animasi	7



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi suatu proses yang terjadi secara terus menerus dalam kehidupan dan mempunyai manfaat untuk merangsang perkembangan anak secara umum. Satu di antara sekian banyak permainan masa kecil yang cukup menghibur adalah main layang-layang. Kertas tipis dengan tulang dari bambu-bambu tipis yang diikat dengan benang ini akan melayang-layang di udara dengan buntut panjang yang meliuk-liuk. Saat bermain layang-layang, setidaknya ada beberapa hal unik dan seru yang sulit dilupakan.

Saat bermain layang-layang yang di tunggu selanjutnya adalah layang-layang putus. Layangan yang terombang-ambing di udara akan dikejar dan diperebutkan oleh banyak orang, biasanya anak-anak. Di balik keasyikan mengejar layangan putus ini, ada bermacam bahaya yang mengintai, seperti Tertabrak kendaraan juga bisa dialami para pemburu layangan putus akibat tertabrak di jalanan. Karena terfokus terhadap layangan putus yang dikejar, seseorang menjadi tidak memperhatikan keadaan sekelilingnya.

Penanaman karakter yang positif akan membentuk karakter anak tersebut. Pihak yang berperan dalam penanaman karakter pada anak usia dini antara lain adalah orang tua, guru, serta orang dewasa yang berada di sekitar anak tersebut. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan pada anak usia dini adalah kejujuran. Menurut Syafri (2012:xi), jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.

Karakter animasi merupakan salah satu unsur paling penting dalam sebuah film animasi. Karakter animasi ini sangat berkaitan erat dengan cerita dalam film.

Sebuah karakter animasi yang bagus tidak hanya karakter yang bisa menyatu dengan film animasinya atau menjadi bagian dari cerita, tetapi juga mempunyai ciri khas atau keunikan dalam konsep dan desain sebuah karakter animasi (Kerlow, 2009:318). Tidak hanya itu, menurut Lucas S. dari Frameorder Studio Utrecht di Belanda (2015), sebuah karakter animasi harus bisa menunjukkan emosi dan memunculkan budaya yang dibuat dalam cerita sebuah film.

Beberapa hal itu yang akan diangkat menjadi sebuah cerita dan mencoba menyampaikan sebuah cerita, hiburan dan ditambahkan dengan unsur yang mengandung makna yang bisa di petik didalam animasi “layangan”. Makna yang di masukan kedalam cerita adalah tentang pesan moral dan bahaya saat mengejar layang-layang putus.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Membangun cerita yang menarik dan memiliki pesan moral lewat animasi 2D “Layangan”
2. Memproduksi sebuah film animasi dengan teknik 2D dan mengedukasi audiens melalui Animasi 2D “Layangan”

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Layangan” antara lain :

1. Mengajak audien melihat cerita yang sederhana dengan pesan moral yang terkandung di dalam animasi “Layangan”.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D tentang bermain layang-layang dan bahaya saat mengejar layang-layang putus.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi pendek 2D “Layangan” ini adalah :

1. Usia : 7-12 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Pelajar sekolah dasar
4. Status sosial : Menengah
5. Negara : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “Layangan” ini adalah sebagai berikut:

1. Praproduksi

a. Penulisan cerita

Proses ide cerita di bangun berdasarkan pengalaman masa kecil tentang permainan layang-layang. Dengan di tambahkan unsur makna kedalam konflik cerita tentang penanaman sifat kejujuran di dalam karakter utama film ini.

b. Riset dan pengumpulan data

Dilakukan beberapa riset seperti pengalaman dan mengamati kebiasaan saat anak-anak bermain layang-layang dan selalu ada sesuatu kejadian yang menarik yang bisa di angkat menjadi cerita.

c. Design character

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 2 tokoh yaitu karakter utama dan karakter pendukung dengan menggunakan *style* kartun. Dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*.

d. Sinopsis

Cerita berawal dari seorang anak bernama Rudi yang mengejar layangannya yang terlepas.

e. Skenario

Tahap lanjutan dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian scene, babak dan deskripsi. Penjelasan rinci dari *scene* awal dimana karakter utama yang bermain layang-layang kemudian terlepas lalu ia pun mengejar layang-layang tersebut.

f. Storyboard

Storyboard menggunakan seluruh cerita yang akan dibuat dengan cara *sketch digital* lalu di *clean up* dengan *Adobe Photoshop CC 2018* yang dikerjakan dengan teknik *digital*. *Storyboard* akan dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* dan *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan gambar *digital*.

2. Produksi

a. Background/Environment

Background dan *environment* yang digunakan dalam film animasi lebih mengutamakan di luar ruangan atau *eksterior* di jalan dan lapangan desa dimana tokoh tersebut berada. Proses pembuatan akan dibuat secara *digital* menggunakan *Adobe Photoshop CC 2018*.

b. Animating

Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Photoshop CC 2018*. Cara ini digunakan guna mempercepat proses *animating*.

c. Compositing

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CC 2018*.

d. Musik dan Sound effect

sound effect yang digunakan akan dibuat sendiri atau mencari *free sound effect* di *youtube*. Pembuatan musik menggunakan dan *Backsound*-nya menggunakan *software FL Studio 12*.

3. Pascaproduksi

a. *Editing*

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*. *Software* yang digunakan untuk proses *editing* yaitu *Adobe Premiere CC 2018*.

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Layangan”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

