

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN *FRAME
BY FRAME* TANPA DIALOG “*SWEET COFFEE FOR
OFFICE BOY*”**



ACHMAD RAFLIE GALIH PRASETYO

NIM: 1800232033

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

2023

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN *FRAME
BY FRAME* TANPA DIALOG “*SWEET COFFEE FOR
OFFICE BOY*”**

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



Disusun oleh:

Achmad Rafli Galih Prasetyo

NIM: 1800232033

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir yang berjudul:

PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D DENGAN *FRAME BY FRAME* TANPA DIALOG “*SWEET COFFEE FOR OFFICE BOY*”

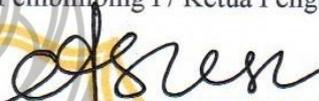
Disusun oleh:

Achmad Rafli Galih Prasetyo

NIM: 1800232033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...03...**JAN**...2023.....

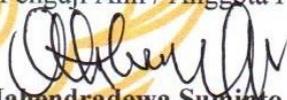
Pembimbing I / Ketua Penguji


Agnes Karina Hrittha Atmani, M.T.I.
NIDN. 0023017613

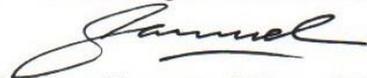
Pembimbing II / Anggota Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Mahendradewa Sumanto, M.Sn
NIDN. 0018047206

Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP:19801016 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
NIP:1971127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP: 19740313 200012 1 001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Achmad Rafli Galih Prasetyo
No. Induk Mahasiswa : 1800232033
Tugas Akhir : **Pembuatan Film Animasi 2D dengan *Frame by Frame* tanpa Dialog “*Sweet Coffee for Office Boy*”**

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, 16 Januari 2023
Yang mengatakan



Achmad Rafli Galih Prasetyo
NIM: 1800232033

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

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

Nama : Achmad Rafli Galih Prasetyo

No. Induk Mahasiswa : 1800232033

Program Studi : D3 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 atau skripsi saya yang berjudul:

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D *FRAME BY FRAME* TANPA DIALOG
“*SWEET COFFEE FOR OFFICE BOY*”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam sebuah 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 dari pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 Januari 2023
Yang mengatakan



Achmad Rafli Galih Prasetyo

NIM: 1800232033

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dan menciptakan dunia yang begitu indah dengan segala macam warna dan rasa yang ada di dalamnya. Sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D3 Animasi ISI Yogyakarta hingga akhirnya mampu menyelesaikan karya Tugas Akhir Pembuatan Film Animasi 2D Tanpa Dialog yang berjudul “*Sweet Coffee for Office Boy*” dapat terselesaikan dengan baik. Karya tersebut dibuat untuk menerapkan berbagai ilmu pengetahuan yang di dapat selama masa proses perkuliahan dari luring sampai daring dan sebagai salah satu rangka syarat kelulusan program studi D3 Animasi, ISI Yogyakarta, melalui banyak proses perkuliahan, karya ini merupakan hasil akhir dari setiap studi yang sudah ditempuh.

Tak dapat dipungkiri dalam sebuah karya tugas akhir ini terdapat begitu banyak dukungan yang diberikan dari berbagai pihak hingga karya ini dapat selesai. Oleh karena itu teriring do'a dan ucapan terimakasih yang disampaikan pada:

1. Kedua orang tua, terutama Ayah dan Ibu yang selalu memberikan do'a restu, kasih sayang dan dukungan tiada henti, serta semua pihak yang memberikan inspirasi pada karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D3 Animasi dan dosen wali;
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen pembimbing I;
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku dosen pembimbing II;

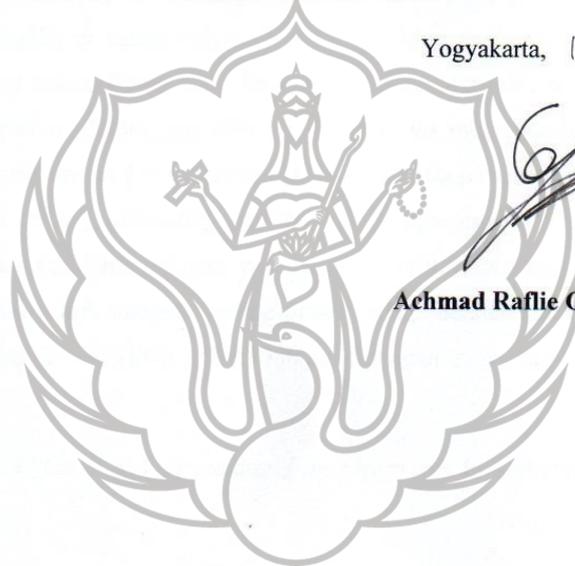
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;

10. Segenap mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018;

Semoga hasil tugas akhir dari karya Film Animasi 2D tanpa dialog “*Sweet Coffee for Office Boy*” dapat memberikan manfaat baik dari hasil tugas akhir karya dan laporan tugas akhir serta kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 16 Januari 2023



Achmad Rafli Galih Prasetyo

ABSTRAK

Di setiap “*Sweet Coffee for Office Boy*” merupakan film animasi 2D *frame by frame* tanpa berdialog yang mengambil tema *Slice of Life* tentang *Office Boy* yang merupakan salah satu profesi pekerjaan yang juga sangat mempengaruhi keberhasilan suatu kantor dan Kopi merupakan minuman yang memiliki aroma dan cita rasa yang khas baik kalangan muda maupun usia lanjut yang berasal dari berbagai penjuru di belahan dunia. “*Sweet Coffee for Office Boy*” yang menceritakan tentang Raf seorang *Office Boy* sedang menghadirkan resep kopi miliknya sendiri di ruang *Office Boy* Kantor Multimedia Kotaku sebelum dia memberitahu teman *Office Boy*, Leon yang menghadirkan dengan iseng untuk berbagi bersama. Pembuatan film animasi 2D ini menggunakan metode *Paint Tool SAI* untuk *layout* dan *colouring*, *Adobe Photoshop* untuk *animate*, dan *Adobe After Effect* untuk *compositing* animasi, suara, dan musik. Film animasi 2D ini dibuat untuk keseharian dalam pekerjaan di kantor dan bersosialisasi dengan teman *Office Boy* ataupun orang-orang yang berada di kantor. Film ini menggunakan format video 1920x1080 *pixel* dengan 25 *fps* (*frame per second*)

Kata Kunci: *Office Boy*, tanpa dialog, *frame by frame*, Film Animasi 2D

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH....	II
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK.....	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	3
D. Target Audience.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi.....	4
a) Riset dan Konsep.....	4
b) Penulisan Cerita.....	4
c) Desain Karakter.....	4
d) <i>Storyboard</i>	4
e) <i>Stilomatic</i>	5
f) <i>Color Key</i>	5
2. Produksi.....	5
a) <i>Background Painting</i>	5
b) <i>Layouting</i>	5
c) <i>Animating</i>	6
d) <i>Clean-up</i>	6

e) <i>Coloring</i>	6
f) <i>Music and Sound Effect</i>	6
3. Pascaproduksi.....	6
4. <i>Compositing</i>	6
5. <i>Editing</i>	7
6. <i>Rendering and mastering</i>	7
7. <i>Finishing Packging</i>	7

BAB II EKSPLORASI

A. Landasan Teori.....	8
1. Konsep Dasar Animasi.....	8
2. Multimedia.....	9
3. <i>Paint Tool SAI</i>	10
4. <i>Adobe Photoshop</i>	10
5. <i>Adobe After Effects</i>	11
6. Gaya Visual.....	12
B. Tinjauan Karya.....	12

BAB III PERENCANAAN

A. Cerita.....	15
1. Tema.....	15
2. Genre.....	15
3. Premis.....	15
4. <i>Logline</i>	15
5. Latar.....	15
6. Alur Plot.....	16
7. Sinopsis.....	16
8. <i>Treatment</i>	16
9. Skenario.....	21
10. Desain Karakter.....	25
11. Desain Background.....	30
12. <i>Storyboard</i>	34

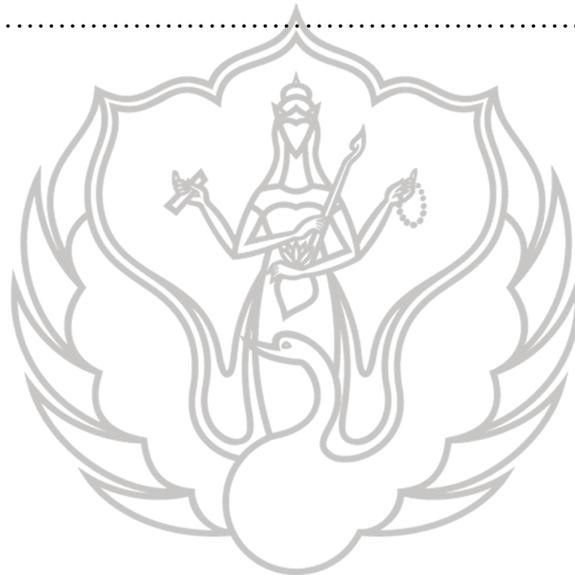
BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi.....	39
1. Penentuan ide dan pengembangan.....	39
2. Persiapan.....	40
3. Perencanaan.....	40
a) <i>Logline</i>	40
b) Sinopsis.....	40
c) <i>Script</i>	40
d) Desain Karakter.....	41
e) <i>Storyboard</i>	42
B. Produksi.....	43
1. <i>Background Painting</i>	43
2. <i>Layouting</i>	43
3. <i>R&D (Research & Development)</i>	44
4. <i>Animation</i>	45
5. <i>Clean-up</i>	46
6. <i>Coloring</i>	47
7. Musik / <i>Sound Effect</i>	47
C. Pascaproduksi.....	49
1. <i>Compositing</i>	49
2. <i>Editing</i>	50
3. <i>Rendering</i>	50

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Pembahasan Isi Film.....	51
1. Prolog.....	51
2. Preposisi.....	51
3. Konflik.....	52
4. Resolusi.....	53

B. Penerapan Prinsip Animasi.....	53
1. <i>Anticipation</i>	53
2. <i>Staging</i>	54
BAB VI PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	56
2. Saran.....	56
Daftar Pustaka.....	58
Lampiran.....	60
CV Penulis.....	65



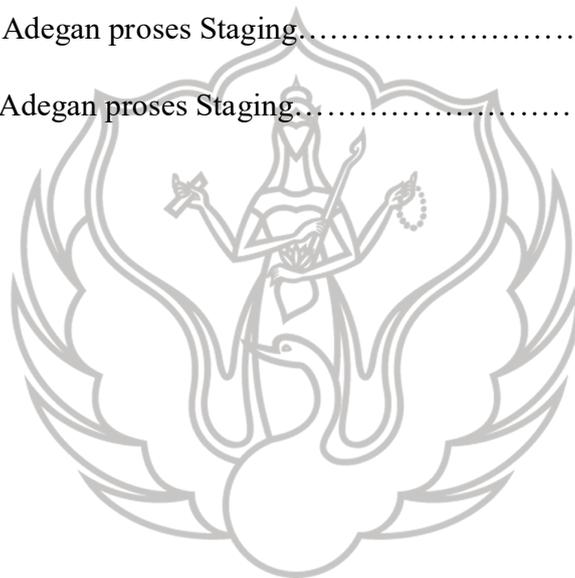
Daftar Gambar

Gambar 2.1 Screenshot dari film animasi 3D <i>Decaf</i>	13
Gambar 2.2 Screenshot dari anime <i>Kill la Kill</i>	14
Gambar 3.1 Referensi Desain Jaket Karakter Raf.....	25
Gambar 3.2.a Referensi Desain Bentuk Baju dari Desain Karakter Raf..	26
Gambar 3.2.b Referensi Desain Bentuk Baju dari Desain Karakter Raf..	26
Gambar 3.3 Referensi Desain Karakter Raf dari Ben Tennyson.....	26
Gambar 3.4 Referensi Desain Karakter Raf dari Izuku Midoriya.....	27
Gambar 3.5 Sketsa Desain Karakter Raf.....	27
Gambar 3.6 Desain Karakter Raf dengan mengenakan jacket.....	28
Gambar 3.7 Referensi Desain Karakter Leon dari Agnero Agnes Khun..	29
Gambar 3.8.a Referensi Desain Bentuk Baju dari Desain Karakter Leon.	29
Gambar 3.8.b Referensi Desain Bentuk Baju dari Desain Karakter Leon.	29
Gambar 3.9 Sketsa Desain Karakter Leon.....	30
Gambar 3.10 Desain luar kantor Studio Multimedia Kotaku.....	31
Gambar 3.11 Referensi Desain motor scooter.....	31
Gambar 3.12 Referensi Desain kantor Studio Multimedia Kotaku dari (OB).....	31
Gambar 3.13 Desain Ruang Office Boy kantor Studio Multimedia Kotaku (01).....	32
Gambar 3.14 Desain Ruang Office Boy kantor Studio Multimedia	

Kotaku (02).....	32
Gambar 3.15 Referensi Desain dari sachet kopi.....	32
Gambar 3.16 Referensi Desain kantor Studio Multimedia Kotaku dari (OB).....	33
Gambar 3.17.a Storyboard (01) Film Animasi 2D “ <i>Sweet Coffee for Office Boy</i> ”.....	34
Gambar 3.17.b Storyboard (01) Film Animasi 2D “ <i>Sweet Coffee for Office Boy</i> ”.....	35
Gambar 3.17.c Storyboard (01) Film Animasi 2D “ <i>Sweet Coffee for Office Boy</i> ”.....	36
Gambar 3.17.d Storyboard (01) Film Animasi 2D “ <i>Sweet Coffee for Office Boy</i> ”.....	37
Gambar 3.17.e Storyboard (01) Film Animasi 2D “ <i>Sweet Coffee for Office Boy</i> ”.....	38
Gambar 4.1 Desain Karakter Raf.....	41
Gambar 4.2 Desain Karakter Leon.....	42
Gambar 4.3 Langkah awal menggambar background dengan <i>Paint Tool SAI</i>	43
Gambar 4.4 Merwarnai background dengan <i>Paint Tool SAI</i>	43
Gambar 4.5 Menambah objek pada karakter (Raf) pada background dengan <i>Paint Tool SAI</i>	44
Gambar 4.6 Melakukan animasi pada scene di <i>Paint Tool SAI</i>	45
Gambar 4.7 Melakukan animasi yang ada di “Timeline” pada	

scene di <i>Adobe Photoshop</i>,	45
Gambar 4.8 Memindahkan scene <i>animate</i> yang sudah jadi ke <i>Adobe After Effects</i>	45
Gambar 4.9 Setelah dipindahkan <i>animate</i> ke <i>Project</i> di <i>Adobe After</i> <i>Effects</i>	46
Gambar 4.10 Memindahkan <i>animate</i> dari <i>Project</i> ke <i>Layer</i> di <i>Adobe</i> <i>After Effects</i>	46
Gambar 4.11 Di dalam bagian <i>timeline</i> menampilkan durasi panjang video dalam scene.....	46
Gambar 4.12 Screenshot Proses <i>Clean-up</i> di <i>Paint Tool SAI</i>	47
Gambar 4.13 Screenshot Proses <i>Coloring</i> di <i>Paint Tool SAI</i>	47
Gambar 4.14 Memindahkan <i>sound effect</i> ke <i>Adobe After Effects</i>	48
Gambar 4.15 Setelah memindahkan <i>sound effect</i> ke <i>Project</i> dan pindah ke <i>layer</i> di <i>Adobe After Effects</i>	48
Gambar 4.16 Di dalam bagian <i>timeline</i> menampilkan durasi panjang <i>sound effect</i> dalam scene	48
Gambar 4.17 Setelah memindahkan musik ke bagian <i>Project</i> dan pindah ke bagian <i>layer</i> di <i>Adobe After Effects</i>	49
Gambar 4.18 Melakukan proses <i>compositing</i>	49
Gambar 4.19 Melakukan proses <i>editing</i> musik, suara dan animasi.....	50
Gambar 4.20 Melakukan proses <i>rendering</i>	50
Gambar 5.1 Adegan Raf tiba di parkir kantor Multimedia Kotaku.....	51
Gambar 5.2 Adegan Raf sedang mengaduk kopi.....	52

Gambar 5.3 Adegan Leon memberikan kopinya ke Raf.....	52
Gambar 5.4 Adegan Leon memberitahu Leon meanawarkan kopi untuk meminum bersama.....	53.
Gambar 5.5.a Adegan proses Anticipation	53
Gambar 5.5.b Adegan proses Anticipation	54
Gambar 5.5.c Adegan proses Anticipation	54
Gambar 5.6.a Adegan proses Staging.....	54
Gambar 5.6.b Adegan proses Staging.....	55
Gambar 5.6.c Adegan proses Staging.....	55



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era informasi sekarang ini, penyampaian informasi dilakukan dengan berbagai macam. Informasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan dari bermacam-macam contohnya melalui penyampaian informasi, membuat animasi 2D, membuat karakter design, membuat background, dan lain-lain. Dengan metode ini dianggap efektif, khususnya metode tersebut dipergunakan untuk mewakili informasi yang ingin disampaikan oleh kalangan musik.

Film animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001: 32-33). Dengan perencanaan animasi merupakan grafik yang dimana menampilkan gerakan secara berurutan dengan cepat sehingga objek tersebut terlihat hidup dan alur pergerakan animasi akan menarik untuk ditonton.

Teknik yang digunakan dalam animasi adalah teknik *frame by frame*, teknik animasi *frame by frame* adalah sebuah teknik animasi yang dilakukan dengan bentuk ilusi pergerakan dari gambar (objek) yang diam menjadikan gambar tersebut berbeda di setiap *frame*. Pada animasi *frame by frame* akan mempelajari bagaimana cara membuat objek bergerak melintas pada merubah ukuran dan bentuk, memutar, mengganti warna. Ada beberapa istilah dalam membuat animasi *frame by frame* diantaranya adalah:

1. *Frame* diumpamakan seperti film

Frame film merupakan kumpulan gambar yang dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu.

2. *Keyframe*

Keyframe adalah *frame* yang menentukan perubahan pada tombol atau animasi. Pada animasi *tween*, membuat *keyframe* hanya pada titik penting di dalam *timeline keyframe* ditandai oleh titik di dalam *frame*.

3. *Blank Keyframe*

Blank keyframe artinya mempersiapkan *frame* kosong untuk mengisi objek baru untuk menggambar objek.

Teknik *frame by frame* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan:

- a. Mampu menggerakkan animasi dengan teratur.
- b. Mampu menggerakkan animasi lebih halus.

Kekurangan:

- a. Mampu Membuat file menjadi lebih besar.
- b. Akan menggunakan dengan halus gerakan animasi semakin banyak waktu jika membuat *image* dalam setiap *keyframe*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dengan melihat latar belakang di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah:

1. Bagaimana upaya menciptakan animasi 2D berjudul “*Sweet Coffee for Office Boy*” dengan menggunakan teknik *frame by frame*.
2. Bagaimana upaya memberi pesan moral kepada para penonton tentang saling berbagi bersama setelah teman kita yang minta bantuan tanpa ada sepengetahuan.

C. Tujuan

Dalam Latar belakang yang berada di atas pengembangan ini, penulis mendapatkan tujuan dari penelitian adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan D3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta.
2. menciptakan film animasi dengan berjudul *Sweet Coffee for Office Boy*.
3. Membuat film animasi dengan bengenre *slice of life*.

D. Target Audience

Berdasarkan pada laporan proposal tugas akhir dalam target penonton atau konsumen pada film animasi tersebut adalah:

1. Usia : Remaja - Dewasa (13-24 tahun)
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Negara : Indonesia

Dalam usia 13-24 tahun merupakan target yang ingin dicapai pada pembuatan karya film animasi 2D "*Sweet Coffee for Office Boy*" karena harapannya dapat menjadi sebuah pembekalan untuk remaja dan dewasa agar berhati-hati dalam bertindak.

E. Indikator Capaian Akhir

Judul Karya Tugas Akhir	: "Sweet Coffee for Office Boy"
Teknik Dasar Animasi	: Animasi 2D <i>frame by frame</i> tanpa dialog
Desain Karya Tugas Akhir	: Film Animasi 2D
Format Video	: 1920 x 1080px 25 <i>frame per second</i>
Render	: Format <i>MP4</i>

Dalam capaian akhir dari tugas akhir film animasi 2D “*Sweet Coffee for Office Boy*” hingga menjadi karya yang layak di publikasi. Indikator tersebut yang capaian akhir untuk film animasi 2D menggunakan metode yang terdapat 3 tahapan dalam memproduksi film animasi antara lain:

1. Praproduksi

Proses perancangan untuk nantinya untuk memproduksi film animasi 2D. proses tersebut dalam tahap ini sebagai berikut:

a. Riset dan Konsep

Melakukan riset untuk kebutuhan memperkuat cerita, maupun ketika merancang sebuah gambaran visual yang digunakan sebagai patokan untuk membuat desain karakter, desain *background*, *storyboard*.

b. Penulisan Cerita

Ide dan gagasan dari cerita tersebut bermula dari mengisi dan mengembangkan cerita dan dikembangkan menjadi sebuah premis, logline, sinopsis, *treatment*, hingga skenario.

c. Desain Karakter

“Mendesain karakter bisa dimulai dengan melakukan coret-coret sketsa kasar (*thumbnail*)” (Soenyoto, 2017:33). Dimulai dengan sketsa kasar yang simpel, lalu dikembangkan menjadi desain karakter yang setiap proses pembuatan karakter meliputi penampilan dan sifat khas, serta bagian-bagian sisi misalnya depan, belakang, samping dan juga $\frac{3}{4}$, software yang digunakan adalah *Paint Tool SAI*.

d. *Storyboard*

Dengan bentuk teks telah lalu dibuat penyampaian secara visual, mengambil posisi angle kamera (*Scene*, *Shot*, *BGM & SFX*), emosi karakter dalam bentuk visual, lokasi pada di setiap *shot*. Gambar-gambar dalam *Storyboard* dapat digunakan untuk *keypose* dan *stillomatic*.

e. *Stilomatic*

Storyboard yang sudah jadi, diaplikasikan untuk membuat durasi animasi yang dapat dilihat dalam bentuk video untuk tahap tersebut menjadi acuan untuk membuat animate. Software yang digunakan adalah *Paint Tool SAI* untuk menggambar dan *Adobe After Effect* atau *Sony Vegas* untuk menentukan *timing* dan membuat *file* dalam format *MP4*.

f. *Color Key*

Pembangunan ini warna yang biasanya untuk dipakai di proses produksi. Suasana diciptakan untuk di tahapan ini, maka proses suasana dalam animasi terlihat pada pengerjaan *shot* dalam *Storyboard* dapat dikembangkan dengan diberi warna. Software yang digunakan adalah *Paint Tool SAI*.

2. Produksi

Proses perancangan berdasarkan konsep yang sudah dibuat pada Praproduksi. proses tersebut dalam tahap ini sebagai berikut:

a. *Background Painting*

Dalam animasi ini akan menggunakan *background digital painting*, agar terkesan lebih menarik, indah dan simpel. Acuan untuk membuat *background painting* adalah *storyboard*, lalu di kembangkan menjadi visual dan detail. Software yang digunakan untuk menggambar adalah *Paint Tool SAI*.

b. *Layouting*

Penataan akan hal yang ingin ditampilkan di film animasi seperti karakter, background, efek. Dapat dibuat dalam bentuk *keypose* dan sketsa untuk setiap *shot*. Software yang digunakan untuk menggambar adalah *Paint Tool SAI*.

c. *Animating*

Proses utama ini dalam pembuatan film animasi 2D. Teknik yang digunakan adalah teknik *frame by frame* secara *digital*. Dalam sketsa awal terdiri dari keypose dan inbetween, maka itu, gerakan animasi dapat terlihat di tahap ini. *Software* yang digunakan pada menggambar adalah *Paint Tool SAI*

d. *Clean-Up*

Garis sketsa digunakan yang di-*lineart* ulang sehingga menghasilkan bentuk garis yang rapi pada setiap *frame* pada setiap *shot*.

e. *Coloring*

Selanjutnya *Coloring* untuk memberi warna menjadi bagian final pada tahap produksi. *Software* yang digunakan pada menggambar adalah *Paint Tool SAI* dan *Software* yang digunakan pada mengatur waktu atau *timing* Bergeraknya karakter adalah *Adobe Photoshop & Adobe After Effects*.

e. *Music and sound effect*

Dengan tersedianya visual yang tersedia di tahap editing, maka sentuhan tersebut diberi musik dan efek suara. Diberikan setelah animasi sudah menjadi bentuk sempurna karena sudah matang secara visual dan ini merupakan acuan dalam tahapan ini.

3. Pascaproduksi

Proses akhir dari sebuah produksi, proses ini penggabungan komponen yang telah dibuat pada tahap produksi sehingga bisa menghasilkan karya akhir berupa film animasi yang sempurna. proses tersebut dalam tahap ini sebagai berikut:

a. *Compositing*

Animasi telah siap *shot*-nya, lalu disusun di software editing sesuai dengan *stillomatic*. Di mana awalnya dari gambar sketsa yang tidak banyak gerak lalu menjadi animasi dengan sempurna. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effect*.

b. *Editing*

Dengan penataan semua shot animasi menjadi satu *file* yang sudah jadi. Proses final dari animasi secara visual berakhir di sini. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effects* atau *Sony Vegas*.

c. *Rendering and mastering*

Film yang telah di produksi dan sudah siap untuk penayangan. Tetapi masih dalam tahap mentah, di mana film animasi membutuhkan untuk di *render* bentuk sempurna dalam *format MP4*. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effects* atau *Sony Vegas*.

d. *Finishing packaging*

Aktivitas secara daring menjadi hal utama yang dilakukan dalam masa pandemi sampai sekarang. Maka *digital packaging* akan dilakukan untuk “*Sweet Coffee for Office Boy*”

Berikut ini merupakan proses untuk mewujudkan dalam sebuah film animasi. Film animasi “*Sweet Coffee for Office Boy*” telah berhasil di buat setelah melewati semua proses di atas dan siap untuk ditayangkan.