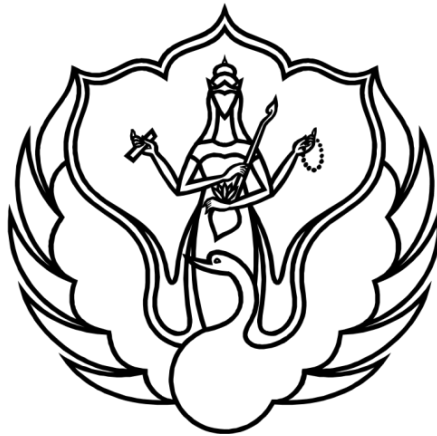


**PROSES PENGANIMASIAN FILM ANIMASI “TEKAD”
PADA PROYEK PEMODERNAN BAHASA DENGAN TEKNIK
*FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

Agus Salim Prima Megah
NIM 1800255033

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

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


PROSES PENGANIMASIAN FILM ANIMASI “TEKAD” PADA PROYEK PEMODERNAN BAHASA DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME

Disusun oleh:

Agus Salim Prima Megah

NIM 1800255033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 03 JAN 2023


Arif Sulistyono, M.Sn.

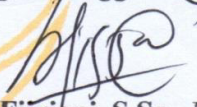
NIDN 0022047607

Pembimbing I / Ketua Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.

NIDN 0515018501

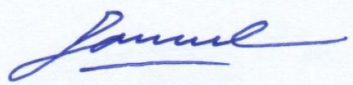
Pembimbing II / Anggota Renguji


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn

NIDN 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


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

NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kutanto, S.Sn., M.a.
NIP 19740313 20001 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Irwandi, M.Sn.

NIP 19971127 200312 1 002



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Agus Salim Prima Megah

No. Induk Mahasiswa : 1800255033

Judul Tugas Akhir : **PROSES PENGANIMASIAN FILM ANIMASI
“TEKAD” PADA PROYEK PEMODERNAN
BAHASA DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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 menyatakan



Agus Salim Prima Megah
NIM 1800255033

*N.B.: * Asli 1 x bermeterai 6000*

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

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

Nama : Agus Salim Prima Megah

No. Induk Mahasiswa : 1800255033

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:

**PROSES PENGANIMASIAN FILM ANIMASI “TEKAD”
PADA PROYEK PEMODERNAN BAHASA DENGAN TEKNIK
*FRAME BY FRAME***

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 16 Januari, 2023
Yang menyatakan



Agus Salim Prima Megah
NIM 1800255033

*N.B.: * Asli 1 x bermeterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan pembuatan karya animasi 2D pada proyek pemodernan bahasa yang berjudul “prose penganimasian film "TEKAD" pada proyek Pemodernan Bahasa, dengan teknik *frame by frame*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini merupakan capaian akhir dari masa studi di ISI Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Samuel Gandang, S. Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan Dosen Wali pengganti;
5. Pandan Pareanom Purwacandra, M. Kom selaku Dosen Wali;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III dan selaku Dosen pembimbing I;
7. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen pembimbing II;
8. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Fakultas Seni Media Rekam dan Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2018;
11. Teman-teman yang telah membantu terciptanya karya ini;
12. Kedua orang tua serta kakak yang telah memberikan motivasi, kasih sayang dan dukungan materil dalam penciptaan karya ini ;

Semoga hasil dari proses penganimasian film Animasi “TEKAD” dari poreyek pemodernan bahasa memberikan manfaat baik dari hasil akhir dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta

Agus Salim Prima Megah



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRACT.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan	2
D. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI	8
A. Landasan Teori	8
B. Tinjauan karya / referensi.....	20
BAB III PERANCANGAN.....	23
A. Rancangan, Cerita dan penokohan pada film animasi “TEKAD”	23
1. Cerita	23
2. Tokoh/karakter	24
3. <i>Software</i> yang digunakan.....	31
4. Langkah Perencanaan Karya.....	32
BAB IV PERWUJUDAN	33
A. Penganimasian.....	33
1. <i>Line size</i>	33
2. Sketsa.....	34
3. <i>Keypose/keyframe</i>	35
4. <i>Inbetween</i>	37
5. <i>Clean Up</i>	39
7. <i>Coloring</i>	42
BAB V PEMBAHASAN.....	54
A. Pembahasan.....	54
BAB VI KESIMPULAN	56

A. Kesimpulan.....	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
Jurnal	57
Tinjauan halaman.....	58
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Tentang Cerita Rakyat.....	9
Gambar 2. 2 Tebing Watu Timbang Raong.....	10
Gambar 2. 3 Penggalan Scene dari Film Kartun Micket Mouse.....	11
Gambar 2. 4 Gambaran Animasi berjudul "Humorous Phases of Funny Faces".....	12
Gambar 2. 5 Gambaran Frame yang Berbeda pada Animasi frame by frame.	12
Gambar 2. 6 potret wajah <i>J. Stuart Blackton</i>	13
Gambar 2. 7 Gambaran Tentang Tahapan Keypose/Keyframe	14
Gambar 2. 8 Gambaran tahapan Inbetween.....	15
Gambar 2. 9 Gambaran Tentang Tahapan Clean Up	16
Gambar 2. 10 Gambaran tentang tahapan Coloring.....	17
Gambar 2. 11 Poster dari Serial Kartun Tom And Jerry.	20
Gambar 2. 12 Contoh Gerakan Animasi pada Film Serial Animasi "Tom And Jerry".	21
Gambar 2. 13 Serial kartun jepang Doraemon.....	22
Gambar 2. 14 Pallet Warna Hangat dan Dingin.....	22
Gambar 3. 1 Desain karakter Lewis Tampak depan dengan dan tanpa baju.	25
Gambar 3. 2 Desain karakter Lewis Tampak depan dan belakang	25
Gambar 3. 3 Desain Gerak Tubuh Lewis 1	25
Gambar 3. 4 Pallet Warna Karakter Lewis.....	26
Gambar 3. 5 Desain Karakter Ibu Lewis Tampak Depan dan Belakang	27
Gambar 3. 6 Desain Karakter Ekspresi Ibu Lewis.....	27
Gambar 3. 7 Pallet Warna Karakter Ibu Lewis.....	28
Gambar 3. 8 Desain Gerak Tubuh Pak Carlos.....	29
Gambar 3. 9 Desain Full body Pak Carlos.	29
Gambar 3. 10 Pallet Warna Karakter Pak Carlos.....	30
Gambar 3. 11 Logo Software ToonBoom Harmony.....	31
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Kerja pada software ToonBoom Harmony.....	31
Gambar 4. 1 tampilan Size Line Pada <i>Software Toonboom Harmony</i>	33
Gambar 4. 2 Sketsa Rangka Pose Tubuh Karakter Lewis.....	34
Gambar 4. 3 Gambaran Kasar Pose Lewis.	34
Gambar 4. 4 Contoh Gambar Kasar Pada Lembar kerja tahapan <i>Keypose</i>	35
Gambar 4. 5 Hasil akhir daripada Pembuatan <i>Keypose</i>	35
Gambar 4. 6 Lembar Halaman Kerja Tahapan <i>Keypose</i>	36
Gambar 4. 7 Hasil akhir pada tahapan <i>inbetween</i>	38
Gambar 4. 8 Lembar Halaman Kerja Tahapan <i>Inbetween</i>	38
Gambar 4. 9 Lembar Halaman Kerja Tahapan <i>Clean Up</i>	40

Gambar 4. 10 Hasil Akhir Pada Tahapan <i>Clean Up</i>	40
Gambar 4. 11 Pallet Warna Pada Halaman Kerja <i>Coloring</i>	42
Gambar 4. 12 Lembar Halaman Kerja Pada Tahapan <i>Coloring</i>	42
Gambar 4. 13 Hasil Akhir Pada Tahapan <i>Coloring</i>	43
Gambar 4. 14 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 3, Shot 21)</i>	45
Gambar 4. 15 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 3, Shot 30)</i>	46
Gambar 4. 16 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 3, Shot 31)</i>	47
Gambar 4. 17 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 4, Shot 38)</i>	48
Gambar 4. 18 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 5, Shot 63)</i>	49
Gambar 4. 19 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 5, Shot 65)</i>	50
Gambar 4. 20 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 5, Shot 66)</i>	51
Gambar 4. 21 Hasil Akhir <i>Shot (Scene 5, Shot 67)</i>	52
Gambar 4. 22 Hasil Akhir tahapan Compositing oleh tim <i>Compositing</i>	53
Gambar 5. 1 contoh <i>shot</i> menggunakan prinsip <i>timing and spacing</i>	55
Gambar 5. 2 contoh <i>shot</i> menggunakan prinsip <i>timing and spacing</i>	55



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Rincian Tahapan <i>Keypose</i> dan <i>Inbetween</i> Sebagai Indikator Capain Akhir.....	3
Tabel 1. 2 Rincian Tahapan <i>Clean Up</i> dan <i>Coloring</i> Sebagai Indikator Capain Akhir.....	5
Tabel 3. 1 Info Data Diri Karakter Lewis.....	26
Tabel 3. 2 Info Data Diri Karakter Ibu Lewis.....	28
Tabel 3. 3 Info Data Diri Karakter Pak Carlos.....	30
Tabel 4. 1 Keseluruhan Pengerjaan Pada Tahapan <i>Keypose</i>	36
Tabel 4. 2 Keseluruhan Pengerjaan Pada Tahapan <i>Inbetween</i>	38
Tabel 4. 3 Keseluruhan Pengerjaan Pada Tahapan <i>Clean Up</i>	41
Tabel 4. 4 Keseluruhan Pengerjaan Pada Tahapan <i>Coloring</i>	43



ABSTRACT

The language modernization project, which is sponsored by the ministries of education, culture, research, and technology, and the Yogyakarta Indonesian Art Institute collaborated to produce the animated film "TEKAD," which is described in this work as the process of Animation.

The steps in the Animation process for the animated movie "TEKAD" are detailed in this report. The story of the movie is about a man who owes money but is unable to pay it back; in order to do so, he decides to participate in the Watu Timbang challenge.

In this language modernization project, the animated film "TEKAD" was created using frame-by-frame techniques, a sequence of designs, keyframing, and keypose, and then proceed with the complementary stage, clean up and also coloring..

Keywords: Animation, Animation proses, keyframe/keypose, inbetween, cleanup, coloring



ABSTRAK

Karya ini menjelaskan proses penganimasian pada film animasi “TEKAD”, animasi ini adalah hasil kerjasama antara Badan Pengembangan dan pembinaan bahasa yang dinaungi oleh kementrian pendidikan,kebudayaan,riset dan teknologi dan juga Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam Proyek Pemodernan Bahasa.

Laporan ini berisikan tentang tahapan-tahapan pada proses penganimasian pada film animasi “TEKAD”. Film tersebut menceritakan seorang pemuda yang memiliki hutang namun tidak dapat membayarnya, akhirnya pemuda itu mengikuti tantangan Watu Timbang untuk bisa membayar hutang tersebut

Proses penganimasian pada film animasi “TEKAD” pada proyek pemodernan bahasa ini menggunakan teknik *frame by frame*, dengan runtutan rancangan *keyframing/keypose*, *inbetween*, lalu dilanjutkan dengan tahapan pelengkap yaitu *clean up* dan juga *coloring*.

Kata kunci : animasi,penganimasian,*keyframe/keypose*,*inbetween*,*cleanup*,*coloring*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa memiliki program untuk memodernisasi cerita rakyat yang tersebar dan berkembang di Nusantara, dengan tujuan agar masyarakat luas khususnya anak di bawah umur dapat lebih mengenali budaya (cerita rakyat) Indonesia yang masih belum diketahui dengan baik. Dalam memenuhi tujuan tersebut, maka pusat bahasa dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (KEMDIKBUD), menjalin kerja sama dengan Program Studi D4 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk ikut serta dalam mewujudkan proyek Pemodernan Bahasa tersebut.

Cerita rakyat telah menjadi salah satu identitas bagi suatu suku atau pun komunitas pada suatu daerah, dan setiap tempat memiliki cerita rakyat yang berkembang di daerah masing-masing. Cerita rakyat itu sendiri merupakan cerita yang berasal dan berkembang di masyarakat yang di turunkan secara turun temurun melalui media lisan sebagai sarana untuk memberikan pesan moral, biasanya cerita rakyat berbentuk kisah ataupun kejadian yang terjadi pada masa lampau, banyak sekali cerita rakyat yang berkembang di masyarakat, biasanya cerita rakyat memiliki suatu bukti atau media untuk meyakinkan masyarakat akan cerita rakyat itu sendiri, seperti Gunung Tangkuban Parahu yang dipercaya adalah sebuah perahu besar pada cerita rakyat Sangkuriang, namun dibalik cerita rakyat yang sudah tersebar luas di Nusantara ternyata masih banyak cerita rakyat yang belum terjamah dan diketahui oleh masyarakat luas salah satunya adalah Cerita rakyat Watu Timbang Raung yang menjadi referensi atau acuan untuk film Animasi “TEKAD” ini.

Film animasi “TEKAD” ini menceritakan seorang pemuda yang suka sekali menghamburkan uang demi membahagiakan ibunya yang hidup hanya bersama dirinya, pemuda tersebut bernama Lewis, tanpa diketahui sang ibu, Lewis memiliki hutang kepada seorang juragan tanah sekaligus rentenir didesa itu yang bernama Pak Carlos. Suatu hari Pak Carlos datang menagih hutang kepadanya dan Lewis pun tidak bisa membayar, akibat desakan Pak Carlos Lewis pun mengikuti tantangan Watu Timbang untuk memenangkan harta karun raja yang ada diujung tantangan sebagai cara untuk melunasi hutangnya kepada Pak Carlos.

Proyek pemodernan bahasa ini memiliki tujuan untuk mengenalkan cerita rakyat yang mana masih belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, dengan

mengadaptasi cerita tersebut untuk dijadikan sebuah karya berupa Film Animasi, dengan besar harapan agar masyarakat dapat lebih mencintai budaya serta bahasa di Nusantara serta lebih mencintai juga mengapresiasi hasil karya anak bangsa dibandingkan dengan karya asing.

Proyek Pemodernan Bahasa ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu Tim yang bertanggung jawab dalam pembuatan Background dan asset, lalu tim Penganimasian yang bertanggung jawab dalam pembuatan animasi dengan 4 jobdesk diantaranya *Keypose, inbetween, clean up, coloring* dan yang terakhir adalah tim yang bertanggung jawab dalam compositing.

Keseluruhan proses penganimasian memiliki 6 *scene* dan juga 95 *shot* film Animasi dan proses penganimasian film Animasi “TEKAD” yang menjadi wilayah pekerjaan meliputi *scene* 3,4 dan 5 serta *shot* 21,25-31,34-36,38,41-42,56,63-67, adapun *scene* serta *shot* selain tersebut diatas menjadi tanggung jawab tim kru yang lain sebagaimana ketentuan yang telah disepakati oleh seluruh tim kru penganimasian pada film Animasi “TEKAD”, akan tetapi didalam laporan ini juga ditambahkan tahapan-tahapan lain seperti *clean up* dan juga *coloring* sebagai bentuk penyempurnaan akan hasil penganimasian tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penganimasian untuk film “TEKAD” dari tahapan *keypose* sampai dengan *inbetween*, dengan teknik *frame by frame*.
2. Bagaimana proses penyempurnaan tahapan diatas (*keypose, inbetween*) menggunakan tahapan *clean up* dan *coloring*.

C. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Menyelesaikan tahapan *keypose* sampai dengan *inbetween* untuk Animasi “TEKAD” dengan teknik *frame by frame*.
2. Menyempurnakan proses tahapan diatas (*keypose, inbetween*) menggunakan tahapan *clean up* dan *coloring*.

D. Indikator Capaian Akhir

Proses penganimasian pada film Animasi “TEKAD” menerapkan 12 prinsip animasi sebagai acuan dalam mengerjakan tahapan-tahapan tersebut dengan wilayah kerja sesuai dengan *job description* yang sudah disePakati meliputi 3 *scene* 20 *shot* pada tahapan *keypose* serta 3 *scene* 15 *shot* pada tahapan *inbetween*,serta ditambah dengan 2 tahapan lainnya sebagai langkah untuk menyempurnakan hasil penganimasian yaitu tahap *clean up* dan *coloring*, maka dapat ditarik garis besar pekerjaan diatas adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rincian Tahapan *Keypose* dan *Inbetween* Sebagai Indikator Capain Akhir.

No	Tahapan	<i>Scene</i>	<i>shot</i>	<i>Output</i>
1	<i>Keypose/Keyframe</i>	3		
	<i>Scene</i> yang memperlihatkan pertama kali tokoh Pak Carlos, dan sebuah percakapan antara tokoh utama yaitu Lewis dan Pak Carlos membicarakan tentang perkara Lewis terhadap Pak Carlos.	Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang hutang Lewis kepada Pak Carlos yang tidak kunjung dibayar oleh Lewis	21 25 26 27 28 29 30 31	
	<i>Scene</i> yang menidak lanjuti percakapan diawal yang berlanjut membicarakan solusi atas perkara Lewis terhadap Pak Carlos serta membicarakan tentang watu timbang dan menaklukkannya.	4		
		Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang tantangan Watu timbang.	34 35 36 38 41 42	<i>Output</i> tahapan <i>keypose</i> pada <i>scene</i> 4 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 101 total <i>frame</i> .
		5	56	

	Menceritakan keseluruhan tahapan tentang Lewis yang melatih keseimbangan tubuhnya sebelum hari menaklukan watu timbang itu tiba.	Latihan Lewis guna mempersiapkan diri untuk tantangan Watu Timbang nanti.	63 64 65 66 67	<i>Output</i> tahapan <i>keypose</i> pada <i>scene</i> 5 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 91 total <i>frame</i> .
Total : 3 <i>Scene</i> , 20 <i>shot</i> dan 343 total <i>frame</i>				
2	<i>Inbetween</i> <i>Scene</i> yang memperlihatkan pertama kali tokoh Pak Carlos, dan sebuah percakapan antara tokoh utama yaitu Lewis dan Pak Carlos membicarakan tentang perkara Lewis terhadap Pak Carlos.	3 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang hutang Lewis kepada Pak Carlos yang tidak kunjung dibayar oleh Lewis	21 25 26 27 29 30 31	<i>Output</i> tahapan <i>inbetween</i> pada <i>scene</i> 3 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 223 total <i>frame</i> .
	<i>Scene</i> yang menidak lanjuti percakapan diawal yang berlanjut membicarakan solusi atas perkara Lewis terhadap Pak Carlos serta membicarakan tentang watu timbang dan menaklukkannya.	4 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang tantangan Watu timbang.	38 41 42	<i>Output</i> tahapan <i>inbetween</i> pada <i>scene</i> 4 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 115 total <i>frame</i> .
	Menceritakan keseluruhan tahapan	5 Latihan Lewis guna mempersiapkan diri	63 64	<i>Output</i> tahapan <i>inbetween</i> pada <i>scene</i>

tentang Lewis yang melatih keseimbangan tubuhnya sebelum hari menaklukan watu timbang itu tiba.	untuk tantangan	65	5 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 243 total <i>frame</i> .
	Watu Timbang	66	
	nanti.	67	
Total : 3 <i>Scene</i> , 15 <i>shot</i> dan 581 total <i>frame</i>			

Berikut dibawah adalah 2 tahapan terakhir sebagai tahapan penyempurnaan penganimasian

Tabel 1. 2 Rincian Tahapan *Clean Up* dan *Coloring* Sebagai Indikator Capain Akhir.

No	Tahapan	<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Output</i>
2	<i>Clean Up</i> <i>Scene</i> yang memperlihatkan pertama kali tokoh Pak Carlos, dan sebuah percakapan antara tokoh utama yaitu Lewis dan Pak Carlos membicarakan tentang perkara Lewis terhadap Pak Carlos.	3 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang hutang Lewis kepada Pak Carlos yang tidak kunjung dibayar oleh Lewis	21	<i>Output</i> tahapan <i>clean up</i> pada <i>scene</i> 3 Dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 223 total <i>frame</i> .
			25	
			26	
			27	
			29	
			30	
	<i>Scene</i> yang menidak lanjuti percakapan diawal yang berlanjut membicarakan solusi atas perkara Lewis terhadap Pak Carlos serta membicarakan tentang watu timbang dan menaklukannya.	4 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang tantangan Watu timbang.	38	<i>Output</i> tahapan <i>clean up</i> pada <i>scene</i> 4 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 115 total <i>frame</i> .
			41	
			42	
		5		

	Menceritakan keseluruhan tahapan tentang Lewis yang melatih keseimbangan tubuhnya sebelum hari menaklukan watu timbang itu tiba.	Latihan Lewis guna mempersiapkan diri untuk tantangan Watu Timbang nanti.	63 64 65 66 67	<i>Output</i> tahapan <i>clean up</i> pada <i>scene</i> 5 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 243 total <i>frame</i> .
Total : 3 <i>Scene</i> , 15 <i>shot</i> dan 581 total <i>frame</i>				
No	Tahapan	<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Output</i>
2	<i>Coloring</i> <i>Scene</i> yang memperlihatkan pertama kali tokoh Pak Carlos, dan sebuah percakapan antara tokoh utama yaitu Lewis dan Pak Carlos membicarakan tentang perkara Lewis terhadap Pak Carlos.	3 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang hutang Lewis kepada Pak Carlos yang tidak kunjung dibayar oleh Lewis	21 24 30 31	<i>Output</i> tahapan <i>coloring</i> pada <i>scene</i> 3 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 70 total <i>frame</i> .
	<i>Scene</i> yang menidak lanjuti percakapan diawal yang berlanjut membicarakan solusi atas perkara Lewis terhadap Pak Carlos serta membicarakan tentang watu timbang dan menaklukannya.	4 Percakapan antara Lewis dan Pak Carlos tentang tantangan Watu timbang.	38	<i>Output</i> tahapan <i>coloring</i> pada <i>scene</i> 4 dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 32 total <i>frame</i> .
	Menceritakan keseluruhan tahapan	5 Latihan Lewis guna mempersiapkan diri	63 64	<i>Output</i> tahapan <i>coloring</i> pada <i>scene</i> 5

tentang Lewis yang melatih keseimbangan tubuhnya sebelum hari menaklukan watu timbang itu tiba.	untuk tantangan Watu Timbang nanti.	65 66 67	dari keseluruhan <i>shot</i> adalah 243 total <i>frame</i> .
Total : 3 <i>scene</i> ,10 <i>shot</i> dan 345 total <i>frame</i>			

