

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

Judul:

**PENERAPAN TEKNIK ROTOSCOPE
DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D “NEW NORMAL”**

Disusun oleh:

Ben Kaf Pamunggar

NIM 1500127033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi (Kode Prodi: 90446), Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I



Samuel
Dr. Samuel Gandang Gunanto, M. T.

NIDN 0016108001

Pembimbing II

Tanto
Tanto Harthoko

NIDN 0011067109

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Samuel
Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.

NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRACT

The short animation "NEW NORMAL" is a story that depicts a condition during the pandemic. The goal is to make people understand the message contained in this short animation by using a simple visual style. This short animation called "NEW NORMAL" is taken from the word "new" and "normal", which is a situation where we must carry out our daily activities and adapt by implementing existing health protocols to avoid transmission of COVID-19. The story tells of a coffee merchant who started reopening his small coffee shop after a lockdown in a sunny morning and put up a sign to follow health protocols for his customers. The duration of "NEW NORMAL" is 1 minute 35 seconds with HDTV mp4 format 1920x1080 px 24 frames per second. Technically, this film is made with rotoscope technique by applying 12 animation principles. By using some of computer softwares, the animations and the backgrounds are made by redrawing them based on the video footages that has been recorded with the camera at the beginning of production.

Keywords: New, Normal, Rotoscope, Digital, 2 Dimensions.

ABSTRAK

Animasi pendek “*NEW NORMAL*” merupakan sebuah cerita yang menggambarkan sebuah kondisi di masa pandemi. Dengan menggunakan gaya visual sederhana dan durasi yang singkat diharapkan penonton dapat menangkap dan melaksanakan pesan yang terkandung dalam animasi ini. Animasi pendek ini diberi judul “*NEW NORMAL*” diambil dari kata “*new*” dan “*normal*” yang bisa diartikan sebagai “*normal baru*” yaitu sebuah keadaan di mana kita harus menjalankan aktivitas sehari-hari dan beradaptasi dengan menerapkan protokol kesehatan yang sedang berlaku agar terhindar dari penularan COVID-19. Menceritakan seorang pedagang kopi yang memulai membuka kembali kedai kopi kecilnya setelah masa *lockdown* di pagi hari yang cerah dengan tidak lupa memasang imbauan untuk mengikuti protokol kesehatan untuk para pelanggannya. Animasi pendek “*NEW NORMAL*” berdurasi 1 menit 35 detik dengan format mp4 HDTV 1920x1080 px 24 frame per second. Secara teknis film ini dibuat dengan teknik rotoscope dengan tidak lupa menerapkan beberapa prinsip animasi. Dengan menggunakan perangkat lunak animasi dan *background* dibuat dengan cara menggambar ulang sesuai dengan rekaman video yang sudah direkam dengan kamera di awal produksi.

Kata kunci: *New, Normal, Rotoscope, Digital, 2 Dimensi.*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

New Normal adalah perubahan perilaku atau kebiasaan untuk tetap menjalankan aktivitas seperti biasa namun dengan selalu menerapkan protokol kesehatan di tengah pandemi COVID-19. Imbauan dari pemerintah ini menganjurkan agar kita bisa hidup “berdampingan” dengan virus yang telah menelan ratusan ribu jiwa di seluruh dunia. COVID-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2). COVID-19 dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia. Kasus pertama penyakit ini terjadi di Kota Wuhan, Cina, pada akhir Desember 2019. Setelah itu, COVID-19 menular antar manusia dengan sangat cepat dan menyebar ke puluhan negara, termasuk Indonesia, hanya dalam beberapa bulan. Penyebaran yang cepat membuat beberapa negara menerapkan kebijakan *lockdown* untuk mencegah penyebaran virus Corona. Di Indonesia pemerintah menerapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini.

Dalam film ini diceritakan seorang penjual kopi yang sudah memulai membuka kembali kedai kopinya yang kecil setelah masa PSBB. Dengan menggunakan masker si penjual kopi membersihkan kembali kedai kopi yang penuh debu karena sudah beberapa bulan tidak beroperasi. Ada beberapa perbedaan setelah pemerintah mulai menerapkan kebijakan *new normal*, si penjual kopi menyiapkan hand sanitizer dan memasang peraturan baru sesuai dengan protokol yang berlaku untuk mencegah kemungkinan penyebaran virus di kedai kopi tersebut.

Meskipun banyak teknik pembuatan animasi seperti *stopmotion* (memotret satu persatu), *puppet/cut out* (pergerakannya seperti wayang), *frame by frame* (menggambar pose per pose), 3 dimensi dan 2 dimensi, film “*NEW NORMAL*” ini dikerjakan menggunakan teknik *rotoscope* dengan menjiplak gerakan yang sudah

direkam sebelumnya menggunakan kamera. Meskipun setiap teknik memiliki kelebihan masing-masing, teknik *rotoscope* dipilih karena untuk memudahkan pembuatan film pendek “*NEW NORMAL*” ini. Dengan adanya film ini semoga penonton bisa lebih memperhatikan kesehatan dengan menerapkan protokol yang berlaku untuk menekan penyebaran virus.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat visualisasi dari film pendek animasi “*NEW NORMAL*” agar dapat menarik perhatian penonton.
2. Bagaimana menyampaikan pesan ataupun imbauan melalui visual gerak agar dapat diterima dan dipahami penonton.

3. Tujuan

1. Tujuan Visualisasi dari film pendek animasi “*NEW NORMAL*” akan dibuat sederhana namun jelas agar pesan yang terkandung dalam film ini dapat dimengerti penonton.
2. Dengan adanya kewaspadaan yang ditunjukkan oleh si penjual kopi dalam menjalani aktivitas sehari-hari dengan menerapkan protokol kesehatan yang berlaku, diharapkan dapat menjadi gambaran sederhana sebagaimana mestinya kita menjalani keseharian di tengah pandemi COVID-19 ini.

4. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “Pool” ini adalah:

1. Usia : Semua Umur
2. Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan
3. Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia & Internasional
6. Bahasa : Internasional

5. Indikator Pencapaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

1. Judul : *New Normal*
2. Teknik : Animasi *rotoscope* 2D (Digital)
3. Durasi : 1 menit 35 detik
4. Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*)
5. Render : Format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses dalam pembuatan film animasi. Tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Capaian hasil akhir proses pembuatan film animasi 2D ini memiliki indikator tahapan yang menjadikan film pendek animasi ini tercapai dalam pengerjaannya, yaitu sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi tahapan dimana semua persiapan benar-benar di desain dan dipersiapkan secara matang mulai dari ide cerita, konsep dan penokohan.

a. Penulisan Cerita

Tahap cerita didapat dari sebuah ide dasar yang kemudian dikembangkan untuk menemukan konsep alur cerita yang menarik dan dapat dipahami *audience* dengan baik. Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan *storyboard*. Tak ketinggalan juga pembuatan naskah skenario untuk menjelaskan kejadian-kejadian yang dialami karakter dari awal cerita, permasalahan, klimaks, hingga penyelesaian, *setting* waktu dan tempat, dan juga dialog. Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, serta dialog.

b. Desain Karakter

Karakter dari film animasi "*New Normal*" adalah seorang pengusaha muda yang berusia 24 tahun yang belum lama membuka kedai.

Memiliki karakteristik yang tekun dan penyabar. Secara fisik si penjual kopi memiliki warna kulit sawo matang dan memiliki tinggi badan 162cm. Berpakaian sederhana, penglihatannya pun sudah tidak terlalu baik maka dari itu dia menggunakan kaca mata.

c. *Scenario*

Naskah naskah skenario untuk menjelaskan kejadian-kejadian yang dialami karakter dari awal cerita, permasalahan, klimaks, hingga penyelesaian, *setting* waktu dan tempat, dan juga dialog. Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, serta dialog.

d. *Storyboard*

Storyboard atau papan cerita merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga *visual script* yang akan dijadikan *outline* dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene*. *Storyboard* juga menggambarkan bagaimana latar waktu maupun tempat serta durasi setiap *cut* dan *scene* yang dibutuhkan agar tersampaikan dengan baik.

e. *Stilomatic*

Stillomatic sangat membantu untuk pembuatan film animasi karena disini *storyboard* yang sudah selesai dibuat akan dijadikan sebuah video akan dirancang mulai dari *timing*, bagaimana pergerakan karakter, pengambilan kamera, adegan, ekspresi para tokoh, dialog, serta *sound effect* dan *background music* yang mungkin masih dalam tahap *beta* dan akan disempurnakan nantinya.

2. Produksi

Produksi film “*New Normal*” ini meliputi proses pembuatan background dan animating.

a. *Background*

Proses pembuatan background dilakukan dengan teknik *digital painting* 2 dimensi. *Background* sudah di konsep pada pembuatan *storyboard* untuk menjadi acuan, setelah itu dilakukan sketsa kasar, lalu membuat *lineart* dan memperbaiki perspektif. Setelah itu lanjut ke proses *coloring* dan memberikan tekstur lalu diberikan *shading* dan *lighting* untuk proses *finishing*.

b. *Animating*

Proses *animating* pada film ini dikerjakan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*, dan akan dibuat sesuai dengan *storyboard*. Meskipun nantinya akan ada perubahan untuk menyempurnakan *timing* dalam film agar pergerakannya tidak terlihat begitu aneh.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi, yaitu sebagai berikut.

a. *Compositing*

Pada tahap, *file .png* dan *background* yang sudah dibuat akan dimasukkan ke *software After Effect* untuk di-*compose*. Di sini akan dimasukkan seperti efek *gaussian blur*, *grading*, dan transisi. Penambahan efek *shading* dan *lighting* juga dilakukan di bagian *composite*. *Movement* kamera juga akan dilakukan pada tahap ini. Penyatuan *file .png* dan *background* akan dilakukan pada tahap ini dari awal sampai selesai. File yang sudah di-*compose* akan disimpan pada satu folder agar memudahkan dalam proses *editing*.

b. *Editing*

Editing dilakukan dengan *import file* dan menggabungkan video hasil akhir *rendering* dengan musik, dan juga *sound effect* lalu memberikan

efek yang akan mendukung *visual* dalam film seperti *blur, fade out/dip to black*.

c. *Mastering*

Tahapan ini merupakan proses terakhir dalam pembuatan film “*NEW NORMAL*”. Setelah melakukan penggabungan dalam proses *editing*, selanjutnya adalah *meng-export file video dan audio* tadi dengan menggunakan *software* dengan format HDTV 1920x1080 H264, kemudian dilakukan *burning* ke dalam DVD sebelum akhirnya dimasukkan ke kotak lalu diberi sampul DVD.

Proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan serta dipublikasi.

B. LANDASAN TEORI

1. Animasi

Menurut Jean Ann Wright (2005: 1) “Kata *animate* datang dari bahasa Latin *animare*, yang berarti “menghidupkan atau memberi nafas.” Kita dapat memberikan impian terbesar atau tergiila pada masa kecil kita membuatnya menjadi hidup.” Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton melihat adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang diperlihatkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara *visual* oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah gerakan. “Animasi normalnya dijelaskan sebagai kreasi dari ilusi gerakan dengan cara menyatukan rangkaian dari kumpulan gambar diam” (Richard Taylor *The Encyclopedia of Animation Techniques* 1996:7). Lalu ada pula 12 prinsip animasi yang akan diterapkan dalam penciptaan gerakan pada film animasi ini, yaitu mulai dari *stretch and squash, straight ahead and pose to pose action, anticipation, slow in and slow out, arc, secondary action, follow trough and overlapping action, solid drawing, timing and spacing, staging, appeal, exaggeration*.

2. COVID-19

COVID-19 merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2). COVID-19 dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, mulai dari gejala ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia.

3. *New Normal*

New normal adalah skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam aspek kesehatan dan sosial-ekonomi. Pemerintah Indonesia telah mengumumkan rencana untuk mengimplementasikan skenario *new normal* dengan mempertimbangkan studi epidemiologi dan kesiapan regional.

C. Tinjauan Karya

Ide film animasi “*NEW NORMAL*” terinspirasi dari berbagai referensi animasi dan kegiatan *brainstorming*. Hal ini sangat membantu sekali untuk pembuatan ide dari konsep sampai penyelesaian. *Style* dan *background* yang digunakan untuk film pendek animasi “*NEW NORMAL*” ini terinspirasi dari film animasi pendek dan animasi untuk musik video, yaitu:

1. *Merry Christmast and Happy New Year*

Animasi pendek karya Melanie Climent dan Aurelien Ronceray yang menampilkan visual kemeriahan perayaan natal dan tahun baru secara singkat ini menjadi acuan dalam menentukan gaya visual yang menarik untuk penciptaan animasi pendek “*NEW NORMAL*”.

2. *Breaking The Habit (Music Video)*

Breaking The Habit merupakan sebuah lagu beraliran Nu Metal karya Linkin Park yang menerapkan teknik animasi *rotoscope* pada video musik untuk lagu tersebut. Teknik inilah yang digunakan menjadi sebuah referensi untuk pembuatan film animasi pendek “*NEW NORMAL*”.

D. PERANCANGAN

1. Konsep

Berawal dari kekhawatiran akan bahaya COVID-19, muncullah ide untuk membuat film pendek tentang penerapan protokol kesehatan untuk meminimalisasi penyebaran dan penularan virus ketika sedang beraktivitas di luar rumah. Masih banyak masyarakat yang tidak tahu ataupun lalai dengan tidak melaksanakan protokol kesehatan yang berlaku. Tema ini dipilih supaya menjadi pengingat untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat luas akan pentingnya menjaga kesehatan dan menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran virus.

Tema dalam film animasi “*NEW NORMAL*” adalah tentang bagaimana Penjual Kopi memulai membuka kedainya kembali setelah menutup beberapa bulan karena kebijakan pemerintah yang menghimbau agar masyarakat tetap berada di rumah untuk mencegah penyebaran.

2. Sinopsis

Di pagi yang cerah seorang penjual kopi terlihat sedang membuka kedai kopinya. Dengan menggunakan masker ia pun memulai membersihkan dan menata kursi dan meja yang sudah berdebu untuk menyambut pelanggan setianya. Sarang laba-laba dan debu berserakan dimana-mana, akibat beberapa bulan terakhir kedai tutup karena adanya kebijakan pemerintah untuk tetap berada di rumah demi mengurangi penyebaran COVID-19. Hari ini ada kebijakan baru yaitu *New Normal*, di mana masyarakat sudah boleh melakukan aktivitas di luar rumah asalkan mengikuti protokol kesehatan yang berlaku. Di tengah kesibukannya, menata dan membersihkan kedai datanglah seekor kucing yang selalu mampir setiap pagi untuk mengganggu si Penjual Kopi. Kali ini si kucing menjatuhkan pot tanaman hingga pecah. Penjual Kopi pun kesal dan mengusir kucing itu. Setelah semuanya bersih dan tertata rapi, Penjual Kopi mulai menerapkan peraturan baru di kedai kopinya dengan memasang protokol kesehatan dan menyediakan *hand sanitizer* untuk pelanggannya.

3. Desain

a. Tokoh/karakter

1. Penjual Kopi

Penjual Kopi merupakan tokoh utama dalam film pendek “*NEW NORMAL*”. Penjual Kopi memiliki sebuah kedai kopi kecil di pinggir jalan. Karakter fisik si Penjual Kopi memiliki tubuh yang tidak terlalu tinggi, berbadan kurus, dan memakai kacamata. Setiap pagi si Penjual Kopi memulai aktivitas sehari-harinya dengan membuka kedai kopi miliknya agar para pelanggannya bisa menikmati kopi mereka sebelum berangkat kerja ataupun melakukan aktivitas lainnya.



2. Kucing

Kucing selalu mengganggu si Penjual Kopi setiap pagi ketika Ia sedang sibuk membuka kedai kopinya yang kecil. Kucing ini merupakan jenis kucing kampung pada umumnya, memiliki bulu berwarna putih dan tidak terlalu kurus. Fungsi kucing dalam animasi “*NEW NORMAL*” untuk menambahkan sedikit konflik agar animasi ini lebih terkesan meyakinkan untuk para penonton.



b. Background

Setting tempat animasi ini terbagi menjadi dua bagian. Pada awal cerita film ini menampilkan bagian luar kedai dari seberang jalan untuk menunjukkan suasana sekitar kedai saat pagi hari ketika Penjual Kopi membuka kedainya. Bagian dalam kedai ditampilkan ketika Penjual Kopi mulai membersihkan dan merapikan kursi dan meja untuk pelanggan setianya. Berikut beberapa konsepnya:



4. *Background Music*

Background musik yang akan digunakan diambil dari website *bensound.com* yang tentunya bebas dipergunakan secara gratis asalkan mencantumkan alamat website tersebut. Kemudian berbagai *sound effect* akan ditambahkan sesuai dengan yang dibutuhkan untuk lebih menjelaskan adegan juga akan dipersiapkan.

E. PEMBAHASAN

Dalam film animasi “*NEW NORMAL*” tidak banyak melalui proses pengembangan ide baru dalam segi teknis penganimasian dan juga perubahan yang muncul mulai dari konsep, karakter hingga cerita. Proses pengerjaan animasi memakan waktu yang cukup singkat yaitu kira-kira 1 minggu, dengan total 21 *shot*, begitu pula dengan pengerjaan *background* yang memakan waktu 5 hari dengan total 16 *background*. Secara teknis penganimasian, beberapa prinsip animasi diterapkan dalam penciptaan gerakan animasi pada film animasi ini, seperti *stretch and squash*, *straight ahead and pose to pose*, *anticipation*, dan lain-lain.

1. Prolog

Pada detik pertama menampilkan bagian depan kedai saat pagi hari untuk menunjukkan latar waktu dan tempat untuk membangun cerita dalam animasi ini.

2. Preposisi

Pada fase preposisi, mulai dijelaskan tujuan dari karakter utama melalui alur cerita yang ditunjukkan dengan adegan adegan Penjual Kopi membuka gerbang dan memakai masker, setelah gerbang dibuka akan tampak bagian dalam kedai yang sangat kotor dan berantakan sehingga Penjual Kopi harus menata dan membersihkan debu yang berserakan agar pelanggan yang datang merasa nyaman ketika membeli.

3. Konflik

Konflik dalam film ini sangatlah sederhana, kedatangan seekor kucing kampung sekitar yang selalu membuat ulah di sekitar kedai. Kali ini si kucing

menjatuhkan pot tanaman sampai pecah, sehingga merugikan dan menambah pekerjaan baru bagi Penjual Kopi untuk membersihkan sisa-sisa pecahan pot tanaman yang jatuh di lantai yang sudah dibersihkan

4. Resolusi

Penjual kopi menghela nafas dan membersihkan sisa-sisa pecahan pot yang ada di lantai dengan sabar dan terus melanjutkan menata kedainya, tidak lupa menambahkan *hand sanitizer* juga memasang imbauan untuk mengikuti protokol kesehatan yang berlaku.

5. Epilog

Pada akhir film, tampak Penjual Kopi bersantai di depan kedai sambil meminum kopi panas yang dibuatnya sendiri untuk mengawali hari baru dan mengawali normal yang baru.

6. Analisa Biaya Produksi

Setiap memproduksi film animasi diperlukan perhitungan biaya yang nantinya dapat menunjang dan juga dapat mempengaruhi pembuatan karya. Dengan adanya perhitungan biaya produksi, maka animasi yang dibuat memungkinkan untuk dijual dengan harga yang tepat sesuai dengan pengeluaran dan pemasukan yang tepat. Analisa biaya yang ada di dasarkan pada kondisi selama pembuatan karya animasi “*NEW NORMAL*” dari awal hingga selesai.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi “*NEW NORMAL*” telah terlaksana dengan lancar melalui berbagai proses dan berhasil mencapai target awal pembuatan film berdasarkan referensi yang dipakai. Berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir animasi “*NEW NORMAL*”.

1. Penciptaan film animasi “*NEW NORMAL*” telah selesai dengan durasi utuh 1 menit 35 detik. Jumlah *shot* keseluruhan 21, dengan *format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Durasi pengerjaan film memakan waktu 1 Minggu, dengan perhitungan 8 jam kerja setiap harinya.

2. Penciptaan film animasi “*NEW NORMAL*” menerapkan beberapa prinsip animasi sesuai dengan ketentuan.

Penciptaan film animasi “*NEW NORMAL*” telah berhasil diselesaikan sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan film. Tujuan pertama untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi. Kedua, menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik *digital drawing* menggunakan teknik *rotoscope*. Kemudian yang terakhir yaitu menggambarkan situasi *new normal* di masa pandemi COVID-19.

G. SARAN

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi “*NEW NORMAL*” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi agar proses produksi dapat tetap berjalan lancar. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar film yang dikerjakan dapat selesai. Setelah menjalani proses pengerjaan film “*NEW NORMAL*” ada beberapa saran yang bersifat membangun dan bernilai positif dapat dipelajari bersama, antara lain:

1. Mematangkan konsep sejak awal sangat penting agar hasil tidak berbeda jauh dengan ekspektasi yang dibayangkan sejak awal.
2. Mencari referensi dari berbagai sumber. Seperti menonton film, membaca buku, dan melakukan *brainstorming* dengan rekan yang juga menggeluti bidang animasi.
3. Lakukan riset atau penelitian terlebih dahulu. Eksplorasi langsung ke lapangan sangat diperlukan agar karya dapat dipertanggungjawabkan dengan benar.
4. Mempergunakan teknik animasi yang efisien atau yang sudah biasa dipakai agar memudahkan dan mempercepat proses pembuatan film.
5. Dapat melatih tangan dalam menggambar. Juga dapat belajar dengan *software* yang belum pernah dicoba sebelumnya.
6. Manfaatkan jam malam untuk beristirahat dengan cukup agar fisik tetap bugar. Mengerjakan saat malam hari berpotensi mendapatkan penyakit atau menjadi cepat lelah saat pagi beraktivitas.

7. Perhatikan manajemen waktu. Tidak perlu juga terlalu terburu-buru dalam bekerja agar hasil akhirnya bisa dikoreksi ulang dan dimaksimalkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Beauchamp, Robin. 2005. *Designing Sound for Animation*. United States of America: Focal Press

Edwards, Betty. 2004. *Color*. United States of America: Penguin Group Inc.

Taylor, Richard. 1996. *The Encyclopedia of Animation Techniques*. United States of America: Running Press Book Publishers

Wright, Jean Ann. 2005. *Animation Writing and Development*. United States of America: Focal Press

Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States of America: Faber and Faber

Laman

<https://tirto.id/apa-itu-new-normal-dan-bagaimana-penerapannya-saat-pandemi-corona-fCSg>, [17 Desember 2020](#), [pukul 02.44](#)

<https://www.alodokter.com/covid-19>, [17 Desember 2020](#), [pukul 02.56](#)