

PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “POIN” DENGAN
TEKNIK 2D DIGITAL DRAWING FRAME BY FRAME**



Syafril Alif Arsantya
NIM 1700185033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn.
2. Mahendradewa Suminto, M.Sn.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

2021

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

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “POIN” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL
DRAWING FRAME BY FRAME**

Disusun oleh:
Syafril Alif Arsantya
NIM 1700185033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 5 Januari 2021

Pembimbing I



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “POIN” DENGAN TEKNIK 2D DIGITAL DRAWING FRAME BY FRAME

Syafril Alif Arsantya
NIM 1700185033
D-3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Film animasi 2D berjudul “POIN” bercerita tentang seorang anak laki-laki 10 tahun yang sedang berlatih bermain bola basket yaitu memasukkan bola ke dalam ring basket. Banyak kendala yang di hadapi oleh anak itu mulai dari bola yang ia lempar tidak masuk-masuk, bolanya malah tersangkut di pohon dan sandalnya pun ikut tersangkut. Dia pun mencari cara agar bola dan sandalnya dapat terjatuh dengan cara melempar batu yang ada disamping anak itu, tetapi batu itu malah hampir terkena burung yang barusaja datang dan anak itu terkena kotoran burung tersebut. Pada akhirnya anak itu pun menyerah dan pergi pulang. Disaat yang sama sandal anak itu terkena angin dan menabrak bola basket yang tersangkut tersebut dan jatuh memantul di tanah dan bola itu masuk ke dalam ring basket. Anak itu lalu menoleh dan melihat bahwa bolanya masuk ke dalam ring, dan anak itu gembira karena tidak hanya bolanya dapat terjatuh tetapi juga dapat mencetak poin. Dari film animasi ini diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada penonton untuk tidak menyerah terlalu cepat dalam hal apapun.

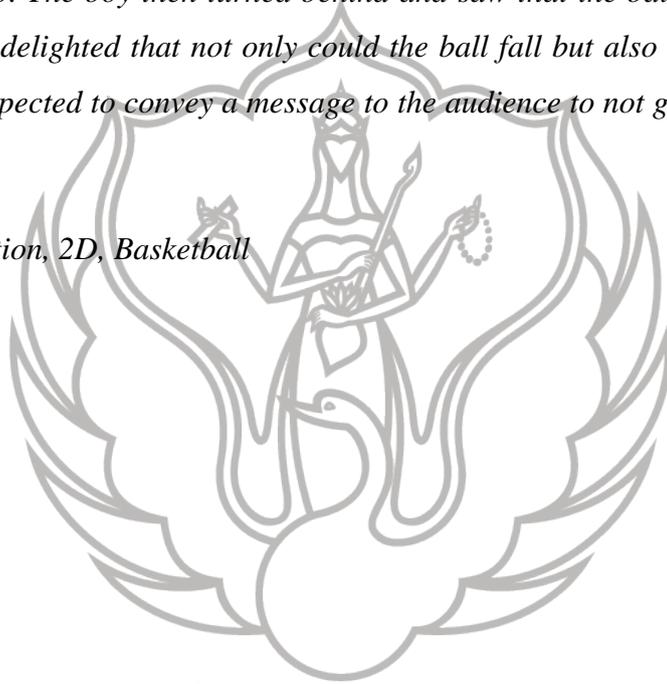
Kata kunci: Animasi, 2D, Basket

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

The 2D animated film entitled "POIN" tells about 10 years old boy who practiced to shoot the ball into the basketball hoop. There are many obstacles faced by the child, starting from the ball that he threw not getting in and out, the ball getting caught in a tree and even his sandals too. He looked for a way so that the ball and sandals could fall by throwing the stone beside the child, but the stone was almost hit the bird that had just come and the child was hit by the bird droppings. In the end the boy gave up and went home. At the same time the boy's sandal fell because of the wind and hit the ball that was stuck. The ball fell and bounced on the ground and the ball into the basketball hoop. The boy then turned behind and saw that the ball had entered the ring, The boy was delighted that not only could the ball fall but also score points. The animated film is expected to convey a message to the audience to not giving up too soon in any case.

Keywords: Animation, 2D, Basketball



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Animasi merupakan suatu media alternatif untuk menyampaikan informasi ataupun cerita. Banyak tema yang bisa diangkat, seperti pendidikan, sejarah, infografis, bahkan untuk marketing suatu perusahaan. Animasi dapat dipakai untuk menyampaikan sesuatu yang tidak dapat dilakukan dengan merekam manual atau dengan cara yang unik. Animasi juga merupakan salah satu media penyampaian agar penonton dapat lebih memahami tema yang disinggung dimana Penyampaian informasi melalui media visual juga dinilai lebih efektif untuk diserap oleh otak manusia dan juga dapat bermanfaat dalam lingkup Pendidikan. Animasi juga adalah pemain utama di ranah *entertainment* dan terdapat banyak genre salah satunya, *Action, Drama, Slice of life, horror* dan *Comedy*. Sebagian orang menonton film sebagai pelepas stress disaat penat dan tidak ingin mengkonsumsi sesuatu yang berat atau yang butuh berpikir, disitulah peran film animasi yang bergenre *comedy* dibutuhkan. Karena penyampaiannya yang kebanyakan ringan dan mudah dipahami, film Animasi ber-genre *comedy* juga lebih dapat diterima dari seluruh kalangan masyarakat.

Film yang berjudul "POIN" ini menceritakan tentang seorang anak yang sedang berlatih bermain bola basket dan ingin memasukkan bola ke dalam ring basket. Tetapi terjadi hal-hal yang membuatnya sulit untuk memasukkan bola tersebut.

Hal mendasar yang melatarbelakangi pembuatan karya tugas akhir ini adalah menyajikan sebuah karya yang dapat menghibur dan lucu dengan pendekatan yang ceria namun ringan agar penonton dapat dengan mudah menerima cerita dalam film ini. Salah satu tujuan yang ada dalam film ini adalah mengingatkan para penonton agar selalu berjuang dan tidak menyerah dalam menghadapi apapun.

Film animasi "POIN" akan dikerjakan menggunakan teknik *2D drawing frame by frame* yang akan dikerjakan dengan digital menggunakan komputer. Dengan adanya berbagai kemudahan yang ada

dalam proses digital tersebut, diharapkan dapat mempercepat pembuatan film animasi ini.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu, Bagaimana membuat film dengan cerita yang mudah dipahami penonton dan tampil secara menarik.

B. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “POIN” antara lain:

1. Menciptakan animasi 2D yang simpel namun menarik
2. Membuat penonton terhibur dan memahami cerita yang disampaikan.

C. Sasaran

Target audien penciptaan karya film animasi pendek “POIN” ini adalah:

1. Usia : 5-14
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : TK-SD
4. Status sosial : Kelas bawah bagian atas & Kelas bawah (C+,C)
5. Negara : Asia Tenggara

D. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan awal sebagai persiapan sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Riset dan konsep

Sebelum dimulainya produksi, dilakukan beberapa riset dengan melihat kawan yang sedang bermain basket dan menonton video permainan bola basket. Dilakukan pengamatan bagaimana cara atau kuda-kuda yang tepat dalam melempar bola basket.

b. Penulisan cerita

Cerita pada film “POIN” berawal dari seorang anak yang ingin berlatih basket namun ada beberapa halangan yang membuat bola terus-menerus meleset dan tidak masuk ke dalam ring.

c. Storyboard

Pengerjaan *storyboard* dibuat setelah cerita sudah terselesaikan. Membuat sebuah visual dari *script* yang memperjelas sebuah latar dan durasi tiap *cut* dan *scene*.

d. Animatic Storyboard

Dari *storyboard* dibuat beberapa acuan Gerakan atau *keyframe* lalu dibuat menjadi *video* yang akan menjadi acuan *timing* atau durasi dari film ini.

2. Produksi

Produksi merupakan proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. Musik

Musik di film animasi ini bernuansakan “ceria” dan dengan nada yang lucu.

b. Stilomatic

Stilomatic dibuat setelah adanya *storyboard*, dimana *storyboard* itu diubah menjadi format *video* dan diberi music.

Pembuatan *stilomatic* ini bertujuan untuk menentukan durasi pada film animasi “POIN”.

c. Background/Environment

Dalam pembuatan *background*, tahap awal adalah mencari referensi baik di lingkungan sekitar maupun di internet.

d. Key Animation

Dalam pembuatan *key animation*, dimulai dari membuat sketsa kasar pose-pose tiap *shot* atau *scene* yang ada pada *storyboard*. Lalu dibuat animasi gerakan dengan jumlah *keyframe* yang sedikit. Hal ini juga bertujuan menentukan durasi gerakan yang terjadi pada tiap *shot/scene*.

e. In Between

In between dikerjakan setelah mendapatkan *key animation*. *Key animation* yang sudah dibuat akan ditambahkan jumlah *keyframe*-nya agar memperhalus gerakan.

f. Clean Up and Coloring

Setelah *in between* akan didapatkan hasil animate yang maksimal meski gambarnya sendiri masih terlihat kasar. Oleh karena itu dilakukan *clean-up*, yaitu melakukan *tracing* pada hasil *key animation* dan *in between* agar menjadi gambar yang halus.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahap akhir atau proses penyelesaian yang berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. Compositing

Pada proses *compositing* dilakukan penggabungan antara karakter dan *background* serta memberikan efek seperti *lightning* agar terlihat menyatu.

b. Editing

Sentuhan akhir yang dilakukan dengan menyatukan beberapa aspek visual dan *sound*, dijadikan menjadi satu-kesatuan.

c. Render and mastering

Setelah semua komponen yang dibutuhkan menjadi satu dengan format .mp4, lalu dilakukan proses burning yaitu memasukkan file digital ke dalam CD. Dan yang terakhir memasukkan CD yang sudah terdapat film animasi “POIN” di dalamnya ke dalam wadah CD lalu diberi *cover* atau poster.

B. LANDASAN TEORI

Banyaknya kebutuhan hidup masyarakat yang harus dipenuhi saat ini memang mengharuskan mereka untuk mencari pekerjaan dengan upah yang tinggi agar mendapat kehidupan yang mencukupi. Disamping itu tuntutan pekerjaan terkadang membuat sebagian orang kewalahan karena kebijakan tempat kerjanya yang mengharuskan melakukan pekerjaan dengan cepat atau sampai larut malam yang pada akhirnya menyebabkan seseorang menjadi penat atau stres. Disitulah peran penting untuk beristirahat atau melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan stres.

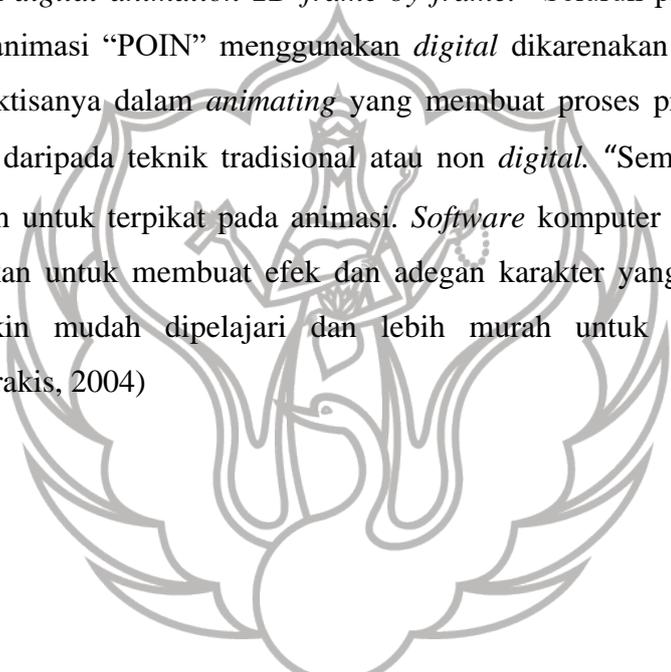
Terdapat banyak kegiatan yang dapat dipilih sebagai pelepas penat dan stres seperti, *treveling*, berolahraga, bermain *video game*, dan menonton Televisi. Diantara banyaknya kegiatan tersebut menonton Televisi adalah kegiatan *stress reliever* yang tidak membutuhkan banyak *effort* atau upaya. "orang yang sedang stres akan tertarik pada program TV yang menggabungkan komedi, berbagai hiburan, atau permainan" (Zillmann, 1985)

Menonton film juga bisa menjadi pilihan yang bagus disaat ingin sekedar melepas penat. Terdapat beberapa genre atau aliran dalam sebuah film salah satunya adalah genre komedi atau humor dimana kebanyakan film komedi tidak memiliki alur cerita yang kompleks seperti genre lainnya yang menjadikan genre komedi cocok untuk orang yang tidak ingin berpikir terlalu keras untuk menonton sebuah film. “*good sense of humor*

is related to muscle relaxation, control of pain and discomfort, positive mood states, and overall psychological health including a healthy self-concept” (Deaner and McConatha, 1993)

Dari kutipan tersebut dapat diartikan bahwa selera humor yang baik terkait dengan relaksasi otot, pengendalian rasa sakit dan ketidaknyamanan, keadaan suasana hati yang positif, dan kesehatan psikologis secara keseluruhan termasuk konsep diri yang sehat.

Dalam pembuatan Film animasi “POIN”, mengangkat tema komedi yang ceria dengan konsep cerita yang ringan agar penonton dari semua kalangan dapat terhibur dan untuk proses animating akan menggunakan teknik *digital animation 2D frame by frame.*” Seluruh proses pembuatan film animasi “POIN” menggunakan *digital* dikarenakan kemudahan dan kepraktisanya dalam *animating* yang membuat proses produksinya lebih cepat daripada teknik tradisional atau non *digital*. “Semakin mudah dan mudah untuk terpikat pada animasi. *Software* komputer yang akan Anda gunakan untuk membuat efek dan adegan karakter yang paling canggih semakin mudah dipelajari dan lebih murah untuk dibeli” (George Avgerakis, 2004)



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. Tinjauan Karya

a. The Amazing World Of Gumball



<https://images.beano.com/store/b006850bedae00352b7dbfd5be83d8b74620b7c63284b0ef70fef9a6553f?auto=compress%2Cformat&dpr=1&fit&format=jpg&frame=1&h&w=780>

Serial kartun “The Amazing World Of Gumball” memiliki keunikan dengan desain karakternya yang simpel namun dengan pewarnaan dan *lightning* yang apik membuatnya terlihat menarik. Film animasi “POIN” memakai referensi film “The Amazing World Of Gumball” sebagai acuan pada desain karakternya.

b. The Adventure Time



<https://www.nme.com/wp-content/uploads/2019/10/at-696x442.jpg>

Serial kartun The Adventure Time juga memiliki desain karakter yang simpel namun disini film animasi “POIN” lebih fokus menerapkan desain *background* dari film tersebut.

c. Snail’s House – Pixel Galaxy (Music Video/MV)



https://thumbs.gfycat.com/AmbitiousCrazyGnu-size_restricted.gif

Sebuah musik video dari lagu yang berjudul “Pixel Galaxy” mempunyai visual yang sedikit rumit namun peletakkan *lightning* yang pas dan *background* yang simpel membuatnya nyaman untuk dilihat. Film animasi “POIN” menggunakan referensi dari *music video* “Snail’s House – Pixel Galaxy” yang akan diterapkan di *background* dan *lightning*.

C. PERANCANGAN

1. Tema

Karya ini bertemakan pantang menyerah. Mengisahkan seorang anak 10 tahun yang bernama Muklis ingin berlatih memasukkan bola ke dalam ring basket namun terjadi beberapa masalah yang menghalangi Muklis untuk memasukkan bola. Tetapi dia terus berusaha melewati masalah tersebut walaupun hampir putus asa.

2. Premise

Tidak pantang menyerah pasti akan membuahkan hasil.

3. Logline

Muklis ingin memasukkan bola basket ke dalam ring tetapi selalu gagal dan bola malah tersangkut di pohon dia mencoba melempari sesuatu disekitarnya dan malah ikut tersangkut dia pun putus asa dan ingin pulang akan tetapi hal tidak terduga terjadi, bola pun jatuh sekaligus masuk ring dan mencetak poin.

4. Sinopsis

Muklis Seorang anak yang sedang bermain bola basket berusaha memasukkan bola kedalam ring. dia sudah berusaha tetapi tetap tidak masuk. Dia pun kesal, Beberapa percobaan ia lakukan dan naas bola malah tersangkut di dahan pohon. Lalu dia mencoba melempar sesuatu yang ada di sekitarnya berharap agar bola dapat jatuh, dia langsung melemparkan sandalnya tetapi naas(lagi) sandalnya malah ikut tersangkut. Dia pun melihat ada batu di sebelahnya dan pada saat akan melempar datang seekor burung yang ingin kembali ke sarangnya di pohon tempat bola Muklis tersangkut. Saat itu juga Muklis melempar batunya dan malah hampir terkena burung itu, burung itu marah dan mengenai tangan Muklis dengan kotorannya. Muklis pun kesal lalu muncul gumpalan kertas yang menabrak kakinya. Dengan ekspresi tidak yakin Muklis mengambil gumpalan kertas itu dan melemparnya sekali lagi akan tetapi tidak berefek, Muklis pun kecewa dan dia pergi pulang disaat itu juga sandal yang Muklis lempar tadi terjatuh dan mengenai bola basket Muklis. Bola itu jatuh memantul dan malah masuk ke ring yang juga mencetak poin, melihat itu Muklis pun sangat gembira.

5. Presentasi visualisasi

Judul Karya : POIN
Desain Karya : Film pendek animasi 2D
Durasi : 1 menit 49 detik
Format Vidio : HDTV 1920 x 1080 px 16:9, 25 frame per *second*
Render : Format .mp4, H.264
Bahasa : -

6. Latar Cerita

1) Latar tempat

Latar tempat dalam film animasi ini adalah lapangan bola basket

2) Latar waktu

Latar waktu dalam film ini adalah di siang hari

7. Treatment

Durasi: 1 menit 49 detik

Teknik: *Digital 2D*

Target Penonton: 5-14 Tahun

Sequence	Pokok Cerita	Durasi
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis berdiri di depan ring basket. 2. dia berdiri di depan ring sambil menatap ring. 3. Dengan kuda-kuda nya yang gagah dia siap melempar. 4. dia pun melempar tetapi bola memantul dan bola tidak masuk.	20"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. dia melempar bola memantul dan tidak masuk lagi. 2. Beberapa percobaan dia lakukan tetapi tetap tidak masuk.	7"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis pun bersikeras untuk tetap memasukkan Bolanya kedalam ring. 2. Dia langsung melempar bola dengan kuat. 3. bola malah melewati ring dan tersangkut di pohon	9"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Muklis mengambil sandalnya dan ia lemparkan ke arah bola itu tetapi sandal muklis malah ikut tersangkut.	6"
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET-	1. Muklis menoleh ke kanan dan ke kiri untuk mencari benda yang dapat ia lemparkan ke bola tersebut agar dapat terjatuh.	7"

SIANG HARI	2. Dia menemukan batu dan mengambilnya. 3. dia bersiap untuk melempar batu itu ke bola yang tersangkut itu	
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. datang lah seekor burung dara yang kembali ke sarangnya di pohon tempat bola Muklis tersangkut. 2. Muklis pun langsung melempar batu itu tetapi bukannya terkena bola malah hampir terkena burung yang baru saja datang tersebut.	10''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Burung tersebut marah dan mengenai kepala Muklis dengan tahinya dan burung itu pergi. 2. Muklis pun sangat kesal karena tidak dapat membuat bolanya terjatuh malah terkena tahi. 3. muncul gumpalan kertas yang terbawa angin mengenai kakinya.	8''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Dengan ekspresi tidak yakin muklis mengambil gumpalan kertas itu dan melemparnya sekali lagi akan tetapi malah menyangkut lagi.	5''
EXT. LAPANGAN BOLA BASKET- SIANG HARI	1. Dengan ekspresi kecewa muklis pergi pulang, dan disaat yang bersamaan sandal yang muklis lempar tadi terjatuh dan mengenai bola basket muklis. 2. Bola itu jatuh memantul dan malah masuk ke ring. Melihat itu muklis melompat kegirangan karena bola itu akhirnya masuk.	6''

A. Desain

1. Karakter

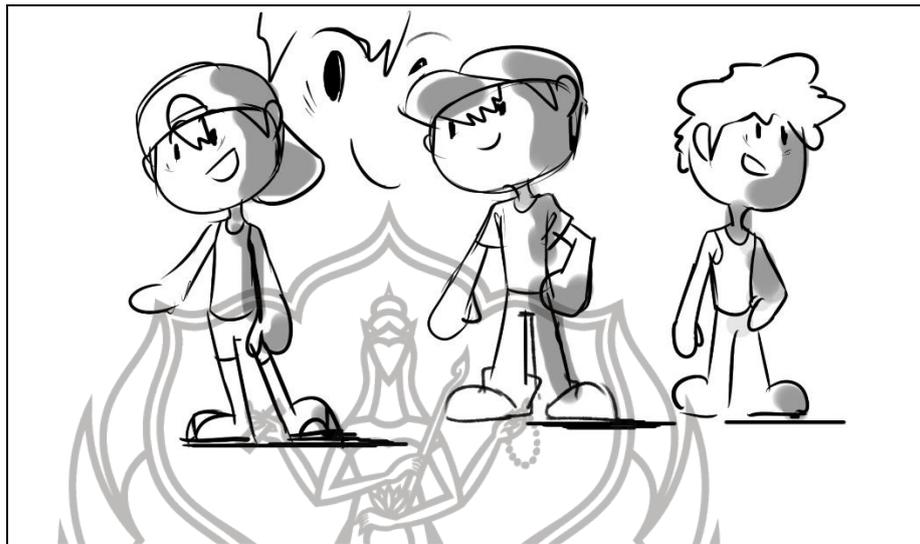
Pada animasi ini terdapat 2 karakter yang berperan. Berikut ini adalah penjelasan dan gambar rancangan desain karakter.

a. Muklis (karakter utama)

Muklis umur 10 tahun dan masih bersekolah di tingkat SD mudah bersosialisasi dan mempunyai banyak teman, anak yang selalu bersemangat.

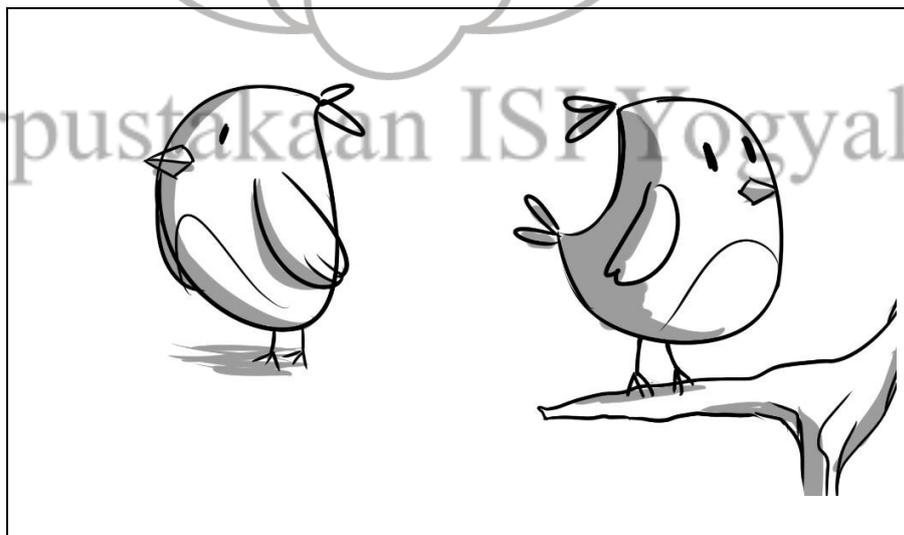
b. Burung

Burung yang hampir terkena lemparan batu oleh Muklis dan yang mengenai kotoran ke muklis.



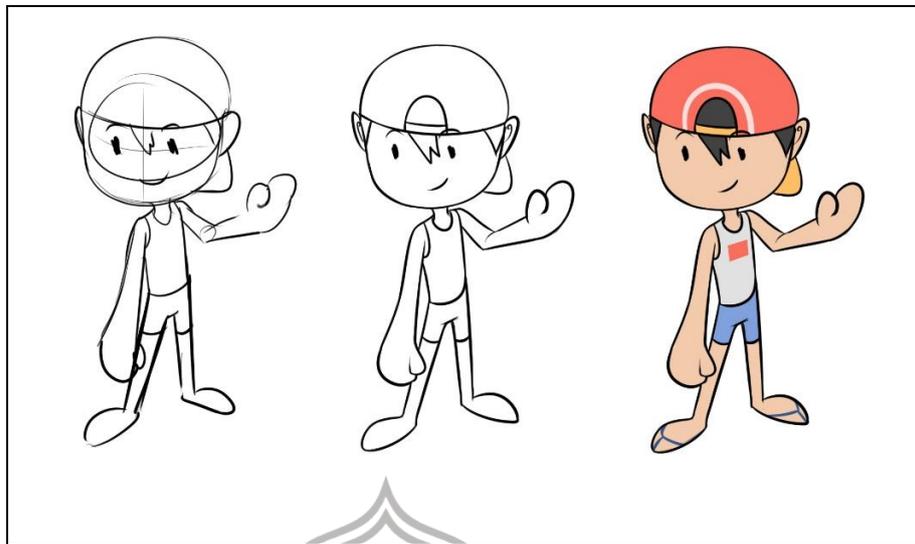
Sketsa beberapa karakter utama

Beberapa sketsa karakter yang menjadi acuan tokoh utama dalam film ini. Saya memilih karakter paling kiri karena yang paling cocok dengan kriteria bocah periang dan suka bergerak.



Sketsa karakter burung

Dua sketsa karakter burung. Saya memilih sketsa sebelah kanan karena dari bentuk lebih proporsional dan berkarakter.



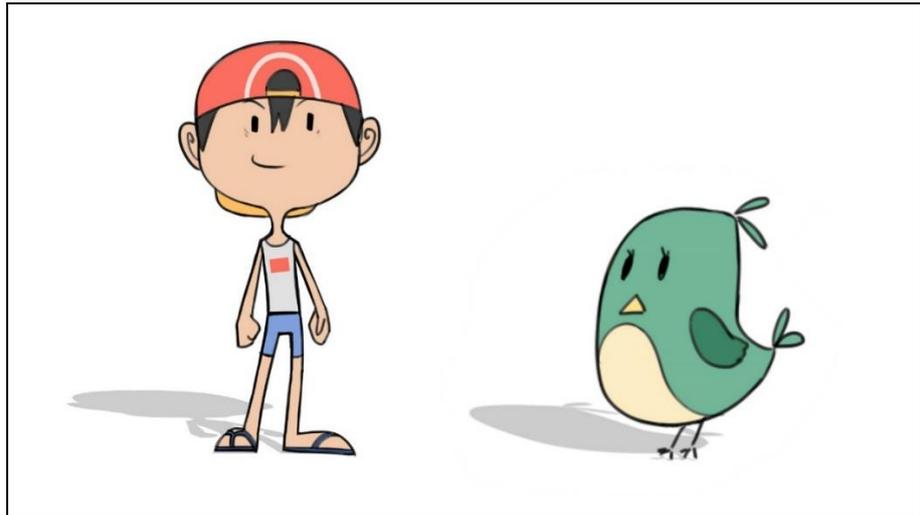
Proses pembuatan karakter Muklis



Proses pembuatan karakter burung

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Step by step pembuatan karakter film animasi POIN. Dari sketsa lalu di *clean-up* menjadi *lineart* dan di beri warna atau *coloring*.

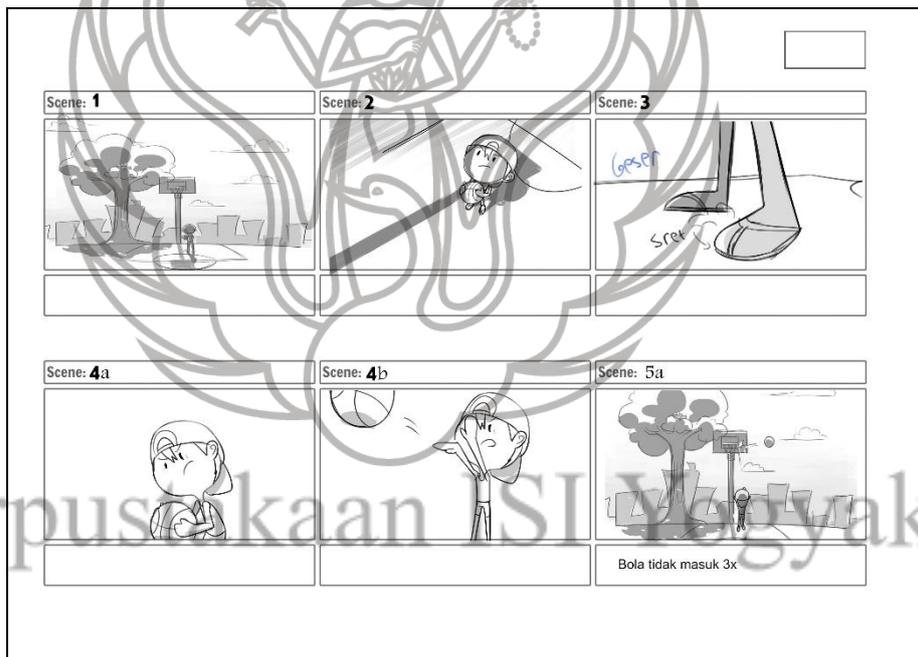


Desain karakter Muklis dan burung

Hasil akhir karakter Muklis dan Burung.

2. *Storyboard*

Beberapa contoh potongan scene dari film animasi "POIN"



Storyboard Halaman 1

B. Lingkungan

Film animasi ini berlatar di lapangan bola basket saat siang hari di dekat rumah muklis. Lapangan yang biasa dia buat untuk latihan bermain basket.



Background bagian samping lapangan bola basket.

C. Musik

Background musik yang digunakan dalam film animasi “POIN” akan diproduksi sendiri bersama rekan yang ahli membuat musik. Hal ini dilakukan agar menjaga ke-orisinalitas karya dan sesuai dengan yang diinginkan.

D. Software

Software yang digunakan adalah:

1. *Clip Studio Paint*

Digunakan untuk membuat *animate, animatic, clean up*.

2. *Paint Tool Sai*

Digunakan untuk membuat background dan coloring.

3. *Adobe Flash*

Digunakan untuk membuat animate.

4. Adobe after effect

Digunakan untuk final *compositing* dan editing.

5. FL Studio

Digunakan untuk membuat musik.

D. PEMBAHASAN

1. Preposisi

Pada adegan awal memperlihatkan lapangan bola basket dari atas *panning* ke bawah lalu terlihat ring bola basket dan terlihat si Muklis yaitu tokoh utama film animasi ini. Lalu pada shot selanjutnya memperlihatkan visual Muklis, seorang anak memakai baju singlet memakai topi dan sedang memegang bola basket Yang bersiap untuk melempar bola basket ke dalam ring. Melalui beberapa shot ini diperlihatkan latar waktu dan tempat serta visual karakter Muklis.



pengenalan latar tempat



pengenalan karakter muklis

2. Konflik

Konflik yang pertama terjadi saat Muklis melempar bola yang keempat kalinya dimana bukannya masuk ring tetapi malah melewati ring dan tersangkut di pohon. Selanjutnya muklis melempar kedua sandalnya untuk menjatuhkan bola basket yang tersangkut tersebut tetapi kedua sandal itu malah ikut tersangkut. Lalu muklis mencari benda yang sekiranya dapat dilempar untuk menjatuhkan bola tersebut dan dia pun menemukan batu. Muklis langsung mengambilnya dan ia lempar. Disaat yang bersamaan datang seekor burung yang ingin Kembali ke sarangnya di pohon tempat bola dan sandal Muklis tersangkut. Burung itu hampir terkena batu yang muklis lempar dan burung itupun marah dan mengenai muklis dengan kotorannya. Muklis pun marah dan tiba-tiba muncul gumpalan kertas mengenai kaki muklis, lalu di ambilah gumpalan kertas itu dan dengan wajah lesu dia lemparkan gumpalan kertas itu ke bola yang tersangkut di pohon tetapi tidak berefek. Dan muklis menyerah lalu dia pulang.

3. Resolusi

Resolusi film ini dijelaskan bahwa Muklis melempar dua sandalnya ke bola basket yang tersangkut di pohon dan melempar batu ke arah pohon tetapi malah hampir terkena burung yang baru

saja kembali ke sarang yang ada di atas pohon tersebut. Lalu Muklis melempar gumpalan kertas yang mengenai kakinya karena tertiuap angin tetapi tidak berefek apapun.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penulisan laporan, penciptaan film animasi 2D “POIN” telah berhasil mencapai target pembuatan karya tugas akhir. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “POIN”.

1. Penciptaan film animasi 2D “POIN” telah selesai dengan durasi total 1 menit 49 detik dengan *format mp4 Full HD 1920 x 1080 pixel 24 fps*.
2. Pembuatan film animasi 2D “POIN” telah berhasil diselesaikan sesuai tujuan awal pembuatan, membuat film dengan cerita yang ringan namun dengan visual yang simpel dan menarik.
3. Pembuatan film animasi 2D “POIN” menggunakan 12 prinsip animasi.

Saran

Dalam proses pembuatan film animasi 2D “POIN” terdapat berbagai hal yang telah dilalui. Hal-hal inilah yang menjadi saran untuk pembuatan film animasi yang akan datang dan bisa menjadi lebih baik lagi. Saran dalam proses pembuatan film animasi tersebut adalah:

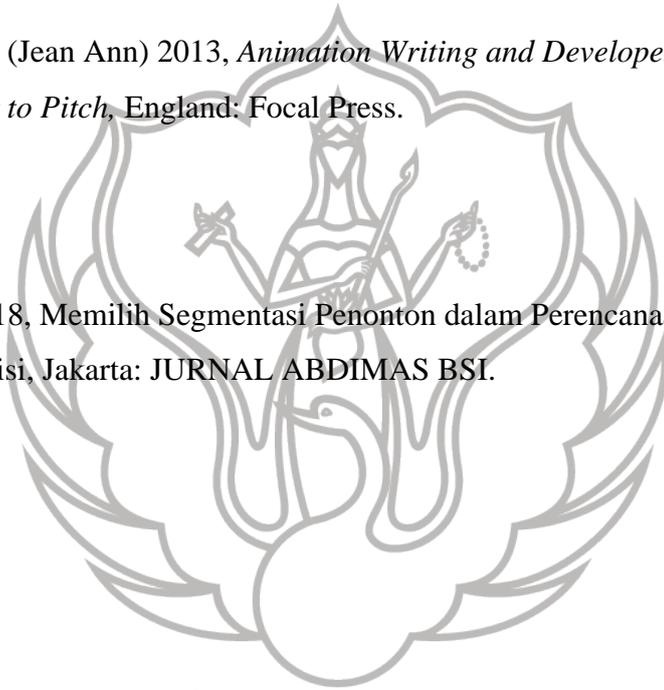
1. Melakukan riset tentang tema yang diangkat dengan melihat berbagai media seperti, film, foto, atau ke TKP.
2. Sebelum memulai *project* disarankan untuk membentuk tim yang dapat melakukan pekerjaan yang tidak dapat dilakukan sendiri.
3. Selalu membuat *back-up file* sebagai antisipasi jika ada file yang *corrupt* atau hilang

DAFTAR PUSTAKA

- Avgerakis, George. 2004. *DIGITAL ANIMATION BIBLE*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Johnston, Ollie, dan FrankThomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Soenyoto, Pranoto. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Williams, Richard 2011, *The Animators Survival Kit*, United States: Faber and Faber.
- Wright, Jean (Jean Ann) 2013, *Animation Writing and Developement: From Script to Pitch*, England: Focal Press.

E-JURNAL:

- Munanjar 2018, *Memilih Segmentasi Penonton dalam Perencanaan Program Televisi*, Jakarta: JURNAL ABDIMAS BSI.



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta