

PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK “FAIRY” DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

LAPORAN TUGAS AKHIR
diserahkan guna memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi Diploma 3 Animasi



Disusun oleh:

Dyah Devi Sekarputri
NIM 1200001033

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

i

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul

PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK *FAIRY* DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI

Yang disusun oleh

Dyah Devi Sekarputri
1200001033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 20 Juli 2016

Pembimbing I / Ketua Penguji



Samuel Gandang Gunanto, M.T.

NIP: 19801016 200501 1 001

Pembimbing II / Anggota Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIP: 19750529 200003 1 002

Penguji Ahli



Mahendradewa Suminto, M.Sn.

NIP: 19720418 199802 1 001

Ketua Program Studi D-3 Animasi



Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIP: 19760422 200501 1 002

Mengetahui :

Dekan

Fakultas Seni Media Rekam



Marsudi, S.Kar., M.Hum.

NIP: 19610710 1987003 1 002



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
PROGRAM STUDI ANIMASI (D-3)
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001, Telp (0274) 384107
www.isi.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **DYAH DEVI SEKARPUTRI**
No Mahasiswa : **1200001033**
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN ANIMASI PENDEK
FAIRY DENGAN TEKNIK DUA DIMENSI**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Kaya 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 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 apapun apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 Juni 2016

Yang menyatakan



Dyah Devi Sekarputri

HALAMAN PERSEMBAHAN



Untuk keluarga,
adik-adikku tersayang, Nadya, Alisia,
dan untuk Teman-teman yang kusayangi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga perkuliahan dan Pembuatan Karya Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Animasi pendek “Fairy” dengan Teknik Dua Dimensi” dapat diselesaikan dengan lancar.

Penciptaan karya dan penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus syarat kelulusan perkuliahan di program studi D-3 Animasi, ISI Yogyakarta. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan dalam sebuah karya sebagai syarat utama kelulusan. Penulisan laporan dan penciptaan karya juga bertujuan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya.

Karya Tugas Akhir ini sulit tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala-Nya, selama-Nya.
2. Almamater kebanggan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Marsudi, S.Kar. M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen wali.
8. Mahendradewa Suminto, M. Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Teman-teman angkatan 2012 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan.
12. Teman-teman nongkrong karena dorongan dan semangatnya.
13. Teman-teman Aparture Indonesia yang selalu memberi semangat.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi.
15. Teman-teman di media sosial yang selalu memberi semangat.
16. Dimas yang telah bersedia menjadi *Dubber*.
17. Yogie Aditya yang memberi info mengenai musik *free license*.
18. Ben Kaf Pamunggar yang sudah mau sedikit membantu selama ini.
19. Sahabat komunitas LINE PLAY, ORICON, STORYLINE.

Sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyampaian Laporan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran sangat diharapkan guna menambah wawasan dan perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan Karya Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan pengetahuan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15 Juni 2016

Dyah Devi Sekarputri

ABSTRAK

Dunia Fantasi sangatlah tidak asing di dengar di era modern ini. Banyak sekali komik, permainan bahkan cerita novel yang mengangkat cerita tentang dunia fiksi tersebut. Namun di dalam tema fantasi tersebut pastilah terselip sebuah pesan kecil untuk para pembaca dan penonton.

Animasi pendek “Fairy” menggambarkan seorang anak yang memiliki sebuah kekuatan layaknya seorang penyihir dan mereka dapat terbang tanpa memunculkan sayapnya. Dia hidup di era modern dimana kekuatan sihir sangat tabu. Karena dia berbeda dengan manusia lainnya akhirnya dia merasa sedikit depresi dan mempertanyakan identitasnya sendiri pada dirinya sendiri.

Animasi pendek “Fairy” dibuat menggunakan teknik komputer 2D yang gunanya diterapkan untuk mencocokkan *style* dan menambah nilai seni serta memberikan variasi dalam media penyampaian pesan kepada khalayak umum. Diharapkan juga dapat menambah nilai dramatisasi atau pendukung karakter dan narasi yang terdapat pada beberapa *scene* animasi “Fairy”.

Kata kunci: Fantasi, Animasi 2D, Fairy.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
1. Penulisan cerita	4
2. <i>Storyboard</i>	4
3. Pengisian suara(<i>Dubbing</i>)	4
4. Musik dan <i>sound effect</i>	4
5. <i>Storyboard</i> bergerak(<i>Animatic</i>)	5
6. Properti	5
7. <i>Animating</i>	5
8. <i>Background</i>	6
9. <i>Compositing</i>	6
10. <i>Rendering</i>	6
11. <i>Mastering</i>	6
BAB II EKSPLORASI	7
A. Landasan teori	7
1. Buku “ <i>The Illusion of Life: Disney Animation</i> ”	7
a) <i>Squash and stretch</i>	7
b) <i>Anticipations</i>	7
c) <i>Staging</i>	7
d) <i>Straight ahead and pose to pose</i>	8
e) <i>Follow-trough and overlapping actions</i>	8
f) <i>Slow in-slow out</i>	8
g) <i>Arcs</i>	9
h) <i>Secondary actions</i>	9
i) <i>Timing</i>	9

j) <i>Exaggerations</i>	9
k) <i>Solid drawing</i>	10
l) <i>Appeal</i>	10
B. Tinjauan karya	11
1. Film animasi Elain Luo “ <i>lifestreamfull</i> ” by unodu	11
2. Serial animasi “ <i>Tamako Market Love Story</i> ”	12
BAB III PERANCANGAN	14
A. Cerita.....	14
1. Tema	14
2. Sinopsis	14
3. <i>Positioning</i>	15
4. Presentasi/Visualisasi	15
5. <i>Storyline</i>	16
6. <i>Treatment</i>	17
B. Desain	21
1. Neil Aiden.....	21
2. Ayah dan Ibu Aiden.....	23
3. Properti/ <i>Asset</i>	24
4. Lingkungan.....	24
C. Musik/Lagu	24
D. Pengisi Suara.....	25
E. Durasi.....	25
BAB IV PERWUJUDAN	26
A. Cerita.....	26
1. Pencarian Ide	26
2. Penentuan Tema	26
3. Riset	27
4. Sinopsis	28
5. <i>Positioning</i>	29
6. Presentasi/Visualisasi	29
7. <i>Storyline</i>	30
8. <i>Treatment</i>	31
9. <i>Storyboard</i>	34
B. Desain	42
1. Tokoh/Karakter Neil Aiden	42
2. Properti/ <i>Asset</i>	43
3. Lingkungan.....	44

C.	<i>Sound effect</i> dan musik	45
D.	Pengisian Suara.....	46
E.	Durasi	47
F.	Video animasi	47
1.	Sketsa animasi.....	47
2.	Pemisahan <i>scene</i>	48
3.	<i>Keyframe</i>	49
4.	<i>Inbetween</i>	50
5.	<i>Animating</i>	51
a.	Animasi tanpa perubahan bentuk.....	51
b.	Animasi dengan perubahan bentuk.....	52
6.	<i>Background</i>	53
BAB PEMBAHASAN		55
A.	Tokoh utama	55
B.	Berdamai dengan kekurangan dan kelebihan	61
C.	Dampak membeda-bedakan setiap manusia	61
D.	Desain karakter	63
BAB PENUTUP		64
A.	Kesimpulan	64
B.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		67
A.	Sketsa	68
B.	Dokumentasi pameran.....	79
C.	Poster.....	80
D.	Infografis	81
E.	Cover DVD	82
F.	<i>Merchandise</i>	83
G.	Poster publikasi	87
H.	Dokumentasi ujian	88
I.	Katalog pameran	89
J.	<i>Background</i>	90
K.	<i>Keyframe</i>	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> film animasi 2D elain luu “ <i>lifestreamfull</i> ”	11
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> film animasi 2D elain luu “ <i>lifestreamfull</i> ”	11
Gambar 2.3 <i>Screenhot</i> film animasi 2D “ <i>Tamako Market Love Story</i> ”	12
Gambar 2.4 <i>Screenhot</i> film animasi 2D “ <i>Tamako Market Love Story</i> ”	12
Gambar 3.1 Profil Neil Aiden	22
Gambar 3.2 Profil kedua Orangtua Neil Aiden.....	23
Gambar 4.1 Karakter Neil Aiden	43
Gambar 4. 2 Properti	44
Gambar 4. 3 <i>Setting</i> luar gedung.....	45
Gambar 4. 4 <i>Setting</i> ruang baca	45
Gambar 4. 5 Sketsa keyframe	48
Gambar 4. 6 Sketsa <i>background</i>	48
Gambar 4. 7 <i>Scene</i> animasi “Fairy”	48
Gambar 4. 8 <i>Keyframe</i> animasi “Fairy”	49
Gambar 4. 9 <i>Inbetween</i> animasi “Fairy”	50
Gambar 4. 10 <i>Inbetween</i> animasi “Fairy”	51
Gambar 4. 11 Penganimasian buku tanpa perubahan bentuk	52
Gambar 4. 12 Penganimasian buku tanpa perubahan bentuk	52
Gambar 4. 13 Penganimasian kaki dengan perubahan bentuk.....	53
Gambar 4. 14 Sketsa manual <i>background</i> ruang baca	54
Gambar 4. 15 <i>Digital coloringbackground</i> ruang baca	54
Gambar 5.1 Visualisasi <i>scene</i> 1	51
Gambar 5. 2 Visualisasi <i>scene</i> 2	52
Gambar 5. 3 Visualisasi <i>scene</i> 3	51
Gambar 5. 4 Visualisasi <i>scene</i> 4	52
Gambar 5. 5 Visualisasi <i>scene</i> 5	52
Gambar 5. 6 Visualisasi <i>scene</i> 20	52
Gambar 5. 7 Visualisasi <i>scene</i> 24	58
Gambar 5. 8 Visualisasi <i>scene</i> 25	58

Gambar 5. 9 Visualisasi <i>scene29</i>	59
Gambar 5. 10 Visualisasi <i>scene30</i>	59
Gambar 5. 11 Visualisasi <i>scene35</i>	60
Gambar 5. 12 Visualisasi <i>scene36</i>	60
Gambar 5. 13 Visualisasi <i>scene37</i>	60
Gambar 5. 14 Visualisasi <i>scene34</i>	62
Gambar 5. 15 Karakter neil Aiden	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan <i>treatment</i> animasi “Fairy”	17
Tabel 4.1 <i>Treatment</i> animasi “Fairy”	31
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> animasi “Fairy”	34



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan/kesan ke masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Dengan semakin banyaknya karya animasi diseluruh dunia dengan berbagai jenis, juga animasi Indonesia yang mulai banyak, maka disitulah kesempatan bagus bagi *animator* dan pelaku kreatif untuk menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan tersebut, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni, meskipun sekarang sudah tidak lagi semua animasi itu harus lucu.

Arti kata *Fairy* Bahasa Inggris dalam Bahasa Indonesia adalah peri, dan *fairy* adalah sebuah cerita dongeng. Peri sendiri adalah istilah yang sering digunakan pada cerita rakyat, dongeng, fiksi untuk menggambarkan makhluk yang memiliki kekuatan gaib yang kadang turut ikut campur dalam urusan-urusan manusia. Di Indonesia istilah peri sering digunakan dalam penerjemah tokoh yang menggambarkan *elf* atau *fairy* (istilah dalam Bahasa Inggris) dalam cerita fiksi maupun dongeng-dongeng dari Eropa. Pada kisah fiksi modern karakter peri sering dipinjam dari versi aslinya dan digunakan dalam kisah fiksi fantasi masa kini dengan berbagai variasi penggambaran tergantung oleh penulis atau penciptanya. (Marktian, 2011)

Kata peri berasal dari bahasa Persia: *pari*, yaitu malaikat yang jatuh. Dalam Bahasa Inggris awalnya nama *fairy* berasal dari kata *elvis* sejak sebelum tahun 1000 Masehi yang berarti bangsa peri. Dalam cerita-cerita rakyat makhluk gaib ini adalah ras yang sakti. Menurut akar kata Indo-Eropa kemungkinan namanya berasal dari *Albiz* yang walaupun asal-

usulnya tidak diketahui, Merupakan kata turunan dari *albho* yang berarti putih. Kata-kata ini menjadi populer di antara orang kulit putih sehingga kini, di zaman modern masih bisa ditemui keberadaanya sebagai nama panggilan dan nama keluarga seperti *AElfraed* “penasehat peri” (*Alfred*), *AElfwine* “teman peri” (*Alvin*), *Aelfric* “pemerintah peri” (*Eldridge*), dan juga nama-nama wanita seperti *AElfflaed* “kecantikan peri”. Nama peri juga dikaitkan dengan rambut yang saling terkait yang dipercaya membawa ketidak-beruntungan apabila kaitan tersebut dilepaskan. (Unik, 2012)

Peri sering diceritakan memiliki bentuk mirip dengan manusia, seringkali juga dipercaya merupakan perupa roh atau jin yang menjelma sebagai perempuan cantik yang senang mengganggu. Di Eropa (Inggris) sekitar tahun 1592 oleh Shakespeare peri digambarkan sebagai siluman (*sprite*) atau menjelma sebagai wanita cantik atau laki-laki tampan bersayap (*fairy*), di Negara-negara Skandinavia dan menurut cerita-cerita kuno dari Eropa Utara penamaan peri juga digambarkan sebagai makhluk metafisik, gaib atau jelmaan dari alam. Peri juga sering diidentifikasi sebagai makhluk-makhluk mitologis. Dalam penggambarannya cerita-cerita rakyat yang menggunakan istilah ‘peri’ seringkali berbeda definisi tentang apa itu peri, di satu pihak nama ini seringkali dihubungkan dengan makhluk gaib seperti siluman namun pada kali lain peri digambarkan sebagai makhluk yang lebih nyata. (Manata, 2013)

Wujud dan penampakan peri ini bermacam-macam, kali waktu digambarkan bahwa mereka memiliki tinggi seperti rata-rata manusia biasa dan kali lain digambarkan bahwa mereka ini berupa makhluk-makhluk kecil. Di Eropa peri dalam wujud “bedar” dipercaya telah “dibicarakan” sejak sebelum tahun 1000 Masehi, sedangkan wujud kecilnya mengikuti kemudian dengan membentuk rupanya sendiri berupa makhluk kecil baik yang bersayap maupun tidak, dan dipercaya muncul pada sekitar tahun 1250-1300 Masehi sebagai istilah turunan (dari bahasa *Swedia alf, elva*) yang kemudian diterjemahkan sebagai *fairy* (Inggris)

yang berarti makhluk yang menyerupai manusia kecil. Kadang peri digambarkan memiliki telinga panjang dan lancip, dan memiliki rambut yang panjang. Peri juga seringkali digambarkan dapat berubah wujud, atau mengambil wujud wanita cantik atau pria tampan yang tiba-tiba menghilang. (Al-Badrany, 2013)

Alasan pembuatan animasi dengan teknik 2D ini adalah untuk memberikan hiburan dengan menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya. Sehingga kita dapat mensyukuri kekurangan dan kelebihan yang ada pada diri masing-masing individu melalui karya seni animasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah terciptanya karya animasi “Fairy” adalah Bagaimana membuat animasi pendek “Fairy” dengan teknik dua dimensi (2D) ?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari karya ini ialah pembuatan animasi “Fairy” berdasarkan rumusan masalah diatas adalah ini;

1. Membuat karya animasi pendek “Fairy” dengan teknik 2D.
2. Memberi kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkeaktifitas dalam dunia animasi.
3. Memetik pesan positif dari cerita yang terdapat dalam animasi “Fairy”.
4. Menerapkan ilmu animasi yang telah diberikan saat perkuliahan.

D. Sasaran

Target audien menurut Demografis film animasi “Fairy” adalah sebagai berikut:

1. Usia : 15-30 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia.

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah hingga benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan rincian sebagai berikut:

1. Penulisan cerita

Cerita yang telah diperbarui dari sebelumnya ditulis dengan lengkap dan jelas. Mulai dari prolog pengenalan kisah asal mula Neil (nama karakter di dalam animasi serial “Fairy”) sampai masalah dirinya sendiri dengan batinnya.

2. Storyboard

Papan Cerita (*storyboard*) dirancang sesuai naskah dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, pengambilan kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dialog, dan durasi setiap potongan *scene*.

3. Pengisian suara (*Dubbing*)

Karakter dalam karya animasi “Fairy” hanya memerlukan 1 suara dan pengisian juga dilakukan oleh 1 orang saja. Bahasa yang digunakan dalam pengisian suara adalah Bahasa Indonesia.

4. Musik dan *sound effect*

Musik yang dipakai menggunakan musik dengan *style* drama yang gunanya sebagai pendukung narasi yang terdapat di dalam animasi “Fairy” dan jalan keseluruhan animasi itu sendiri. Musik bertema drama itu dalam bentuk sebuah instrumen seperti suara-suara

dentingan piano yang menceritakan sebuah kesedihan namun tidak lepas dari *style* drama yang ada.

Sebelumnya secara konsep akan dibuat satu musik drama dengan satu jenis saja dari awal sampai akhir, namun dirasa sepertinya membutuhkan musik bertema drama dengan beberapa jenis agar lebih menggambarkan suasana di dalam animasi tersebut. Seperti musik dengan tema drama sedih atau senang. Tidak banyak efek suara yang digunakan karena animasi “Fairy” lebih menonjolkan narasi.

5. **Storyboard bergerak(Animatic)**

Dibuat dengan gambar sketsa namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik, dialog dan efek suara juga sudah diletakkan sehingga nantinya apabila setiap *scene* sudah selesai di *composite* dapat langsung disusun ke dalam susunan *animatic* yang telah dibuat atau istilahnya sebagai pengganti animasi yang setengah matang tadi.

6. **Properti**

Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi bahan pendukung cerita telah selesai dibuat, dan dalam animasi “Fairy” ini lebih menonjolkan *background* suasana, seperti ruang baca pribadi, lorong ruangan, suasana kota dan lain-lain. Properti dibuat dengan teknik *painting* tanpa *lineart* dengan *software* khusus.

7. **Animating**

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi digerakkan satu per satu. Sketsa gambar manual terlebih dahulu di atas kertas kemudian dibuat ulang dalam *computer* atau mudahnya dibuat *lineart* ulang menggunakan *computer* dan *software* dan kemudian di warna dan diberi sentuhan *shading*. Beberapa gerakan tidak perlu dibuat

keyframe dan *inbetween*-nya secara keseluruhan karena dapat dilakukan dengan *software* pengolah animasi 2D.

8. Background

Latar belakang(*background*) selain properti dibuat dengan campuran teknik *painting* dan *vector* pada *software* khusus pengolah animasi 2D dan *digital painting* pada *software* pengolah gambar disesuaikan dengan cerita dan pergerakan karakter. Pembuatan poster karya, logo kampus dan *credit title* juga dilakukan dalam proses ini.

9. Compositing

Mengatur dan memeriksa semua proses sebelumnya dilakukan pada tahap penyelesaian ini, mulai dari pengisian suara, musik, animasi, efek suara, dan *background*, serta memberikan efek khusus *digital* seperti cahaya dan getaran.

10. Rendering

Proses *rendering* dilakukan pada *software* pengolah video dengan menggabungkan hasil penganimasian *sound* dan *dubbing*. Seluruh elemen disatukan menjadi satu video, mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, judul karya, isi karya animasi, *credit title* dan logo studio. Spesifikasi *rendering* yaitu dalam format *.mov* dan *.mp4* kompresi H.264 dengan resolusi HD 1920 x 1080.

11. Mastering

Terakhir karya dibakar dalam piringan DVD data dan DVD *case* sejumlah 5 *copy* guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir. Seluruh tahapan proses diatas adalah alur yang harus dilewati sampai menjadi sebuah karya animasi yang utuh, sehingga