

**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“POP FRIO: MENGEJAR VERANDA
JKT48”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

diserahkan guna memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi

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

2016

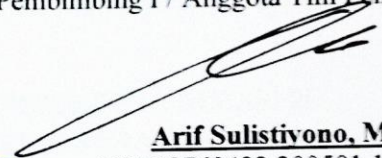
PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul
**PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
“POP FRIO: MENGEJAR VERANDA JKT48”**

disusun oleh
Lutfi Nur Rohman
1200008033

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh tim penguji Tugas Penguji Akhir Program studi
D-3 Animasi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

Dosen Pembimbing I / Anggota Tim Penguji




Arif Sulistivono, M.Sn.
NIP:19760422 200501 1 002

Dosen Pembimbing II / Anggota Tim Penguji



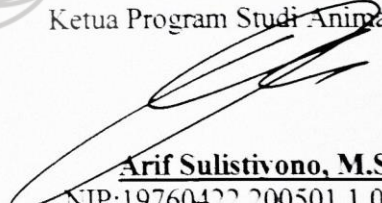
Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP:19760123 200912 2 003

Penguji Ahli



Tanto Marthoko, M. Sn.
NIP:19710611 199803 1 002

Ketua Program Studi Animasi



Arif Sulistivono, 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 : LUTFI NUR ROHMAN
No Mahasiswa : 1200008033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM PENDEK ANIMASI 2D
POP FRIO: MENGEJAR VERANDA JKT48

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, 17 Juni 2016

Yang menyatakan




Lutfi Nur Rohman

KATA PENGANTAR

Puji syukur *Alhamdulillahirobilalamin*, atas nikmat Allah SWT, yang telah memberikan ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya. Proses kehidupan dapat dilalui, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta sampai semester akhir. Karya animasi ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, merupakan rangkaian puncak untuk menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima. Sehingga menjadi pembuktian nyata dan harga diri lewat karya yang diciptakan.

Seperti yang diangkat dalam seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir penciptaan film animasi pendek 2D, ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ yang berasal dari lirik lagu JKT48 yang memotivasi, *usaha keras itu tak akan mengkhianati*, sebuah usaha keras benar benar dilalui untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini hingga titik terakhir. Dibalik karya animasi dan laporan akhir yang diciptakan, terdapat sebuah perjuangan, tangis, tawa, insomnia, doa, motivasi, euforia, *effort, passion*, cinta, marah, bahkan sebuah kebanggaan tersendiri.

Karya tugas akhir penciptaan film animasi pendek 2D, ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Terimakasih banyak disampaikan kepada :

Ucapan terimakasih juga diucapkan kepada :

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S.Kar., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I;
5. Agnes Karina Pritha Atmani M.T.I, selaku dosen pembimbing II;
6. Samuel Gandang Gunanto, M.T, selaku dosen wali;

7. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
8. kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta, Dedy Joko Budi Santoso dan Nurul Komariyah yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, dan inspirasi, bahkan sokongan materiil untuk semua ini.
9. Teman-teman kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini, baik *animator*, *compose* dan musik pendukung;
10. Kawan kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2012 yang luar biasa, serta kawan kawan animasi 2013, dan 2014 yang telah memberikan dukungan;
11. Dwi Yuli Prastika yang telah memberikan dorongan, motivasi, semangat, dan pengertiannya;
12. Kawan kawan komunitas Wakapa, *cah* futsal, *cah* Mono aoo

Semoga hasil akhir karya animasi 2D 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48' memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta,

Lutfi Nur Rohman

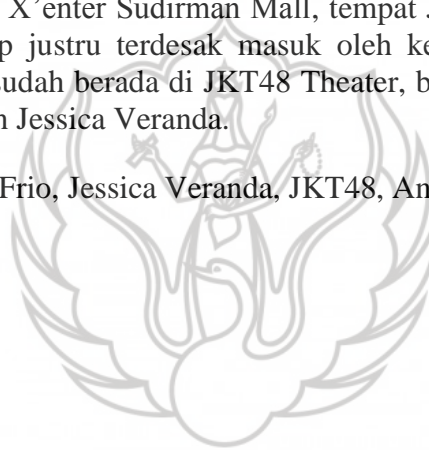
ABSTRAK

Kutipan lirik lagu JKT48 *usaha keras itu tak akan mengkhianati*, menjadi ide yang mengawali kisah perjalanan Pop dan Frio menuju JKT48 Theater. Film ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ menyajikan sebuah usaha yang dilakukan *fans* JKT48, Pop dan Frio yang ingin bertemu dengan idolanya, Veranda - salah satu member JKT48 yang banyak dikagumi dan cukup berprestasi di lingkup JKT48 -.

Teknik animasi dua dimensi digunakan dalam penciptaan karya animasi, ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ dengan alasan ingin menunjukkan kesan-kesan komikal dan gaya desain grafis vektor, melalui penganimasian dan gambar *background*.

Pop dan Frio bermaksud menuju JKT48 Theater dengan menggunakan bus Transjakarta, demi bertemu dengan Jessica Veranda. Dalam perjalanannya, Pop justru mengalami masalah, tertinggal oleh Frio yang turun di halte terdekat dengan FX Lifestyle X’enter Sudirman Mall, tempat JKT48 Theater berada. Saat berusaha keluar, Pop justru terdesak masuk oleh kerumunan orang. Pop yang geram melihat Frio sudah berada di JKT48 Theater, berlari sekuat tenaga menuju demi bertemu dengan Jessica Veranda.

Kata kunci : Pop Frio, Jessica Veranda, JKT48, Animasi 2D



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
1. Praproduksi.....	3
2. Produksi.....	4
3. Pascaproduksi	4
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya	11
1. Pengembangan Konsep.....	11
2. Teknik Visual.....	13
BAB III PERANCANGAN	18
A. Konsep.....	18
B. Judul.....	19
C. <i>Pipeline</i>	19
D. Sinopsis.....	20
E. Desain Karakter.....	21

F. <i>Background</i>	24
BAB IV PERWUJUDAN	27
A. Praproduksi	27
1. Konsep Cerita.....	27
2. Desain Karakter	29
3. Skenario	33
4. <i>Treatment</i>	35
5. <i>Storyboard</i>	37
6. <i>Storyreel</i>	39
B. Produksi.....	41
1. Penganimasian	41
2. <i>Background</i>	53
C. Pascaproduksi.....	58
1. <i>Compose</i>	58
2. Efek Visual.....	59
3. <i>Scoring dan Sound Effect</i>	59
4. <i>Editing & Final Render</i>	60
D. <i>Merchandising</i>	61
BAB V PEMBAHASAN	63
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	63
1. <i>Solid Drawing</i>	63
2. <i>Timing and Spacing</i>	64
3. <i>Squash and Strecth</i>	64
4. <i>Anticipation</i>	65
5. <i>Slow in and Slow out</i>	66
6. <i>Arcs</i>	67
7. <i>Secondary Action</i>	67
8. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	68
9. <i>Straight ahead and Pose to Pose</i>	69
10. <i>Staging</i>	69
11. <i>Appeal</i>	69

12. <i>Exaggeration</i>	70
B. Pembahasan Isi Film.....	70
1. Preposisi.....	70
2. Konflik.....	73
3. Resolusi.....	77
BAB VI PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampak depan FX Lifestyle X'enter Sudirman Mall (foto oleh: Lutfi Nur Rohman, 14 Mei 2016).....	12
Gambar 2.2	Tampilan halte bus Transjakarta GBK (sumber: aplikasi Google Street View).....	13
Gambar 2.3	Flinstone dan Barney (sumber: www.fanpop.com).....	14
Gambar 2.4	Referensi <i>storyboard</i> , komik karya Sheila's Playground (sumber: www.komikjakarta.com)	15
Gambar 2.5	<i>Screenshot</i> animasi 'Gadis Tangguh'	16
Gambar 2.6	<i>Screenshot</i> animasi 'Team Hot Wheels Origin of Awesome!', tampak gaya visual karakter dan <i>background</i> animasi.....	16
Gambar 2.7	<i>Screenshot</i> animasi 'Team Hot Wheels Origin of Awesome!', tampak desain <i>background</i> bangunan	17
Gambar 2.8	<i>Screenshot</i> animasi 'Team Hot Wheels Origin of Awesome!', tampak <i>background</i> jalanan dan gedung-gedung	17
Gambar 3.1	<i>Pipeline</i> produksi animasi 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48' 20	
Gambar 3.2	Desain karakter Pop.....	22
Gambar 3.3	Desain karakter Frio	23
Gambar 3.4	Desain karakter Veranda JKT48	24
Gambar 3.5	Desain <i>background</i> halte Transjakarta dengan <i>outline</i> berwarna abu-abu	25
Gambar 3.6	Desain <i>background</i> JKT48 Theater dengan <i>outline</i> berwarna abu-abu	25
Gambar 3.7	Desain <i>background</i> JKT48 Theater dengan tekstur	26
Gambar 3.8	Desain <i>background</i> halte Transjakarta tanpa menggunakan <i>outline</i>	26
Gambar 4.1	Rancangan awal desain karakter Pop dan Frio.....	29
Gambar 4.2	Desain karakter Pop.....	30
Gambar 4.3	Desain karakter Pop dengan baju berwarna merah	31
Gambar 4.4	Desain karakter Frio	31

Gambar 4.5	Desain karakter Jessica Veranda JKT48	32
Gambar 4.6	Sampel salah satu figuran.....	32
Gambar 4.7	<i>Screenshot treatment</i> ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ halaman pertama.....	35
Gambar 4.8	<i>Screenshot treatment</i> 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48' halaman kedua.....	35
Gambar 4.9	<i>Screenshot treatment</i> 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48' halaman ketiga	36
Gambar 4.10	<i>Storyboard</i> ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ <i>shot</i> 6-10.....	37
Gambar 4.11	<i>Storyboard</i> ‘Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48’ <i>shot</i> 11-15.....	38
Gambar 4.12	<i>Scan</i> sketsa untuk <i>storyreel shot</i> 7	39
Gambar 4.13	<i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>storyreel, shot</i> 12.....	40
Gambar 4.14	<i>Screenshot</i> hasil pembuatan <i>storyreel, shot</i> 6.....	40
Gambar 4.15	<i>Screenshot</i> hasil pembuatan <i>storyreel, shot</i> 7.....	41
Gambar 4.16	<i>Screenshot</i> hasil pembuatan <i>storyreel, shot</i> 9.....	41
Gambar 4.17	Sketsa <i>keyframe shot</i> 6	43
Gambar 4.18	<i>Screenshot</i> proses <i>tracing shot</i> 36	44
Gambar 4.19	<i>Keyframe</i> gerakan animasi yang telah di- <i>trace</i>	45
Gambar 4.20	<i>Screenshot</i> proses <i>inbetween frame by frame</i>	46
Gambar 4.21	<i>Screenshot</i> proses <i>inbetween motion tween</i>	47
Gambar 4.22	<i>Screenshot</i> proses <i>inbetween classic tween</i>	47
Gambar 4.23	<i>Screenshot</i> proses clean up.....	48
Gambar 4.24	Palet warna karakter Pop	49
Gambar 4.25	<i>Screenshot</i> proses pewarnaan karakter	50
Gambar 4.26	<i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>shading</i>	50
Gambar 4.27	Palet warna <i>outline</i> menyesuaikan bagian-bagian tertentu pada karakter Pop.....	51
Gambar 4.28	Proses seleksi untuk kemudian mengubah warna garis luar	52
Gambar 4.29	Hasil <i>render PNG Sequence</i>	53
Gambar 4.30	Tampak depan FX Lifestyle X’enter Sudirman Mall, sebagai referensi untuk kemudian disketsa	54

Gambar 4.31	Sketsa <i>background shot</i> 35.....	54
Gambar 4.32	<i>Line tracing</i> sketsa <i>background</i> di perangkat lunak pengolah vektor dan desain.....	55
Gambar 4.33	Proses memberi warna dasar abu-abu <i>background shot</i> 35.....	56
Gambar 4.34	Proses pewarnaan <i>background shot</i> 35.....	56
Gambar 4.35	Proses penambahan <i>shading</i> dengan membuat objek baru	57
Gambar 4.36	Hasil akhir proses pembuatan <i>background shot</i> 35	57
Gambar 4.37	Proses <i>compose</i> menggunakan perangkat lunak komposisi	59
Gambar 4.38	Proses <i>editing</i>	61
Gambar 4.39	<i>Merchandise</i> ala Pop Frio.....	62
Gambar 5.1	<i>Solid drawing</i> yang diterapkan pada 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48'	64
Gambar 5.2	<i>Timing and Spacing</i> , pada <i>timeline</i> penganimasian	64
Gambar 5.3	<i>Squash</i> dan <i>Stretch</i> tubuh Pop <i>shot</i> 14	65
Gambar 5.4	Gerakan <i>anticipation</i> saat Pop berlari	66
Gambar 5.5	Gerakan <i>slow out</i> bus Transjakarta sebelum memasuki halte	67
Gambar 5.6	<i>Arcs</i> atau kurva pada gerakan tangan Pop	67
Gambar 5.7	Gerakan <i>secondary action</i> sebagai pendukung gerakan utama	68
Gambar 5.8	Bentuk lengkung tiket ketika digerakkan yang merupakan <i>follow though</i>	68
Gambar 5.9	<i>Staging</i> posisi Pop yang kemudian bergerak ke kiri	69
Gambar 5.10	Upaya melebihi lebihkan gerakan adegan, dengan <i>stretch</i> badan dan efek garis-garis pendukung	70
Gambar 5.11	Pop mendengarkan lagu JKT48.....	71
Gambar 5.12	<i>Close up</i> yang menunjukkan tiket JKT48 Theater	71
Gambar 5.13	Shot yang menimbulkan pertanyaan, apakah tiket yang dibawa Pop jatuh?	72
Gambar 5.14	<i>Shot</i> 7, menggambarkan sifat karakter Pop maupun Frio melalui <i>full shot</i> badan mereka.....	72
Gambar 5.15	Pop terkejut karena sesuatu	73

Gambar 5.16	Tampak banyak orang yang sedang masuk kedalam Bus Transjakarta	73
Gambar 5.17	Pop terdorong di dalam bus Transjakarta.....	74
Gambar 5.18	Kesialan dialami Pop, mulai dari bau ketiak, hingga jatuh terdorong.....	74
Gambar 5.19	Pop marah besar mengetahui Frio telah sampai di JKT48 Theater	75
Gambar 5.20	Pop berlari secepat kilat, menerjang semua yang ada didepannya.....	75
Gambar 5.21	Pop berlari, tampak FX Lifestyle X'enter Sudirman Mall dari kejauhan.....	75
Gambar 5.22	Pop berada di depan JKT48 Theater	76
Gambar 5.23	Pop merogoh saku kirinya	76
Gambar 5.24	Pop yang panik, kemudian memutuskan untuk berlarian keluar... 77	77
Gambar 5.25	Pop terbaring setelah tertabrak	77
Gambar 5.26	Terlihat seorang wanita berdiri di depan Pop.....	78
Gambar 5.27	Jessica Veranda mengulurkan tangan kepada Pop	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

JKT48 merupakan *idol group* yang populer di Indonesia, diisi oleh perempuan dengan usia antara 12-25 tahun. Grup musik yang lebih mengedepankan sebuah proses perkembangan dan kedekatan *member* dengan *fans*, dengan jargon '*idol that you can meet*', menimbulkan berbagai bentuk euforia dan dukungan yang dilakukan *fans* kepada *member* yang disukai (*oshi*) maupun dukungan kepada keseluruhan grup tersebut. Berbagai bentuk *project*, diciptakan oleh *fans* JKT48 demi mendapatkan perhatian tertentu dari *member* JKT48.

Mengedepankan sebuah proses usaha yang dijalani baik oleh *member* JKT48, maupun sebagai *fans*, JKT48 mampu *memberikan* inspirasi dan motivasi secara tidak langsung, contohnya adalah dengan adanya berbagai adu kreativitas yang ditunjukkan oleh sang idola kepada *fans*, maupun *fans* kepada idolanya. Hingga saat ini, terdapat total 77 *member* JKT48 yang terbagi menjadi tiga tim, yaitu tim J, tim K, dan tim T, termasuk *member* yang masih *trainee*, dan kandidat *trainee*. Semua *member* saling beradu kemampuan demi meningkatkan popularitas masing-masing. Begitu pula yang terjadi pada *fans*, yang membentuk berbagai *fanbase*, hingga menciptakan berbagai karya-karya kreatif untuk mendukung JKT48.

Usaha keras, itu tak akan mengkhianati adalah cuplikan lirik lagu JKT48 dengan judul '*Shonici*' (Hari Pertama). Lirik lagu ini memiliki makna yang merupakan sebuah ungkapan motivasi agar berusaha semaksimal mungkin untuk meraih tujuan. Animasi bisa menjadi salah satu media untuk menunjukkan semangat yang dibawakan oleh lagu '*Shonici*', dengan sudut pandang karakter Pop dan Frio sebagai *fans* JKT48.

Member yang diangkat dalam animasi ini adalah Jessica Veranda, salah satu *member* generasi pertama yang popularitasnya cukup dikenal dengan baik saat ini. Selain sifat yang kalem dan dewasa, prestasi Veranda yang berhasil dua kali berturut turut menjadi *center single* ke-10 dan ke-13

JKT48 melalui acara *senbatsu sousesenkyo* (sebuah pemilihan umum member ala *fans* JKT48) menjadi inspirasi bagi *fans* JKT48.

Teknik animasi dua dimensi sengaja dipilih karena Pop Frio memiliki desain karakter dan gaya visual penceritaan yang komikal, sehingga teknik animasi dua dimensi lebih cocok untuk digunakan. Selain karena visual yang komikal, desain *background* yang terkonsep menggunakan gaya desain grafis vektor, sehingga sesuai dengan karakter animasi 2D.

Beberapa hal tersebut, melatarbelakangi diciptakan karya film animasi pendek dua dimensi, 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48'. Kisah tentang perjalanan Pop dan Frio menuju JKT48 Theater, untuk bertemu Veranda.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi dari potongan lirik lagu JKT48, 'usaha keras itu tak akan mengkhianati' menjadi sebuah karya film animasi pendek yang mengangkat tentang JKT48?
2. Bagaimana menerapkan teknik animasi dua dimensi untuk penciptaan karya film animasi pendek, 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48'?

C. Tujuan

1. Menerapkan teknik animasi dua dimensi dalam animasi 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48',
2. memperkenalkan karakter komik Pop Frio, melalui animasi pendek Pop Frio, dengan ide cerita kisah perjuangan Pop untuk menemui idolanya. Selain karakter komik, juga untuk memperkenalkan Jessica Veranda dan JKT48 itu sendiri,
3. Merepresentasikan lirik lagu JKT48 dengan judul 'Shonici', *usaha keras itu tak akan Mengkhianati*, dalam bentuk audio visual karya animasi 2D,
4. Mendukung euforia kreatifitas sebagai fans JKT48 melalui media kreatif, dalam bentuk film animasi pendek.

D. Sasaran

Target audien karya serial animasi Pop Frio adalah remaja dan dewasa, di usia 13 tahun ke atas dengan rating untuk remaja dan bimbingan orang tua (R/BO). Terutama bagi yang mengenal, atau ingin mengenal JKT48.

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi Pop Frio adalah :

Judul karya	: Pop Frio, Mengejar Veranda JKT48
Teknik	: Animasi 2D
Desain Karya	: Film Pendek Animasi
Durasi	: 4 menit 55 detik
Format Video	: HDTV 1920x1080 px 24 <i>frame per second</i>
<i>Render</i>	: format mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi Pop Frio, dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituang dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar, adegan, hingga dialog yang ada. *Treatment* adalah penjabaran dari skenario untuk mempermudah pembuatan *storyboard*. Skenario ditulis dalam bentuk naskah skenario secara umum, *treatment* ditulis dalam bentuk penjabaran skenario melalui tabel.

b. *Storyboard*

Storyboard adalah *treatment* yang divisualkan menjadi gambar, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

c. *Storyreel*

Merupakan *storyboard* bergerak, menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

2. Produksi

a. *Background*

Gambar gambar latar belakang animasi Pop Frio yang mengisi 51 *shot*. Termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.

b. *Animating*

Gerakan animasi karakter, yang termasuk dalam 51 *shot*, terdiri dari gerakan Pop sebagai karakter utama, Frio dan Veranda JKT48 sebagai karakter pendukung, serta berbagai gerakan figuran dan efek yang mengisi keseluruhan karya animasi.

3. Pascaproduksi

a. *Compose*

Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan background, termasuk gerakan *panning* dan *tracking* kamera.

b. *Visual Effect*

Tambahan efek visual dalam beberapa adegan, efek visual ini akan mempercantik secara visual setiap adegan yang ada di dalam animasi.

c. *Background Music* dan *Sound effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi. Selain irama pendukung, termasuk suara suara *ambience* dan suara pendukung lainnya. Musik ini yang akan mendukung seluruh gerakan yang ada dalam hasil akhir video animasi 'Pop Frio: Mengejar Veranda JKT48'.

d. *Editing*

Dalam proses *editing*, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan *background music* dan menyusun *sound effect*, yang kemudian memasuki proses *render* akhir.

e. *Mastering*

Karya yang telah siap di-*burn* pada sebuah DVD, di *package* menggunakan DVD *case* berwarna transparan. Sebanyak lima *copy*.

