

A black and white line drawing of a landscape. In the foreground, a river flows from the bottom left towards the right. The middle ground features a path or road leading towards a building with a traditional roof, possibly a temple or a traditional house, surrounded by trees and foliage. The background shows more trees and a hazy sky. The word "PENUTUPAN" is written in large, bold, white capital letters across the center of the image, partially overlapping the drawing. The drawing is done in a sketchy, expressive style with varying line weights and some shading to create depth and texture.

PENUTUPAN

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Tugas akhir ini berjudul “Pembuatan *Layout* Untuk Mengefektifkan Proses Produksi Pada Film Animasi 2D Katineung” yang membahas penelitian *layout* yang dapat menjadi efektifitas dalam produksi animasi dengan mengimplementasikan *pipeline layout* dilakukan sebelum tahapan *storyboard* dengan melalui media film animasi 2D Katineung dengan menggunakan metode eksperimental. Karya ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa tahap *layout* sangat penting untuk dilakukan karena dapat mempermudah proses produksi, meningkatkan kreatifitas, serta meningkatkan kualitas visual. Penggunaan *pipeline layout* tergantung pada kebutuhan proyek, tim, dan proses kreatif yang diinginkan. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan untuk mencapai hasil yang optimal.

SARAN

Setelah diteliti lebih lanjut dikarenakan keterbatasan sedikitnya informasi penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini merupakan penelitian kebaruan yang hanya dapat dilakukan dalam skala kecil (Tim produksi animasi Katineung). Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan bahan penelitian selanjutnya yang membahas efektifitas pada *layout* dengan harapan dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar (studio animasi).

KEPUSTAKAAN

Apriyatno, V. (2007). Cara mudah menggambar dengan pensil (9th ed.). Penerbit PT Kawan Pustaka.

Byrne, M. T. (1999). Animation The Art of Layout and Storyboarding.

Cikita, A., & Murwonugroho, W. (2018). Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik Pada Kedinamisan Visual Film "Fantastic Mr. Fox." Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4, 2, 873-878. <https://doi.org/https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.3354>

Fathoni, A. F. C. A., & Syamsuddin, D. (2013). Perbandingan Metode Depth of Field Pada Lensa Kamera Fotografi Dengan Efek Lensa Pada Software Animasi. *Humaniora*, 4(1), 177-182. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3427>

Kholid, A., Rusli, E., & Maryani, Z. (2017). Reog Tulungagung di Sanggr Tari Dandhang Saputro Mudho Dalam Fotografi Dokumenter. *Specta Journal of Photography, Arts, and Media*, 1(2), 133-140. <https://doi.org/https://doi.org/10.24821/specta.v1i2.1904>

Kusuma, G. D. E. (2023). Peciptaan Layout Dalam Pembuatan Film Animasi "Volcanid: Rise of The Garudha" [Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/13981>

Legawa, M. N. A. (2022). Proses Transformasi Layout Menjadi Keypose Pada Film Animasi Volcanid: Rise of The Garudha.

Mou, T. Y., Jeng, T. S., & Chen, C. H. (2013). From Storyboard to Story: Animation Content Development. *Educational Research and Reviews*, 8(13), 1032-1047. <https://doi.org/10.5897/ERR2013.1484>

Pramudia, R., Eka Apriyani, M., & Sandi Prasetyaningsih, dan. (2016). Analisis dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting dan Rendering Pada Film Animasi 3D Robocube. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 5(1), 27-34.

Prayogo, M. (2024). Production Planning in Animation Industry. <https://journal.sae.ac.id/index.php/ProFilm/article/view/57>

Rachmadina Lubis, M., & Khairani, S. (2022). Perancangan Video Promosi dengan Teknik Camera Movement Terhadap Efektivitas Penggabungan Video. *JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE AND INFORMATICS ENGINEERING (CoSIE)*, 01(3), 153–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.55537/cosie.v1i3.179>

Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android di TK Ketilang PGRI Citeureup Bogor. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(04).

Safagi, A. Y., Kursini, & Al Fatta, H. (2020). Analisis dan Pengembangan Pipeline Cloth Simulation pada Produksi Animasi 3D di MSV Studio. *Citec Journal*, 7(2).

Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. PT. Elex Media Komputindo.

Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *Jurnal Evolusi*, 4.

Thomas, Frank., & Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. Walt Disney Productions.

Tschang, T., & Goldstein, A. (2004). Production and Political Economy in the Animation Industry: Why Insourcing and Outsourcing Occur. https://ink.library.smu.edu.sg/lkcsb_research

Voss, Merlin. 2D Layout and BG Design. <https://merlinvoss.weebly.com/2d-layout.html>

White, T. (2006). *Animation From Pencil to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Focal Press. https://www.academia.edu/8960986/Animation_From_Pencils_to_Pixels

Yoo, J. E., Seo, K., & Park, S. (2021, May 6). Virtual camera layout generation using a reference video. *Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445437>

