

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI  
“GAA-MBEE : FLOWER”  
DENGAN TEKNIK CUT OUT**



**Nurzat Satriana**  
NIM 1300041033

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

**2017**

**PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI  
“GAA-MBEE : FLOWER”  
DENGAN TEKNIK CUT OUT**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Nurzat Satriana**  
NIM. 1300041033

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

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


### PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI "GAA-MBEE : FLOWER" DENGAN TEKNIK CUT OUT

Disusun oleh:  
**Nurzat Satriana**  
NIM. 1300041033

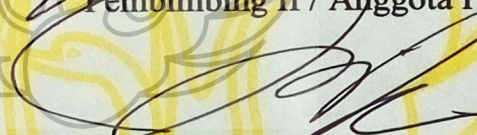
Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .....1.9...JAN 2017



**Samuel Gandang Gunanto, MT.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Arif Sulistriyono, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

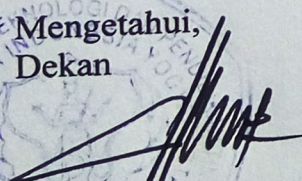


**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Hartoko, M.Sn.**  
NIP. 19710611 199803 1 002



Mengetahui,  
Dekan



**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Nurzat Satriana

No. Induk Mahasiswa : 1300041033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI DUA DIMENSI “GAA-MBEE : *FLOWER*” DENGAN TEKNIK CUT OUT

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya 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 oleh 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 di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Yang menyatakan



Nurzat Satriana

NIM. 1300041033

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya, sehingga perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul “Penciptaan Animasi Dua Dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan Teknik Cut Out” 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 yang selama ini telah dipelajari selama jenjang perkuliahan kedalam sebuah karya sebagai syarat kelulusan. Penulisan laporan dan penciptaan karya juga bertujuan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya.

Karya tugas akhir “Penciptaan Animasi Dua Dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan Teknik *Cut Out*” tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan yang luar biasa dari banyak pihak. Diucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT atas segala-Nya dan selama-Nya;
2. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan dukungan;
3. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Marsudi, S.Kar., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku penguji ahli;
8. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen pembimbing I dan dosen wali;

9. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing II;
10. Teman-teman angkatan 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman-teman kontrakan yang selalu memberikan semangat;
12. Rekan-rekan kerja Jagoan Streaming yang selalu memberi semangat;
13. Teman-teman yang telah membantu terciptanya karya ini;
14. Rachmawati yang telah memberikan dorongan, motivasi, semangat dan pengertiannya;
15. Teman-teman Djadoels yang telah memberikan dukungan;
16. Teman-teman komunitas ORICON, STORYLINE;

Sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyampaian Laporan Tugas Akhir ini. Semoga hasil akhir penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* memberikan manfaat baik dari hasil akhir video animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran guna menambah wawasan dan perbaikan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 19 Januari 2017

**Nurzat Satriana**

## ABSTRAK

Hidup sukses merupakan salah satu dari sekian banyak keinginan atau cita-cita manusia. Berusaha lebih giat merupakan salah satu kunci kesuksesan serta tak lupa di dalam usaha pasti ada kegagalan. Namun setiap pengalaman tersebut pastilah terselip sebuah pesan kehidupan.

Animasi pendek dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* menggambarkan seorang manusia yang berusaha mencari sekuntum bunga yang dapat membuatnya menjadi seorang yang sukses. Dia pergi berpetualang mencari bunga tersebut hingga ke dalam hutan dan bertemu dengan seekor domba jantan. Di dalam hutan tersebut terjadi hal yang tak terduga yang membuat dia marah dan membuat keinginannya tidak tercapai.

Animasi pendek dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dibuat menggunakan teknik *cut out* yang memiliki ciri khas tersendiri. Teknik ini diterapkan untuk menambah nilai seni dan memberikan variasi dalam media penyampai pesan pada khalayak umum.

Kata kunci : *Cut Out, Flower, Animasi 2D*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Saran .....	3
E. Indikator Capaian Akhir .....	3
1. Praproduksi .....	3
2. Produksi .....	5
3. Pascaproduksi.....	6
BAB II EKSPLORASI.....	8
A. Landasan Teori .....	8
B. Tinjauan Karya .....	13
BAB III PERANCANGAN .....	16
A. Cerita .....	16
1. Tema.....	16
2. Sinopsis .....	16
3. Visualisasi .....	17
4. <i>Storyline</i> .....	17
5. <i>Treatment</i> .....	18
B. Desain .....	21



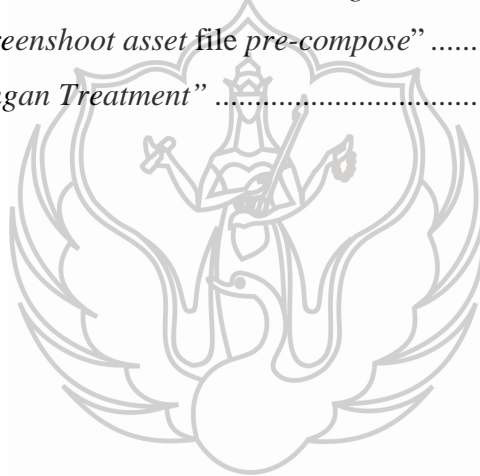
1. Karakter.....	21
2. Properti atau <i>asset</i> .....	23
3. Latar atau lingkungan.....	23
4. <i>Sound Effect</i> .....	23
5. Pengisi suara .....	23
BAB IV PERWUJUDAN .....	24
A. Cerita .....	24
1. Sinopsis.....	24
2. Skenario .....	25
3. Karakter .....	31
4. Visualisasi.....	33
5. <i>Storyboard</i> .....	33
6. <i>Stillomatic</i> .....	41
7. <i>Dubbing</i> .....	43
8. <i>Sound Effect</i> .....	44
B. Produksi .....	45
1. Properti dan <i>background</i> .....	45
2. <i>Rigging</i> .....	50
3. <i>Animating</i> .....	54
4. <i>Rendering</i> .....	56
BAB V PEMBAHASAN .....	59
1. Tokoh Utama.....	60
2. Selalu Berusaha dan Berlapang Dada .....	66
3. Penerapan Prinsip Animasi .....	67
4. Kendala .....	72
BAB VI PENUTUP .....	75
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN.....	78

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<i>“South Park” serial television cartoon comedi</i>	14
<b>Gambar 2.2</b>	<i>“Blue’s Clues”</i>	14
<b>Gambar 2.3</b>	<i>“Arr &amp; Howdy” Short film animation 2D</i>	15
<b>Gambar 2.4</b>	<i>“American Dall’s Sheep”</i>	15
<b>Gambar 3.1</b>	<i>“Desain awal Gaa”</i>	22
<b>Gambar 3.2</b>	<i>“Desain awal Mbee”</i>	22
<b>Gambar 4.1</b>	<i>“Desain Karakter Gaa”</i>	32
<b>Gambar 4.2</b>	<i>“Desain Karakter Mbee”</i>	33
<b>Gambar 4.3</b>	<i>“Storyboard_Shot_1-4”</i>	34
<b>Gambar 4.4</b>	<i>“Storyboard_Shot_5-8”</i>	35
<b>Gambar 4.5</b>	<i>“Storyboard_Shot_9-12”</i>	36
<b>Gambar 4.6</b>	<i>“Storyboard_Shot_13-16”</i>	37
<b>Gambar 4.7</b>	<i>“Storyboard_Shot_17-20”</i>	38
<b>Gambar 4.8</b>	<i>“Storyboard_Shot_21-24”</i>	39
<b>Gambar 4.9</b>	<i>“Storyboard_Shot_25-28”</i>	40
<b>Gambar 4.10</b>	<i>“Storyboard_Shot_29-30”</i>	41
<b>Gambar 4.11</b>	<i>“Screenshot proses pembuatan stillomatic”</i>	42
<b>Gambar 4.12</b>	<i>“Screenshot hasil pembuatan stillomatic shot 4”</i>	42
<b>Gambar 4.13</b>	<i>“Screenshot hasil pembuatan stillomatic shot 6”</i>	43
<b>Gambar 4.14</b>	<i>“Screenshot hasil pembuatan stillomatic shot 9”</i>	43
<b>Gambar 4.15</b>	<i>“Screenshot hasil pembuatan dubbing”</i>	44
<b>Gambar 4.16</b>	<i>“Screenshot merekam suara dengan cara folley”</i>	44
<b>Gambar 4.17</b>	<i>“Hasil pembuatan properti atau asset”</i>	45
<b>Gambar 4.18</b>	<i>“lineart background bumper opening shot 1”</i>	46
<b>Gambar 4.19</b>	<i>“Pembuatan layer baru untuk pewarnaan”</i>	47
<b>Gambar 4.20</b>	<i>“Pemilihan brush tool”</i>	47
<b>Gambar 4.21</b>	<i>“menampilkan brush pada menu window”</i>	48
<b>Gambar 4.22</b>	<i>“Proses pewarnaan untuk bagian dasar”</i>	48
<b>Gambar 4.23</b>	<i>“Proses pengelompokan layer menjadi folder group”</i>	49

<b>Gambar 4.24</b> “Hasil pemberian <i>shading</i> ” .....	49
<b>Gambar 4.25</b> “Hasil akhir pembuatan <i>background</i> ” .....	50
<b>Gambar 4.26</b> “Karakter Gaa yang telah dibuat terpisah perbagian” .....	51
<b>Gambar 4.27</b> “Karakter Mbee yang telah dibuat terpisah perbagian” .....	51
<b>Gambar 4.28</b> “Fitur <i>Puppet Pin Tool</i> ” .....	52
<b>Gambar 4.29</b> “Muncul <i>null object</i> baru setelah karakter diberi <i>puppet</i> ” .....	52
<b>Gambar 4.30</b> “lengan yang diberi fitur <i>puppet</i> ” .....	52
<b>Gambar 4.31</b> “Hasil penggunaan fitur <i>puppet</i> ” .....	53
<b>Gambar 4.32</b> “Hasil penggunaan fitur <i>puppet</i> yang diberi <i>controler</i> ” .....	53
<b>Gambar 4.33</b> “ <i>Null object</i> yang akan di <i>parent</i> ” .....	54
<b>Gambar 4.34</b> “Proses pembuatan <i>keyframe</i> ” .....	55
<b>Gambar 4.35</b> “Proses <i>inbetween</i> pada <i>shot 18</i> ” .....	56
<b>Gambar 4.36</b> “Proses pemilihan <i>format rendering</i> ” .....	57
<b>Gambar 4.37</b> “Proses <i>rendering</i> dengan <i>background</i> transparan” .....	57
<b>Gambar 4.38</b> “Proses pemilihan <i>codec movie</i> ” .....	57
<b>Gambar 4.39</b> “ <i>Preview</i> hasil <i>render Quick Time shot 13</i> ” .....	58
<b>Gambar 4.40</b> “Hasil <i>render Quick Time</i> ” .....	58
<b>Gambar 5.1</b> “ <i>Bumper opening</i> pada <i>scene 1 shot 1</i> ” .....	60
<b>Gambar 5.2</b> “ <i>Bumper opening</i> pada <i>scene 2 shot 2</i> ” .....	60
<b>Gambar 5.3</b> “Adegan pada <i>scene 2 shot 2</i> ” .....	61
<b>Gambar 5.4</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 9</i> ” .....	61
<b>Gambar 5.5</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 13</i> ” .....	62
<b>Gambar 5.6</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 9</i> ” .....	62
<b>Gambar 5.7</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 19</i> ” .....	63
<b>Gambar 5.8</b> “Adegan pada <i>scene 4 shot 20</i> ” .....	63
<b>Gambar 5.9</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 21</i> ” .....	64
<b>Gambar 5.10</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 22</i> ” .....	64
<b>Gambar 5.11</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 24</i> ” .....	65
<b>Gambar 5.12</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 26</i> ” .....	65
<b>Gambar 5.13</b> “Hasil <i>screenshot</i> karya film pendek animasi 2D” .....	66
<b>Gambar 5.14</b> “Adegan pada <i>scene 3 shot 23</i> “Gaa-Mbee : <i>Flower</i> ” .....	67

<b>Gambar 5.15</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>solid drawing</i> ” .....	67
<b>Gambar 5.16</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Squash and Stretch</i> ” .....	68
<b>Gambar 5.17</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Anticipations</i> ” .....	68
<b>Gambar 5.18</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Arcs</i> ” .....	69
<b>Gambar 5.19</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Timing</i> ” .....	69
<b>Gambar 5.20</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Staging</i> ” .....	70
<b>Gambar 5.21</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Secondary Action</i> ” .....	70
<b>Gambar 5.22</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Straight Ahead</i> ” .....	71
<b>Gambar 5.23</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Exaggreations</i> ” .....	71
<b>Gambar 5.24</b> “Screenshot penerapan prinsip <i>Appeal</i> ” .....	72
<b>Gambar 5.25</b> “Screenshoot masalah <i>animating Mbee</i> ” .....	73
<b>Gambar 5.26</b> “Screenshoot <i>asset file pre-compose</i> ” .....	73
<b>Tabel 3.1</b> “Rancangan <i>Treatment</i> ” .....	21



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain. Di dalam bidang animasi terdapat beberapa teknik yang berbeda-beda salah satunya yaitu pembuatan animasi 2D dengan teknik *cut out*. *Cut out* merupakan salah satu teknik tertua dan sederhana yang memiliki banyak bentuk serta variasi, oleh karena itu cukup penting agar tetap menjaga dan membuat teknik *cut out* tidak dilupakan seiring perkembangan zaman. *Cut out* dapat juga dilihat sebagai 2D *puppet* animasi. Efek estetika *puppet* animasi, menurut Priebe (2009). Ciri khas *Cut out* biasanya terbuat dari kertas, karton maupun kain yang digabungkan dengan *string* atau pengencang kertas kecil sehingga kertas tersebut dapat dipindah *frame by frame*. Bagian tubuh karakter juga dibuat terpisah agar setiap persendian dapat digerakan, kemudian karakter serta *background* di letakkan di atas meja dengan posisi kamera mengarah kebawah dimana karakter dan *background* tersebut diletakan.

Produksi *cut out* pada dasarnya menggunakan metode yang sama seperti animasi *stopmotion*. Salah satu contoh karya yaitu berjudul '*Hedgehog in Fog*' oleh Yuri Norstein (1975). Ada pula penerapan dengan menggunakan karakter datar dan disetiap adegan terbuat dari kertas. Seiring perkembangan jaman, animasi yang menggunakan teknik *cut out* berkembang menjadi lebih *modern* dengan sebutan *digitalize cut out animation*.

*Digitalize cut out animation* secara teknik dapat di produksi menggunakan media komputer dengan merubah bentuk dasar fisik seperti bahan yang terbuat dari kertas maupun *clay* menjadi gambar digital yang berupa gambar *vector* maupun *digital painting* sehingga lebih mempermudah *animator* dalam proses produksi dan tidak menuntut kemungkinan, dalam hal biaya produksi juga akan semakin murah.

*Animator* nantinya akan menggerakkan satu persatu bagian dengan menentukan *keyframe* dalam sebuah *software*. Namun hal ini tidak merubah karakteristik dari teknik *cut out*. Salah satu karya animasi yang telah sukses menggunakan teknik *digital cut out* yaitu serial *cartoon* komedi televisi Amerika yang berjudul “*South Park*”. Awalnya dibuat menggunakan berbahan dasar kertas kemudian di produksi menggunakan komputer *The computer cutout method of 'South Park' - Animation World Magazine, Issue 3.1, September 1998*. *Cut out animation* juga cukup populer karena dapat menghemat waktu yang digunakan dalam proses produksi. Terlebih lagi dengan menggunakan komputer dan perangkat lunak khusus untuk animasi, sekarang ini setiap karakter yang dibuat akan tampak menjadi lebih hidup jika digerakan dengan penerapan prinsip animasi dan efek visual yang diberikan. Teknik *cut out* memiliki gerakan yang cukup kasar berbeda halnya dengan teknik animasi dua dimensi yang digambar secara manual maupun *pose to pose* yang memiliki gerakan yang halus.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimanakah proses penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* ?
2. Mengapa animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* dibuat ?

## **C. Tujuan**

Tujuan utama penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* :

1. Di dalam film ini terdapat pesan yang ingin disampaikan agar setiap orang dapat menerima segala kondisi disaat apa yang diinginkan atau dicita-citakan gagal dicapai.
2. Harapannya setelah menonton tayangan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* orang-orang akan terhibur dan akan

berusaha lebih giat lagi dalam menggapai sebuah keinginan ataupun cita-cita. Serta tercipta film animasi lain yang banyak mengajarkan tentang sebuah kehidupan dan tentunya lebih berkualitas, bermutu, layak ditonton, tidak mengandung unsur kekerasan berlebihan dan hal yang tidak baik.

#### **D. Sasaran**

Target audien penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* ini adalah :

Usia : 13 tahun keatas

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun

Status sosial : Semua kalangan

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Indikator capaian akhir dari film animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out* yaitu apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi 3 menit dengan jumlah *frame* : 25 *frame persecond* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

##### 1. Praproduksi

###### a. Penulisan cerita

Melakukan *brain storming* terlebih dahulu agar cerita yang akan dibuat dapat benar-benar terwujud. Ide-ide yang biasanya muncul secara mendadak juga penting untuk ditulis. Dari ide tersebut nantinya akan diseleksi lagi mana yang akan diambil secara garis besarnya untuk penulisan cerita. Cerita nantinya akan ditulis dengan lengkap dan jelas awal mulai petualangan hingga penyelesaiannya.

b. *Concept art*

Melakukan pembuatan gambar sketsa karakter, *asset* atau properti. Semua sketsa akan dibuat menjadi gambar dua dimensi pada saat tahap produksi nanti dengan cara membuat *lineart* terlebih dahulu.

c. Sinopsis

Pembuatan garis besar cerita yang akan dikembangkan menjadi skenario. Dalam sinopsis terdapat informasi tentang konflik, tokoh, lokasi, saat kejadian dalam cerita dan perkembangan waktunya tetapi tidak terdapat detail penggambaran tokoh, detail lokasi, petunjuk pengambilan gambar dan dialog.

d. Skenario

Naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog kemudian dijabarkan yang di dalamnya terkandung pembagian *scene*, babak dan deskripsi mengenai tempat, waktu, penokohan dan dialog. Beberapa hal yang bersifat tidak mutlak yaitu adanya petunjuk-petunjuk teknis kamera, seperti pergerakan kamera dan besar kecilnya subjek hasil tangkapan kamera.

e. *Storyboard*

Pembuatan Papan Cerita sebanyak 30 *shot* dengan 4 *scene* dan sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title* dirancang sesuai naskah dan di dalamnya sudah menggambarkan tampilan animasi, pengambilan *angle* kamera, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh dan dialog.

f. *Dubbing* atau rekaman suara

Melakukan rekaman serta menyiapkan alat-alat untuk proses pengisian suara karakter yang dipakai di dalam film. Terdapat 1 orang



*dubber* yang memerankan 2 tokoh di dalam animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out*.

g. *Sound effect*

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out*.

h. *Stillomatic*

Pembuatan urutan adegan gambar yang dibuat menjadi sebuah video dengan durasi kurang-lebih 3 menit, sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nantinya, yang disusun menjadi satu dari awal hingga akhir dan di dalamnya terdapat unsur dialog, dan *sound effect* sehingga dapat menjadi acuan dan mempermudah *animator* dalam proses *animating*.

## 2. Produksi

a. Properti dan *Background*.

Pembuatan properti dan *background* yang sebelumnya berupa sketsa pada tahap praproduksi, menjadi gambar *vector* maupun *digital painting* dalam tahap produksi. Karakter dibuat dengan teknik *vector* sedangkan untuk gambar latar belakang dan properti, terbagi menjadi empat *background* yaitu dua *background* untuk *bumper opening*, satu *background* untuk adegan tokoh animasi serta satu *background* sebagai pelengkap untuk *shot* pemandangan alam. *Background* tersebut nantinya akan dipisah per-*asset* sehingga memudahkan dalam mengatur bagian *foreground* dan bagian lainnya. Semua *background* tersebut dibuat dengan teknik *digital painting* menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*.

b. *Rigging*

*Rigging* adalah pemberian rangka pada karakter maupun properti. Dalam pemberian *rig* pada karakter maupun properti akan menggunakan fungsi yang ada dalam *software* untuk menganimasikan pergerakan karakter secara cepat yang disediakan oleh *Adobe After Effect CS6*.

c. *Animating*

Setelah karakter dan properti siap, dilanjutkan dengan proses *animating* dengan menggerakkan karakter maupun properti yang telah melalui tahap *rigging*. pada tahap *animating* karakter yang sudah digerakkan akan dijadikan sebagai *file master* yang nantinya setelah melakukan proses *rendering* akan dilakukan proses *animating* ulang untuk menentukan arah gerak.

d. *Rendering*

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Dalam melakukan *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan ke dalam proses *animating* akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output*.

e. *Compositing*

Melakukan penataan yang dihasilkan pada tahap *rendering* terdiri dari berbagai bagian seperti *background*, properti, karakter, efek khusus dan elemen-elemen lain.

f. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* penciptaan animasi dua dimensi “Gaa-Mbee : *Flower*” dengan teknik *cut out*.

### 3. Pascaproduksi

#### a. *Editing*

Melakukan *import file* dan menggabungkan video hasil *rendering* dengan musik, *dubbing* dan juga *sound effect* menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6* dengan hasil *export file* format *H264* dan *MOV*.

#### b. *Mastering*

Karya yang telah selesai dibuat akan di *burn* kedalam piringan *DVD* dengan *packaging DVD case* berwarna transparan sebanyak lima copy.

