

LAPORAN TUGAS AKHIR

**IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING PADA
FILM ANIMASI 2D "RABBIT AND THE NIGHT MARKET" UNTUK
MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION**



Disusun oleh
Dimas Fajar Purnomo
NIM: 2100390033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING PADA
FILM ANIMASI 2D “RABBIT AND THE NIGHT MARKET” UNTUK
MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Dimas Fajar Purnomo
NIM: 2100390033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

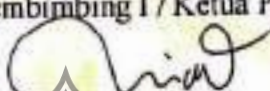
Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING PADA FILM ANIMASI 2D "RABBIT AND THE NIGHT MARKET" UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION

Disusun oleh:
Dimas Fajar Purnomo
2100390033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ..04 JUN 2025.....

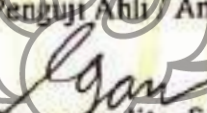
Pembimbing I / Ketua Penguji


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

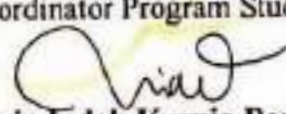
Pembimbing II / Anggota Penguji


Ir. Troy, MM., MT.
NIDN. 0030078206

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2009

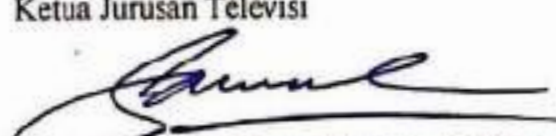
Mengetahui,

Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Dimas Fajar Purnomo**
No. Induk Mahasiswa : **2100390033**
Judul Tugas Akhir : **IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING PADA FILM ANIMASI 2D "RABBIT AND THE NIGHT MARKET" UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION**

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 apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 12 Juni 2025
Yang menyatakan,



Dimas Fajar Purnomo
NIM. 2100390033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dimas Fajar Purnomo
No. Induk Mahasiswa : 2100390033
Program Studi : Sarjana Terapan Animasi

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING
PADA FILM ANIMASI 2D "RABBIT AND THE NIGHT MARKET" UNTUK
MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2025

Yang menyatakan,



Dimas Fajar Purnomo
NIM. 2100390033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta,
atas segala pengorbanan, doa, dan dukungan tanpa syarat dalam setiap langkah menuju pencapaian ini.
2. Guru dan Dosen,
yang telah membimbing dengan ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan, sebagai bekal menjalani kehidupan yang bermakna.
3. Teman dan Sahabat,
yang senantiasa memberikan semangat, inspirasi, serta menjadi bagian dari lingkungan positif dalam perjalanan ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,
Alhamdulillah Robbil Alamin.

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, perkuliahan Program Sarjana Terapan Animasi di Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat diselesaikan dengan baik, termasuk realisasi karya Tugas Akhir yang berjudul:

"Implementasi Camera Tracking dan Prinsip Animasi Timing pada Film Animasi 2D "Rabbit and the Night Market" untuk Mendramatisasi Adegan Action".

Karya ini merupakan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Animasi. Selain sebagai tugas akhir, proses penyusunan ini dapat menjadi sarana dalam mengembangkan keilmuan di bidang animasi, yang diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan seni digital di masa mendatang.

Pada kesempatan ini, disampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak terhingga.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam (FSMR).
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Sarjana Terapan Animasi sekaligus Dosen Pembimbing 1.
6. Ir. Troy, MM., MT. Selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Teman – teman dan rekan seperjuangan.

Karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan masukan dari para pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa depan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu animasi dan menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang terlibat.

Yogyakarta, 13 Juni 2025



Penulis
Dimas Fajar Purnomo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK	x
BAB I : PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Manfaat	6
BAB II : EKSPLORASI	8
A. Ide Karya.....	9
B. Tinjauan Karya	10
C. Tinjauan Pustaka.....	12
D. Landasan Teori	14
BAB III :	
METODOLOGI	18
A. Analysis.....	19
B. Design.....	20
C. Development	21
D. Implementation	22
E. Evaluation	23
F. Indikator Capaian Akhir.....	24
BAB IV : PERWUJUDAN KARYA	25
A. Perwujudan	26
1. Praproduksi	27
2. Produksi	46
3. Pasca-Produksi	52
B. Pembahasan.....	59
1. Analysis.....	60
2. Design.....	69
3. Development.....	72
4. Implementation.....	75
5. Evaluation.....	77
BAB V : PENUTUP	81
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
BIODATA PENULIS	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tom and Jerry	10
Gambar 2.2 Spongebob Squarepants.....	11
Gambar 2.3 Camera Tracking	13
Gambar 2.4 Tracking Shot.....	13
Gambar 2.5 Prinsip Animasi Timing	14
Gambar 2.6 Adegan Action Film 1	16
Gambar 2.7 Adegan Action Film 2.....	16
Gambar 2.8 Adegan Action Film 3.....	16
Gambar 2.9 Prinsip Animasi Staging	17
Gambar 3.1 Analisis Referensi 1	19
Gambar 3.2 Analisis Referensi 2	19
Gambar 3.3 Analisis Referensi 3	19
Gambar 4.1 Referensi Karakter	31
Gambar 4.2 Moodboard Karakter	32
Gambar 4.3 Moodboard Properti	33
Gambar 4.4 Moodboard Environment.....	34
Gambar 4.5 Sketsa Awal Konsep Karakter	35
Gambar 4.6 Desain Karakter	41
Gambar 4.7 Storyboard	45
Gambar 4.8 Layout.....	47
Gambar 4.9 Key Animation & Inbetween.....	49
Gambar 4.10 Berbagai jenis Time Chart.....	50
Gambar 4.11 Clean up & Color	51
Gambar 4.12 Compositing.	53

Gambar 4.13 Integrasi Kamera Visual	54
Gambar 4.14 One-node Camera	55
Gambar 4.15 Two-node Camera	56
Gambar 4.16 Sebelum Penyempurnaan Visual	57
Gambar 4.17 Sesudah Penyempurnaan Visual	57
Gambar 4.18 Editing	58
Gambar 4.19 Analisa Shot Film	61
Gambar 4.20 Analisa Background Film	62
Gambar 4.21 Analisa Camera Tracking Film 1	63
Gambar 4.22 Analisa Camera Tracking Film 2	63
Gambar 4.23 Hierarki Layer dalam Spongebob Squarepants	64
Gambar 4.24 Analisa Background Repetitif	65
Gambar 4.23 Analisa Background Speedline	66
Gambar 4.24 Storyboard Terannotasi	71
Gambar 4.25 Blocking Key Pose 1	73
Gambar 4.26 Blocking Key Pose 2	74
Gambar 4.27 Hierarki Layer 1	76
Gambar 4.28 Analisis menggunakan Rule of Thirds	78
Gambar 4.29 Pergerakan Kamera dan Background	79
Gambar 4.30 Depth dengan layering	80

ABSTRAK

Meskipun animasi 2D tidak menggunakan kamera fisik, penerapan *camera tracking* virtual menjadi kunci dalam menciptakan adegan yang dinamis, apalagi ditambah dengan adanya prinsip *timing* dalam animasi. Penelitian ini mengkaji penerapan atau sinergi kedua teknik tersebut melalui produksi film "Rabbit and the Night Market", dengan menganalisis bagaimana kombinasi gerakan kamera (seperti *tracking shot* dan *dolly*) yang disinkronkan dengan pengaturan *timing* animasi (*slow in/out*, *hold*) dapat meningkatkan intensitas adegan aksi. Validasi survei menunjukkan bahwa implementasi ini mampu menunjukkan dramatisasi berdasarkan parameter komposisi visual, pengaturan *timing* serta *pacing*, dan gerakan kamera yang dinamis, semua ini diverifikasi melalui analisis objektif terhadap indikator dari landasan teori serta tinjauan karya. Studi ini tidak hanya mengadaptasi prinsip animasi klasik (*Tom and Jerry* dan *SpongeBob SquarePants*) ke dalam produksi 2D, tetapi juga menyumbang metode praktis untuk animator independen dalam menciptakan adegan aksi yang efisien.

Kata kunci : animasi 2D, *camera tracking*, prinsip animasi timing, adegan aksi

ABSTRACT

Although 2D animation does not use a physical camera, the application of virtual camera tracking is key to creating action scenes, especially when combined with the principle of timing in animation. This research examines the implementation and synergy of these two techniques through the production of the film *Rabbit and the Night Market*, analyzing how the combination of camera movements (such as tracking shots and dollies) synchronized with animation timing (*slow in/out*, *hold*) can enhance the intensity of action scenes. Survey validation demonstrates that this implementation effectively conveys dramatization based on parameters of visual composition, timing and pacing, and dynamic camera movements—all verified through objective analysis of theoretical indicators and work reviews. This study not only adapts classical animation principles (*Tom and Jerry* and *SpongeBob SquarePants*) into 2D production but also contributes practical methods for independent animators to create action scenes efficiently.

Keyword : 2D animation, camera tracking, principle of timing in animation, action scene

THE MAKING OF



Rabbit And The Night Market

• Implementation of Camera Tracking and Animation Timing Principles





Rabbit And The Night Market





JUDUL TUGAS AKHIR

IMPLEMENTASI CAMERA TRACKING DAN PRINSIP ANIMASI TIMING PADA FILM ANIMASI 2D “RABBIT AND THE NIGHT MARKET” UNTUK MENDRAMATISASI ADEGAN ACTION

MAHASISWA

**DIMAS FAJAR PURNOMO
2100390033**

DOSEN PEMBIMBING I

**NURIA INDAH KURNIA DEWI, S.SN., M.SN.
NIP 198807232019032009**

DOSEN PEMBIMBING II

**IR. TROY, MM., MT.
NIP 198207302023211004**

DAFTAR ISI

ABSTRAK1

BAB 1 PENDAHULUAN2

- A. LATAR BELAKANG3
- B. RUMUSAN MASALAH5
- C. TUJUAN & MANFAAT6

BAB 2 EKSPLORASI8

- A. IDE KARYA9
- B. TINJAUAN KARYA10
- C. TINJAUAN PUSTAKA12
- D. LANDASAN TEORI14

BAB 3 METODOLOGI18

- A. ANALYSIS19
- B. DESIGN20
- C. DEVELOPMENT21
- D. IMPLEMENTATION22
- E. EVALUATION23

BAB 4 PERWUJUDAN KARYA25

- A. PERWUJUDAN26
 - 1. PRA-PRODUKSI27
 - 2. PRODUKSI46
 - 3. PASCA-PRODUKSI52
- B. PEMBAHASAN59

BAB 5 PENUTUP81

- A. KESIMPULAN82
- B. SARAN83

DAFTAR PUSTAKA84

LAMPIRAN85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tom and Jerry....10	Gambar 4.6 Desain Karakter.....41
Gambar 2.2 Spongebob Squarepants....11	Gambar 4.7 Storyboard.....45
Gambar 2.3 Camera Tracking....13	Gambar 4.8 Layout....47
Gambar 2.4 Tracking Shot....13	Gambar 4.9 Key Animation & Inbetween....49
Gambar 2.5 Prinsip Animasi Timing....14	Gambar 4.10 Berbagai jenis Time Chart....50
Gambar 2.6 Adegan Action Film 1....16	Gambar 4.11 Clean up & Color....51
Gambar 2.7 Adegan Action Film 2....16	Gambar 4.12 Compositing....53
Gambar 2.8 Adegan Action Film 3....16	Gambar 4.13 Integrasi Kamera Visual....54
Gambar 2.9 Prinsip Animasi Staging....17	Gambar 4.14 One-node Camera....55
Gambar 3.1 Analisis Referensi 1....19	Gambar 4.15 Two-node Camera....56
Gambar 3.2 Analisis Referensi 2....19	Gambar 4.16 Sebelum Penyempurnaan Visual....57
Gambar 3.3 Analisis Referensi 3....19	Gambar 4.17 Sesudah Penyempurnaan Visual....57
Gambar 4.1 Referensi Karakter....31	Gambar 4.18 Editing....58
Gambar 4.2 Moodboard Karakter....32	Gambar 4.19 Analisa Shot Film....61
Gambar 4.3 Moodboard Properti....33	Gambar 4.20 Analisa Background Film....62
Gambar 4.4 Moodboard Environment....34	Gambar 4.21 Analisa Camera Tracking Film 1....63
Gambar 4.5 Sketsa Awal Konsep Karakter....35	Gambar 4.22 Analisa Camera Tracking Film 2....63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.23 Hierarki Layer dalam Spongebob Squarepants....64

Gambar 4.24 Analisa Background Repetitif....65

Gambar 4.23 Analisa Background Speedline....66

Gambar 4.24 Storyboard Terannotasi....71

Gambar 4.25 Blocking Key Pose 1....73

Gambar 4.26 Blocking Key Pose 2....74

Gambar 4.27 Hierarki Layer 1....76

Gambar 4.28 Analisis menggunakan Rule of Thirds....78

Gambar 4.29 Pergerakan Kamera dan Background....79

Gambar 4.30 Depth dengan layering....80



Abstrak

Meskipun animasi 2D tidak menggunakan kamera fisik, penerapan camera tracking virtual menjadi kunci dalam menciptakan adegan yang dinamis, apalagi ditambah dengan adanya prinsip *timing* dalam animasi. Penelitian ini mengkaji penerapan atau sinergi kedua teknik tersebut melalui produksi film "Rabbit and the Night Market", dengan menganalisis bagaimana kombinasi gerakan kamera (seperti *tracking shot* dan *dolly*) yang disinkronkan dengan pengaturan timing animasi (*slow in/out*, *hold*) dapat meningkatkan intensitas adegan aksi. Validasi survei menunjukkan bahwa implementasi ini mampu menunjukkan dramatisasi berdasarkan parameter komposisi visual, pengaturan timing serta pacing, dan gerakan kamera yang dinamis, semua ini diverifikasi melalui analisis objektif terhadap indikator dari landasan teori serta tinjauan karya. Studi ini tidak hanya mengadaptasi prinsip animasi klasik (*Tom and Jerry* dan *SpongeBob SquarePants*) ke dalam produksi 2D, tetapi juga menyumbang metode praktis untuk animator independen dalam menciptakan adegan cinematic yang efisien.

Kata kunci : animasi 2D, camera tracking, prinsip animasi, adegan aksi



BAB 1

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang



Pergerakan kamera dalam film animasi memegang peran krusial untuk menciptakan adegan yang penuh intensitas dan dramatis. Istilah *camera movement* merujuk pada perubahan posisi atau gerakan kamera selama proses pengambilan gambar dalam produksi film. Salah satu teknik yang termasuk dalam *camera movement* adalah *Camera Tracking* yang menghasilkan *Tracking Shots*. Teknik ini biasanya memanfaatkan peralatan seperti *dolly*, *slider*, atau gimbal untuk menghasilkan gerakan kamera yang halus dan stabil. *Tracking shots* mampu memberikan nuansa sinematik yang menarik, menambah dinamika visual, serta memperjelas hubungan antara karakter dan lingkungan sekitarnya. Dalam animasi, teknik ini memungkinkan animator menciptakan ilusi gerakan kamera yang dinamis dan realistis, sehingga pengalaman menonton menjadi lebih mendalam dan imersif.

Dalam prinsip animasi timing, penggunaan *slow motion*, *fast motion* dan *impact* dalam animasi juga berkaitan dengan persepsi waktu dan intensitas adegan. Menurut Williams (2009) dalam bukunya *The Animator's Survival Kit*, *slow motion* dapat memperpanjang momen penting, memungkinkan penonton untuk merasakan emosi yang lebih dalam atau memperhatikan detail gerakan yang biasanya terlalu cepat untuk dilihat. Di sisi lain, *fast motion* sering digunakan untuk menciptakan efek komedi, menunjukkan urutan waktu yang dipercepat, atau menggambarkan situasi yang *chaotic* dan penuh tekanan, begitu juga dengan *impact motion* yang mempertegas suatu aksi yang kompleks.

Untuk konteks produksi film animasi 2D, penggunaan teknik camera tracking dan prinsip animasi timing menjadi elemen kunci untuk menciptakan adegan action yang dinamis dan penuh emosi, khususnya yang membutuhkan intensitas dan dramatisasi tinggi. Camera tracking, yang menghasilkan tracking shots, digunakan untuk mengikuti pergerakan karakter utama melalui lingkungan

Di sisi lain, prinsip animasi timing memainkan peran penting dalam mengatur ritme dan intensitas adegan. Dalam film ini, fast motion digunakan untuk menggambarkan situasi *chaotic*. Sementara itu, *slow motion* diterapkan pada momen-momen kritis. Kombinasi antara *fast motion* dan *slow motion* ini menciptakan kontras yang menarik, memungkinkan penonton untuk merasakan ketegangan dan kelegaan secara bergantian. Menurut Williams (2009), penggunaan *timing* yang tepat dapat memperkuat narasi dan emosi dalam animasi, membuat adegan terasa lebih hidup dan meyakinkan.

Dalam film *Rabbit and the Night Market* banyak adegan dimana para karakter bergerak melakukan aksi daripada diam, seperti adegan kejar-kejaran Hunny dan John di Pasar Malam, upaya upaya John maupun Hunny dalam menghentikan satu sama lain, ataupun bagaimana cara Vio mengalihkan John, oleh karena itu implementasi *camera tracking* dan prinsip timing animasi menjadi penting untuk menciptakan dramatisasi visual yang efektif. Teknik *tracking shot* dan *dolly* akan memperkuat dinamika gerakan, sementara pengaturan timing yang presisi (seperti *slow in/out* dan *impact*) mampu meningkatkan intensitas aksi.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana *camera tracking* dan prinsip timing dapat bekerja sama untuk meningkatkan kualitas dramatisasi adegan *action* dalam film animasi 2D. Dengan menganalisis implementasi kedua elemen tersebut dalam "Rabbit and the Night Market", penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kedua teknik tersebut untuk menciptakan adegan aksi yang imersif sekaligus memberikan solusi praktis bagi animator *indie* dalam produksi yang terbatas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi animator dalam memanfaatkan *camera tracking* dan timing untuk menghasilkan adegan *action* yang lebih dinamis.





B. Rumusan Masalah

Mengimplementasi teknik *camera tracking* dan prinsip animasi timing untuk mendramatisasi adegan *action* dalam film *Rabbit and the Night Market*.

C. Tujuan & Manfaat



1. Tujuan

- a. Menerapkan Teknik *Camera Tracking* pada animasi dalam film *Rabbit and the Night Market* untuk memperkuat pergerakan kamera secara dinamis.
- b. Menerapkan sinergi camera tracking dan prinsip animasi timing dalam film *Rabbit and the Night Market* untuk meningkatkan intensitas dramatisasi pada adegan *action*.

2. Manfaat

- a. Menambah referensi tentang penerapan teknik *camera tracking* pada sebuah film animasi.
- b. Menambah referensi penggabungan penerapan *camera tracking* dan prinsip animasi *timing* dalam film *Rabbit and the Night Market* untuk meningkatkan intensitas dramatisasi pada adegan *action*.

