

TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN
FILM ANIMASI “KARTA & LOBANG”
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D *PIXEL ART*



Nur Ahmad Khabibi
NIM 1300064033

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

2017

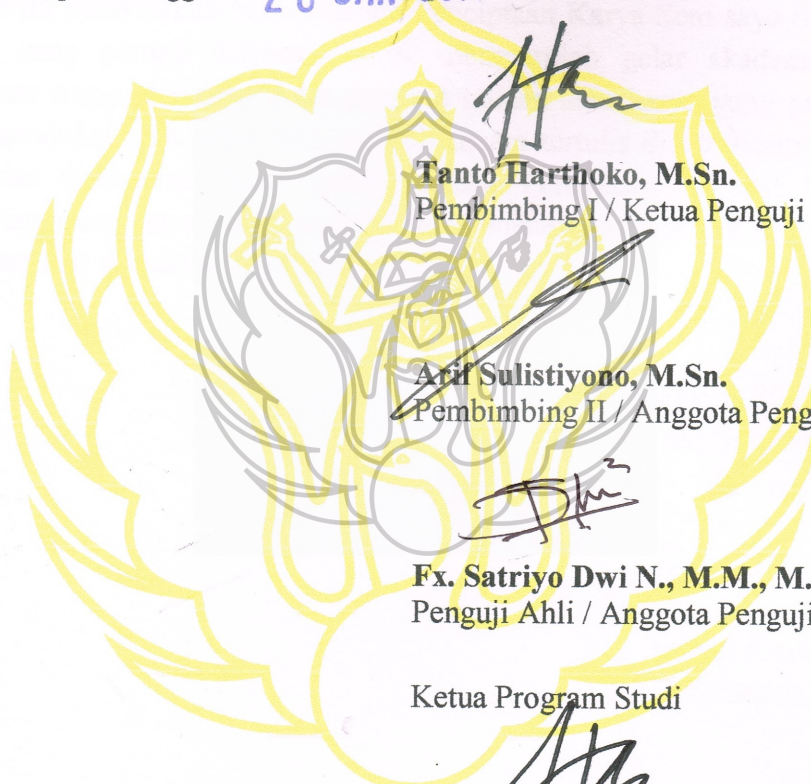
HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir yang berjudul:


PENCIPTAAN FILM ANIMASI “KARTA & LOBANG” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D PIXEL ART

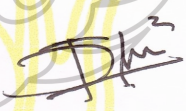
Disusun oleh:
Nur Ahmad Khabibi
NIM. 1300064033

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 ... **20 JAN 2017**




Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji


Arif Sulistiyono, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, 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 : Nur Ahmad Khabibi
No. Induk Mahasiswa : 1300064033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI
"KARTA & LOBANG" DENGAN TEKNIK
ANIMASI 2D *PIXEL ART*

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, 20 Januari 2017

Yang menyatakan



Nur Ahmad Khabibi
NIM. 1300064033

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga pembuatan Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi “KARTA & LOBANG” dengan Teknik Animasi 2D *Pixel Art*, dapat berjalan dengan lancar. Penciptaan karya dan penyusunan laporan ini merupakan sebagian dari syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir sekaligus sebagai syarat kelulusan di Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir merupakan mata kuliah pamungkas untuk mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan sehingga dihasilkan juga bertujuan sebagai ajang pembuktian atas proses pembelajaran yang sudah ditempuh. Karya Tugas Akhir ini sulit tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala-galanya;
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa;
3. Almamater kebanggaan, 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;
6. Tanto harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 animasi, sekaligus Dosen Pembimbing I;
7. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing II;
8. Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng., selaku Penguji Ahli;
9. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
10. Teman-teman angkatan 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi;

12. Teman-teman “Kontrakan Brother”;
13. Wahyu Aji Wicaksono atas musiknya
14. Teman-teman Karang Taruna Bhakti Remaja karena dorongan dan semangatnya

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 Tugas Akhir yang telah dibuat dapat memberikan manfaat positif dan pengetahuan bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Januari 2017

Nur Ahmad Khabibi



ABSTRAK

Perkembangan sebuah kota merupakan hal yang sangat wajar. Perkembangannya dapat berupa pembaruan gedung-gedung atau bangunan, penambahan fasilitas umum, peraturan-peraturan baru, dan masih banyak lagi. Di kota Yogyakarta ini pembangunan gedung atau hotel sangatlah mudah di jumpai. Pembangunan gedung atau hotel yang sangat pesat ini cenderung memberikan dampak negatif kepada masyarakat yang bermukim di sekitar bangunan tersebut.

Film animasi “KARTA & LOBANG” menggunakan karakter seorang prajurit Kerajaan Kraton Ngayogyakarta yaitu Prajurit Lombok Abang, menggambarkan seorang prajurit yang setia kepada negara dan rakyatnya. Lombok Abang menjadi tokoh yang berjuang melawan dampak negatif pembangunan.

Teknik animasi 2D *pixel art* diterapkan untuk menambahkan nilai seni dan memberikan variasi media penyampai pesan kepada khalayak umum.

Kata kunci ; Yogyakarta, Pembangunan Hotel, Animasi 2D, *Pixel Art*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir	4
BAB II EXPLORASI.....	7
A. Landasan Teori	7
1. Buku “The Illusion of Life: Disney Animation” tahun 1995	7
2. Buku ”Digital Art” tahun 2008	7
3. <i>Depixelizing Pixel Art</i>	8
4. Buku “Prajurit Kraton Yogyakarta: Filisosfi dan Nilai Budaya yang Terkandung di Dalamnya” tahun 2009.....	8
B. Tinjauan Karya	10
1. Animasi “ <i>Super Dino Boys</i> ”	10
BAB III PERANCANGAN	11
A. Cerita.....	11
1. Tema.....	11
2. Sinopsis	11
3. Presentasi/Visualisasi	12

4. <i>Treatment</i>	12
B. Pipeline	15
C. Desain	16
1. Desain Karakter	16
2. Lingkungan.....	19
D. Musik/Lagu.....	19
BAB IV PERWUJUDAN	20
A. Cerita.....	20
1. Konsep Dasar	20
2. Penentuan Tema	20
3. Sinopsis	21
4. Skenario.....	21
5. <i>Treatment</i>	28
6. <i>Storyboard</i>	31
B. Desain	38
1. Desain Karakter.....	38
2. Lingkungan.....	41
C. Video Animasi.....	42
1. Penganimasian.....	42
2. <i>Background</i>	46
D. <i>Compose</i>	49
E. <i>Scoring dan Sound Effect</i>	50
1. <i>Background Music</i>	50
2. <i>Sound effect</i>	50
F. <i>Editing & Final Render</i>	51
BAB V PEMBAHASAN	52
A. Penerapan <i>Pixel Art</i>	52
B. Penerapan Prinsip Animasi.....	54
1. <i>Solid drawing</i>	54
2. <i>Timing and Spacing</i>	54
3. <i>Squash and Strech</i>	55

4. <i>Anticipation</i>	56
5. <i>Slow In and Slow Out</i>	56
6. <i>Secondary Action</i>	57
7. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	57
8. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	58
9. <i>Staging</i>	59
10. <i>Appeal</i>	60
11. <i>Exaggeration</i>	60
C. Pembahasan Isi Film.....	61
1. Preposisi	61
2. Konflik.....	62
3. Resolusi	65
D. Biaya Produksi Pembuatan Film Animasi.....	66
E. Marketing.....	67
BAB VI PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xvi
A. Referensi	xvii
B. <i>Animation</i> dan Background	xviii
C. Dokumentasi Produksi.....	xxi
D. Poster	xxii
E. Infografis.....	xxiii
F. Cover dan Label DVD	xxiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Prajurit Wirabraja.....	9
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> film animasi “ <i>Super Dino Boys</i> ”.....	10
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> film animasi “KARTA & LOBANG”	15
Gambar 3.2 Desain awal karakter Lobang.....	16
Gambar 3.3 Desain awal karakter Bos Besar.....	17
Gambar 3.4 Desain awal karakter Mandor 1	18
Gambar 3.5 Desain awal karakter Mandor 2	18
Gambar 3.6 Desain awal karakter Anak Buah.....	19
Gambar 4.1 Desain karakter Lobang 38	
Gambar 4.2 Desain karakter Lobang saat mengeluarkan tenaga dalam	39
Gambar 4.3 Desain karakter Bos Besar	39
Gambar 4.4 Desain karakter Mandor 1.....	40
Gambar 4.5 Desain karakter Mandor 2.....	40
Gambar 4.6 Desain karakter Anak Buah.....	41
Gambar 4.7 <i>Setting</i> jalan trotoar	42
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>sprites</i> anak buah.....	43
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>sprites</i> Lobang lari.....	44
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> animating dan penggabungan <i>sprites</i> pada <i>software</i> <i>aftereffect</i>	44
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> pewarnaan karakter Lobang.....	45
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> pewarnaan pada karakter anak buah	45
Gambar 4.13 <i>Screenshot background</i> dengan <i>shading</i> garis vertikal	46
Gambar 4.14 <i>Screenshot background</i> dengan kumpulan bintik-bintik.....	46
Gambar 4.15 <i>Screenshot background</i> pada scene 4 yang memanjang	47
Gambar 4.16 <i>Screenshot background</i> pada scene 5 yang memanjang	47
Gambar 4.17 <i>Screenshot background</i> yang berlatar belakang Tugu Yogyakarta.....	48
Gambar 4.18 <i>Screenshot background scene</i> 2 yang terdapat lampu jalan mirip dengan lampu-lampu di sepanjang trotoar kota Yogyakarta	48
Gambar 4.19 <i>Screenshot compose scene</i> 4 terdapat banyak titik putih dibawah layer <i>precompose</i> merupakan <i>keyframe</i> pergerakan gambar, yang membuat seakan-akan kamera bergerak mengikuti tokoh Lobang .	49
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>background music</i> pada perangkat lunak	50
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> pada perangkat lunak.....	51
Gambar 5.1 Karakter Lobang menyemburkan api.....	53
Gambar 5.2 <i>Background scene</i> 4 dan salah satu propetinya (lampu kota)	53

Gambar 5.3 <i>Solid drawing</i> yang diterapkam pada “KARTA & LOBANG”	54
Gambar 5.4 <i>timing and spacing</i> yang berbeda-beda pada <i>timeline</i> pembuatan <i>sprites</i> atau gerakan memukul.....	55
Gambar 5.5 <i>timing and spacing</i> yang berbeda-beda pada <i>timeline</i> scene 4.....	55
Gambar 5.6 <i>Squash and stretch</i> tubuh Lobang saat adegan kuda-kuda.....	55
Gambar 5.7 Gambar yang tengah merupakan gerakan <i>anticipation</i> sebelum melompat salto	56
Gambar 5.8 Gerakan <i>slow in</i> dan <i>slow out</i> helikopter saat datang dan pergi membawa Bos Besar.....	56
Gambar 5.9 Gerakan mata dan mulut Mandor 2 merupakan <i>secondary action</i>	57
Gambar 5.10 Gerakan tangan Lobang sebagai gerakan <i>follow trough and overlapping action</i>	57
Gambar 5.11 Gerakan yang memakai teknik <i>Straight ahead</i>	58
Gambar 5.12 Gerakan yang memakai teknik <i>pose to pose</i>	58
Gambar 5.13 Staging posisi Lobang yang melihat masyarakat	59
Gambar 5.14 Salah satu <i>appeal</i> yang terdapat pada film animasi prndek “KARTA & LOBANG”	60
Gambar 5.15 Anak Buah terlempar jauh terkena pukulan Lobang.....	60
Gambar 5.16 Masyarakat berdemo di depan Tugu Yogyakarta	61
Gambar 5.17 Lobang meminta kepada Bos Besar untuk menghentikan pembangunan Hotel.	61
Gambar 5.18 Konsep dialog yang digunakan	62
Gambar 5.19 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada stage 1....	62
Gambar 5.20 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada stage 2....	63
Gambar 5.21 Lobang bertarung melawan Anak Buah Bos Besar pada stage 3....	63
Gambar 5.22 Lobang bertarung melawan Mandor 1 pada stage 1	63
Gambar 5.23 Lobang bertarung melawan Mandor 2 Bos Besar pada stage 2	64
Gambar 5.24 Lobang bertarung melawan Bos Besar pada stage 3.....	64
Gambar 5.25 Lobang terkena serangan Bos Besar pada stage 3.....	64
Gambar 5.26 Lobang berhasil mengalahkan Bos Besar pada stage 3.....	65
Gambar 5.27 Bos Besar meninggalkan Lobang dan mengingkari janjinya	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timline pengerjaan karya film animasi “KARTA & LOBANG”	6
Tabel 3.1 Rancangan awal treatment film animasi “KARTA & LOBANG”	12
Tabel 4.1 Treatment yang telah mengalami sedikit perubahan.....	28
Tabel 4.2 Storyboard yang telah mengalami sedikit perubahan	31
Tabel 5. 1 Biaya perlengkapan produksi.....	66
Tabel 5. 2 Biaya kebutuhan saat proses produksi	66
Tabel 5. 3 Biaya keseluruhan.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan/kesan kepada masyarakat. Mulai dari hiburan, edukasi, sejarah, bahkan dokumenter. Teknik yang digunakan dalam pembuatannya pun juga beragam. Salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik animasi 2D *pixel art*.

Pixel art merupakan sebuah bentuk seni digital di mana detail dalam gambar yang diwakili pada tingkat *pixel*. *Pixel art* sering di jumpai pada komputer dan *video game* pada tahun 1980 – 1990an. Pertama kali istilah Teknik *pixel art* diterbitkan oleh Adele Goldberg dan Robert Flegal dari *Xerox Palo Alto Research Center* pada tahun 1982. Namun konsep ini sudah ada sekitar 10 tahun sebelum itu, misalnya dalam sistem *SuperPaint* Richard Shoup di tahun 1972, yang juga di *Xerox PARC*. (<http://informatikamu.com/penjelasan-tentang-pixel-art/>)

Kata diambil dari bahasa sansekerta *k ta* dan artinya secara harfiah adalah “pekerjaan yang telah dicapai” dari akar kata *k* yang juga menghasilkan kata “karya” dalam bahasa Indonesia. Namun dalam bahasa Jawa Kuno ada pergeseran semantik dan artinya menjadi “makmur, maju, sedang berkembang, ulung, sempurna”. Arti kedua inilah yang biasanya digunakan dalam nama-nama tempat di Nusantara, dan mendasari pemberian judul animasi ini. Judul ini diambil karena mempunyai arti “sedang berkembang”.

Dengan pembangunan sebuah kota merupakan sebuah proses perkembangan dalam sebuah negara khususnya di negara Indonesia ini yang merupakan negara berkembang. Contoh nyata dalam hal ini dapat dilihat proses pembangunan di sudut kota Yogyakarta, yang akhir-akhir tahun ini banyak sekali pendirian gedung-gedung pencakar langit. Semakin banyak

gedung-gedung yang berdiri maka akan semakin banyak lahan atau kawasan hijau yang hilang, tak hanya itu pembangunan itu pun juga dilakukan di dekat pemukiman penduduk. Sehingga banyak dampak negatif yang bermuculan dari pembangunan ini, dari sulitnya mencari air bersih hingga sulitnya menghirup udara segar.

Peristiwa ini juga diangkat di sebuah film berjudul “Belakang Hotel” yang diproduksi oleh Watchdoc pada tahun 2014. Pada film berdurasi 40 menit ini menceritakan peristiwa keringnya sumur warga di sekitar hotel dan gedung-gedung lainnya. (<https://wargaberdaya.wordpress.com/>)

Bulan maret tahun 2015, sekitar 70 musisi menggelar aksi dengan bermain musik di depan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat atau tepatnya di Alun-alun Utara. Hal ini dilakukan karena mereka merasa prihatin dengan maraknya pembangunan hotel di Yogyakarta. (<http://regional.kompas.com/read/2015/04/08/18104881/Makin.Banyak.Hotel.di.Yogyakarta.Musisi.Gelar.Aksi.di.Depan.Keraton>)

Untuk menyikapi masalah diatas, animasi ini diharapkan mampu mengajak masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan dengan media animasi. Media yang efektif memberikan pesan kepada manusia, dan atas pesan yang disampaikan ini diharap masyarakat mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik. Khususnya lebih peduli terhadap lingkungan dengan tidak melakukan pembangunan yang berlebihan dan tidak menghilangkan kawasan hijau yang dapat menjadi resapan air dan terciptanya udara segar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan adalah :

1. Bagaimana cara menerapkan *Pixel Art* ke dalam karya film animasi dua dimensi?
2. Bagaimana menerapkan teknik animasi dua dimensi untuk penciptaan karya film animasi “KARTA & LOBANG”?
3. Bagaimana meningkatkan kesadaran dampak negatif pembangunan hotel di Yogyakarta?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan film animasi “KARTA & LOBANG” dengan Teknik Animasi 2D *Pixel Art* antara lain

1. Mengetahui teknik *Pixel Art*.
2. Mengetahui proses dan cara pembuatan *Pixel Art*.
3. Mengetahui proses dan cara penerapan *Pixel Art* dalam karya animasi 2D.

D. Sasaran

Target audien karya film animasi “KARTA & LOBANG” dengan menggunakan teknik animasi 2D *Pixel Art* ini adalah dewasa dari umur 17 tahun keatas, perempuan dan laki-laki. Karena animasi ini merupakan sebuah kritikan yang akan diberikan kepada pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir dari pembuatan Film Animasi “KARTA & LOBANG” dengan Menggunakan Teknik Animasi 2D Pixel Art adalah

Judul Karya : Karta
Teknik : Animasi 2D Pixel Art
Desain Karya : Film Animasi
Durasi : 5 menit 30 detik
Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*
Render : format mp4, H264, dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan film animasi “KARTA & LOBANG” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Pra Produksi

a. Skenario dan *Treatment*

Skenario adalah keseluruhan ide cerita yang dituang dalam bentuk tulisan, menjabarkan mengenai latar belakang, 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.

2. Produksi

a. *Background*

Gambar gambar latar belakang animasi “KARTA & LOBANG” yang mengisi setiap *shot*. Termasuk beberapa *foreground* dan properti yang mengisi setiap bagian *shot*-nya.

b. *Sprite Animating*

Pembuatan potongan gerakan animasi tokoh atau karakter yang nantinya dapat disusun menjadi sebuah adegan dalam animasi “KARTA & LOBANG”. *Sprite* tidak lain juga animasi yang dibutuhkan setiap *shot*-nya, yang nantinya akan digabungkan dengan *sprite* yang lain agar menjadi adegan yang utuh.

3. Pasca produksi

a. *Compose*

Proses penggabungan gerakan atau *sprites* setiap karakter dan latar belakang sesuai dengan adegan yang dibutuhkan dalam setiap *shot* animasi “KARTA & LOBANG” beserta dengan pergerakan kameranya.

b. *Visual Effect*

Penambahan efek visual yang dibutuhkan setiap adegan dalam animasi karta, yang bertujuan untuk mempercantik dan memperkuat cerita animasi “KARTA & LOBANG” tersebut.

c. *BGM dan Sound Effect*

Proses pembuatan musik latar belakang animasi “KARTA & LOBANG” dan suara pendukung lainnya yang dibutuhkan. Musik ini juga yang akan mendukung dan memperkuat cerita yang akan mempengaruhi hasil akhir video animasi “KARTA & LOBANG”.

d. *Editing*

Editing adalah proses dimana video animasi yang telah di-*compose* kemudian di gabungkan dengan *BGM* dan penyusunan *sound effect* yang disesuaikan dengan setiap adegan, yang kemudian memasuki tahap akhir dalam *editing* yaitu *rendering*.

e. *Mastering*

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

4. *Timeline*

Berikut ini adalah jadwal mingguan proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “KARTA & LOBANG”. Proyek direncanakan mulai pada bulan Februari 2016 dan selesai hingga akhir Mei 2016. Selengkapnya dapat dibaca pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 *Timline* pengerjaan karya film animasi “KARTA & LOBANG”

Kegiatan	Februari	Maret	April	Mei
Konsep Cerita	█			
Karakter			█	
Rundown Cerita			█	
Penyusunan Naskah			█	
Software + Hardware			█	
Music			█	
Background		█	█	
Animating + Property			█	█
Compositing			█	█
Editing			█	█
Rendering			█	█
Mastering				█