

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SI ACENG”  
DALAM PENGAMALAN DASA DARMA PRAMUKA  
EPISODE RELA MENOLONG DAN TABAH**



**Dimas Eri Eka Prabowo**  
NIM 1400089033

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

**2017**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SI ACENG”  
DALAM PENGAMALAN DASA DARMA PRAMUKA  
EPISODE RELA MENOLONG DAN TABAH**

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



Disusun oleh:

**DIMAS ERI EKA PRABOWO**  
NIM. 1400089033

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

**2017**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

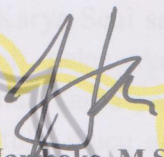
### **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SI ACENG” DALAM PENGAMALAN DASA DARMA PRAMUKA EPISODE RELA MENOLONG DAN TABAH**

Disusun oleh:

**Dimas Eri Eka Prabowo**

NIM. 1400089033

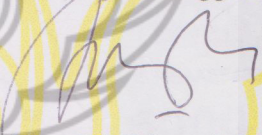
Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **14 JUL 2017**.....



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

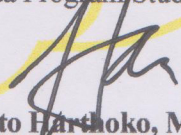


**Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji



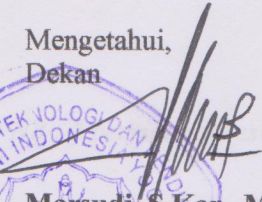
**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

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 dibawah ini,

Nama : Dimas Eri Eka Prabowo  
No. Induk Mahasiswa : 1400089033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D“SI ACENG ”  
DALAM PENGAMALAN DASA DARMA  
PRAMUKA EPISODE RELA MENOLONG DAN  
TABAH

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, 15 Juni 2017  
Yang menyatakan

\*

Dimas Eri Eka Prabowo  
NIM. 1400089033

*NB : \* bermaterai sesuai ketentuan*

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, Penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi 2D “SI ACENG”. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penulisan maupun kata-kata yang digunakan. Oleh karena itu, baik kritik maupun saran yang bersifat membangun guna perbaikan laporan tugas akhir ini lebih lanjut, akan penulis terima. Karya Tugas Akhir ini sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moriil, dan materiil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggan Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S. Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Dosen Wali dan Dosen Pembimbing I;
6. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
7. Kathryn Widhiayanti, S.Kom.,M.Cs., selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Yogyakarta, 15 Juni 2017

Dimas Eri Eka Prabowo

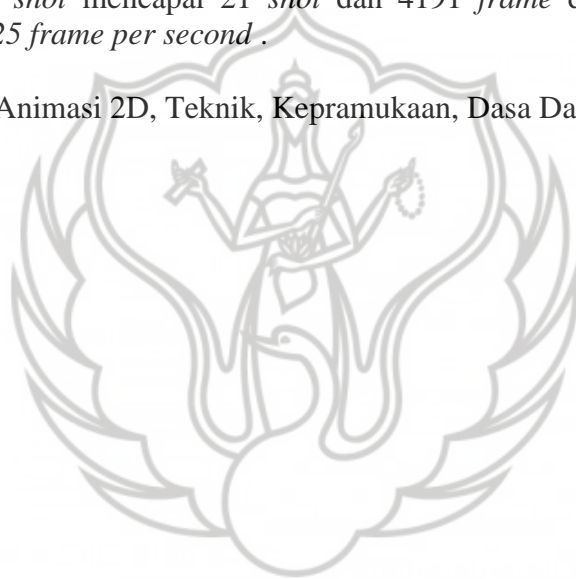
## ABSTRAK

Melihat berkembangnya Kepramukaan di Indonesia, menjadikan anak Indonesia lebih semangat untuk menimba ilmu, menciptakan ide pada film animasi bertemakan Kepramukaan bertujuan untuk memudahkan anak Indonesia untuk mencerna pelajaran yang ada di dalam Kepramukaan.

Teknik Animasi 2D digunakan dalam penciptaan karya Animasi “Si Aceng” yang bertemakan Kepramukaan dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Si Aceng” yang bernuansa Kepramukaan, didalamnya berisi kegiatan seorang pramuka yang memiliki pesan-pesan moral yang baik, agar menjadikan anak Indonesia yang bisa mengamalkan Dasa Darma Pramuka.

Penciptaan Film Animasi “Si Aceng” berdurasi utuh 2 menit 35 detik, dengan jumlah *shot* mencapai 21 *shot* dan 4191 *frame* dengan format *HDTV 1920x1080 px 25 frame per second*.

Kata Kunci : Animasi 2D, Teknik, Kepramukaan, Dasa Darma Pramuka



## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAKSI .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
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 .....	3
3. Pascaproduksi .....	4
BAB II EXPLORASI.....	5
A. Landasan Teori .....	5
B 12 Prinsip Animasi .....	6
1. <i>Squash and Stretch</i> .....	6
2. <i>Anticipation</i> .....	6
3. <i>Staging</i> .....	6
4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	6
5. <i>Follow through and Overlapping Action</i> .....	7
6. <i>Slow In and Slow out</i> .....	7
7. <i>Arcs</i> .....	7
8. <i>Secondary Action</i> .....	7
9. <i>Timing and Spacing</i> .....	7
10. <i>Exaggeration</i> .....	8
11. <i>Solid Drawing</i> .....	8
12. <i>Appeal</i> .....	8
B. Tinjauan Karya .....	8

1.	<i>Cyanide &amp; Happiness</i> .....	9
2.	<i>We Bare Bears</i> .....	9
3.	<i>Tom and Jerry</i> .....	10
4.	<i>Kungfu Panda</i> .....	10
BAB III PERANCANGAN .....		11
A.	Cerita .....	11
1.	Tema .....	11
2.	Sinopsis.....	11
3.	<i>Positioning</i> .....	11
4.	<i>Visualisasi</i> .....	12
5.	<i>Treatment</i> .....	12
6.	Naskah/Skenario .....	16
B	Desain .....	20
1.	Tokoh/Karakter.....	20
2.	Properti/Assets .....	25
3.	Lingkungan.....	25
4.	Musik/Lagu.....	26
5.	Pengisi Suara.....	26
6.	Efek Suara.....	26
7.	Durasi.....	26
8.	<i>Storyboard</i> .....	27
BAB IV PEWUJUDAN .....		29
A.	Praproduksi.....	29
1.	Konsep Dasar.....	29
2.	Desain Karakter .....	30
B.	Produksi.....	35
1.	<i>Assets</i> .....	35
C.	Pascaproduksi .....	41
1.	<i>Compositing</i> .....	41
2.	<i>Visual effect</i> .....	53
3.	<i>Scoring and Sound effect</i> .....	54
4.	<i>Editing &amp; Final Render</i> .....	55
5.	<i>Merchandising</i> .....	56
BAB V PEMBAHASAN .....		57
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	57
1.	<i>Squash and Stretch</i> .....	57



2.	<i>Anticipation</i> .....	58
3.	<i>Staging</i> .....	58
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	59
5.	<i>Follow through and Overlapping Action</i> .....	60
6.	<i>Slow In and Slow out</i> .....	60
7.	<i>Arcs</i> .....	61
8.	<i>Secondary Action</i> .....	62
9.	<i>Timing and Spacing</i> .....	62
10.	<i>Exageration</i> .....	63
11.	<i>Solid Drawing</i> .....	64
12.	<i>Appeal</i> .....	64
B.	Pembahasan Isi Film .....	65
1.	Preposisi.....	65
2.	Konflik.....	66
3.	Resolusi.....	67
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi .....	69
1.	Biaya Perlengkapan .....	69
2.	Biaya tenaga kerja langsung .....	69
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	70
4.	Biaya <i>Mervhandise</i> Pameran .....	70
BAB VI PENUTUP .....		71
1.	Kesimpulan.....	71
2.	Saran .....	71
3.	Daftar Pustaka.....	72
LAMPIRAN.....		73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Cyanide &amp; Happiness "Smoke Signal"</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>We Bare Bears (Cartoon Network)</i> .....	9
Gambar 2.3 <i>Tom and Jerry</i> .....	10
Gambar 2.4 <i>Kungfu Panda</i> .....	10
Gambar 3.1 Karakter Si Aceng .....	20
Gambar 3.2 Karakter Si Mamat .....	21
Gambar 3.4 Karakter Si Olan .....	22
Gambar 3.4 Karakter Si Putri .....	23
Gambar 3.4 Karakter Si Ucup .....	24
Gambar 3.6 Suasana Bumi Perkemahan .....	25
Gambar 3.7 Suasana di dalam Bumi Perkemahan .....	25
Gambar 3.8 Api unggun Bumi Perkemahan .....	26
Gambar 3.9 <i>Storyboard Shot 1-10</i> .....	27
Gambar 3.10 <i>Storyboard shot 11-18</i> .....	28
Gambar 4.1 Karakter Si Aceng .....	30
Gambar 4.2 Karakter Si Mamat .....	31
Gambar 4.3 Karakter Si Olan .....	32
Gambar 4.4 Karakter Si Putri .....	33
Gambar 4.5 Karakter Si Ucup .....	34
Gambar 4.6 <i>Background shot 2</i> .....	36
Gambar 4.7 <i>Background shot 3</i> .....	36
Gambar 4.8 <i>Screenshot pembuatan property shot 4</i> .....	37
Gambar 4.9 <i>Screenshot Pembuatan property shot 5</i> .....	37
Gambar 4.10 <i>Screenshot proses pewarnaan karakter shot 15</i> .....	38
Gambar 4.11 <i>Screenshot proses pewarnaan karakter shot 19c</i> .....	38
Gambar 4.12 <i>Screenshot proses penganimasian shot 18b</i> .....	39
Gambar 4.13 <i>Screenshot proses penganimasian shot 23a</i> .....	40
Gambar 4.14 <i>Screenshot proses pembuatan element shot 19b</i> .....	40
Gambar 4.15 <i>Screenshot proses pembuatan element shot 14</i> .....	41
Gambar 4.16 <i>Compositing shot 1</i> .....	43
Gambar 4.17 <i>Compositing shot 2</i> .....	43
Gambar 4.18 <i>Compositing shot 3</i> .....	44

Gambar 4.19 <i>Compositing shot 4</i> .....	44
Gambar 4.20 <i>Compositing shot 5</i> .....	45
Gambar 4.21 <i>Compositing shot 6</i> .....	45
Gambar 4.22 <i>Compositing shot 7</i> .....	46
Gambar 4.23 <i>Compositing shot 8</i> .....	46
Gambar 4.24 <i>Compositing shot 9</i> .....	47
Gambar 4.25 <i>Compositing shot 10</i> .....	47
Gambar 4.26 <i>Compositing shot 11</i> .....	48
Gambar 4.27 <i>Compositing shot 12</i> .....	48
Gambar 4.28 <i>Compositing shot 13</i> .....	49
Gambar 4.29 <i>Compositing shot 14</i> .....	49
Gambar 4.30 <i>Compositing shot 15</i> .....	50
Gambar 4.31 <i>Compositing shot 16</i> .....	50
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 17</i> .....	51
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 18</i> .....	51
Gambar 4.34 <i>Compositing Openning</i> .....	52
Gambar 4.35 <i>Compositing Credit tittle</i> .....	52
Gambar 4.36 <i>Screenshot penggabungan shot</i> .....	53
Gambar 4.37 <i>Screenshot penggabungan shot</i> .....	53
Gambar 4.38 <i>Screenshot proses pemotongan background music</i> .....	54
Gambar 4.39 <i>Screenshot proses editing background music</i> .....	55
Gambar 4.40 <i>Screenshot proses editing dan rendering</i> .....	56
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip <i>squash and stretch</i> .....	57
Gambar 5.2 Penerapan Prinsip <i>anticipation</i> .....	58
Gambar 5.3 Penerapan Prinsip <i>staging</i> .....	58
Gambar 5.4 Penerapan Prinsip <i>straight ahead</i> .....	59
Gambar 5.5 Penerapan Prinsip <i>pose to pose</i> .....	60
Gambar 5.6 Penerapan Prinsip <i>follow through and overlapping action</i> .....	60
Gambar 5.7 Penerapan Prinsip <i>slow in and slow out</i> .....	61
Gambar 5.8 Penerapan Prinsip <i>archs</i> .....	61
Gambar 5.9 Penerapan Prinsip <i>secondary action</i> .....	62
Gambar 5.10 Penerapan Prinsip <i>timing and spacing</i> .....	63
Gambar 5.12 Penerapan Prinsip <i>exageration</i> .....	63
Gambar 5.13 Penerapan Prinsip <i>solid drawing</i> .....	64
Gambar 5.14 Penerapan Prinsip <i>appeal</i> .....	64
Gambar 5.15 Karakter Aceng berjalan menuju bumi perkemahan.....	65

Gambar 5.16 Karakter Aceng dan Mamat.....	65
Gambar 5.17 Karakter Olan yang sedang kesusahan.....	66
Gambar 5.18 Karakter Aceng sedang kesulitan.....	66
Gambar 5.19 Karakter Aceng mendapat ide.....	67
Gambar 5.20 Mamat menaiki pundak Aceng. ....	67
Gambar 5.21 Aceng tetap tabah ketika sedang menolong.....	68
Gambar 5.22 Aceng memberikan dahan kepada Olan.....	68



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> Film Animasi "Si Aceng" .....	12
Tabel 4.1 Data <i>compsiting</i> Animasi "Si Aceng" .....	42
Tabel 4.2 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 1</i> .....	43
Tabel 4.3 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 2</i> .....	43
Tabel 4.4 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 3</i> .....	44
Tabel 4.5 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 4</i> .....	44
Tabel 4.6 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 5</i> .....	45
Tabel 4.7 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 6</i> .....	45
Tabel 4.8 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 7</i> .....	46
Tabel 4.9 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 8</i> .....	46
Tabel 4.10 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 9</i> .....	47
Tabel 4.11 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 10</i> .....	47
Tabel 4.12 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 11</i> .....	48
Tabel 4.13 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 12</i> .....	48
Tabel 4.14 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 13</i> .....	49
Tabel 4.15 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 14</i> .....	49
Tabel 4.16 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 15</i> .....	50
Tabel 4.17 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 16</i> .....	50
Tabel 4.18 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 17</i> .....	51
Tabel 4.19 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>shot 18</i> .....	51
Tabel 4.20 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>Opening</i> ..	52
Tabel 4.21 Jumlah <i>frame</i> dan Durasi <i>Credit tittle</i> .....	52
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan .....	69
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung ..	69
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan .....	70
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran ..	70

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan berupa visual dan suara. Macam-macam film adalah film pendek, film series, film movie, dokumenter dan film animasi. Animasi sudah menjadi salah satu media alternatif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat mulai dari hiburan, edukasi, sejarah bahkan dokumenter. Semakin banyaknya animasi di seluruh dunia dengan berbagai jenis, begitu juga animasi di Indonesia yang mulai semakin banyak, maka ini adalah kesempatan yang bagus bagi animator dan pelaku kreatif menyampaikan kepeduliannya terhadap lingkungan. Animasi dianggap efektif menyampaikan pesan ajakan peduli lingkungan karena selain untuk tujuan itu, animasi memiliki sifat bawaan atau kesan penonton bahwa animasi itu menghibur, unik, lucu, dan bernilai seni.

Kita sudah mengetahui bahwa hampir seluruh sekolah di Indonesia memiliki kegiatan ekstrakurikuler Kepramukaan, yang bertujuan untuk menjadikan wadah agar penerus bangsa Indonesia memiliki kepribadian yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, berjiwa patriotik, taat hukum, menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa, memiliki kecakapan hidup sebagai kader bangsa dalam menjaga, membangun Negara Kesatuan Republik Indonesia, mengamalkan Pancasila, serta melestarikan lingkungan hidup.

Kepramukaan menjadi organisasi di Indonesia pada tanggal 9 maret 1961, hal ini dilakukan karena banyaknya organisasi kepanduan yang berbeda-beda, untuk menghindari hal tersebut, didirikanlah Gerakan Pendidikan Kepanduan Praja Muda Karana, yang disingkat menjadi GERAKAN PRAMUKA (Sunardi, 2001:35).

Untuk menyikapi masalah tersebut, film animasi serial “Si Aceng” episode “Pengamalan Dasa Darma Pramuka ke-5”. bermaksud untuk mengajak teman-teman untuk bisa mengamalkan hal positif yang telah didapat

dari kegiatan Pramuka, yang akan dituangkan ke dalam bentuk film Animasi, karena film Animasi merupakan media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung kepada manusia. Animasi juga memiliki visual, karakter, cerita, dan audio, yang mana kesatuan elemen tersebut dalam satu waktu dianggap efektif memberikan kesan kepada manusia supaya mau bergerak menuju perubahan yang lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi "Si Aceng":

1. Bagaimana membuat animasi yang bernuansa kepramukaan?
2. Bagaimana membuat animasi yang menjelaskan tentang Dasa Darma Pramuka ke-5 "Rela Menolong dan Tabah"?

## **C. Tujuan**

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan Animasi yang bertemakan Kepramukaan yaitu :

1. Memberikan wawasan kepada para penonton bahwa Kepramukaan dapat membangun watak yang baik.
2. Dasa Darma Pramuka ke-5 "Rela Menolong dan Tabah" menjadi panduan untuk bisa bermasyarakat dengan baik.
3. Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk mengenalkan dunia Pramuka kepada penonton.

## **D. Sasaran**

Target audiens menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 5 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Dari berbagai tingkat Pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

## E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi ‘Si Aceng’ adalah :

- Judul Karya : “Si Aceng” dalam Pengamalan Dasa Darma Pramuka  
Episode Relu Menolong dan Tabah
- Teknik : Animasi 2D
- Desain Karya : Edukasi
- Durasi : 2 menit 35 detik
- Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 frame per second
- Render : Format mp4, H264 dan .MOV

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi ‘Si Aceng’ 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 dan 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*

*Storyreel* merupakan *storyboard* bergerak menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audio visual.

### 2. Produksi

#### a. *Background*

Gambar latar belakang animasi “Si Aceng” yang mengisi 18 *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.



- b. *Animating*  
Gerakan animasi karakter yang termasuk dalam 12 shot, terdiri dari gerakan pada background dan karakter.
3. Pascaproduksi
    - a. *Compose*  
Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan *background*, termasuk gerakan *panning* dan *tracking* kamera.
    - b. *Visual effect*  
Tambahkan efek visual dalam beberapa adegan, efek visual ini akan mempercantik secara visual setiap adegan yang ada di dalam animasi.
    - c. BGM 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 animasi.
    - d. *Editing*  
Dalam proses editing, video animasi yang telah di-*compose* kemudian digabungkan dengan BGM 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*.