

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN ANIMASI 2D
“RASIAN”**



Karin Sebrina
NIM 1400078033

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

2018

PENCIPTAAN ANIMASI 2D “RASIAN”

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



Disusun oleh:
Karin Sebrina
NIM 1400078033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

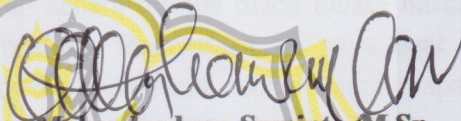
PENCIPTAAN ANIMASI 2D "RASIAN"

Disusun oleh:

Karin Sebrina


NIM 1400078033

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 18 JAN 2018



Mahendradewa Suminto, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Pandan Parcanom Purwacandra, M.Kom.

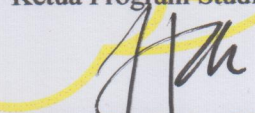
Pembimbing II / Anggota Penguji



Matahari Bhakti Nendya, M.T.

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.

NIP. 19710611 199803 1 002



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Karin sebrina

No. Induk Mahasiswa : 1400078033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN ANIMASI 2D“RASIAN ”

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, 24 Januari 2018

Yang menyatakan



Karin Sebrina

NIM. 1400078033

NB : * bermaterai sesuai ketentuan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah SWT, yang telah memberikan nikmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat melalui berbagai proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta hingga semester akhir. Karya Animasi 2D “Rasian” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai bukti nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Penciptaan Animasi 2D “Rasian” mulanya muncul dari pikiran tentang mimpi anak kecil yang ingin diperjuangkan ketika dewasa. Karena masa dewasa pikiran orang lebih realistis untuk bertahan hidup dibandingkan memenuhi mimpi masa kecil. Di era teknologi ini penyampaian dengan media visual bergerak lebih efektif dan cepat dibandingkan melalui media tulisan.

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua Ayah Suparno dan Ibu Sekar Sari tercinta, yang memberikan doa, motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, materil dan inspirasi, serta saudara dan saudari yang selalu memberikan semangat walaupun mereka semua jauh dari Yogyakarta;
2. Almamater Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen wali;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
9. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku dosen pembimbing II;

10. Matahari Bhakti Nendya, M.T., selaku penguji ahli;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Rekan kerabat kerja yang telah membantu menyelesaikan karya ini dimulai dari proses pembuatan aset, *animate* dan *composite*. Adapun yang terlibat proses pembuatannya adalah Klara Theresya, Mohammad Amar Shidiq, Karina Sungsang, Khairunnisa, dan Bestari Nida Fadhilah;
13. Rekan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2014 yang luar biasa, serta rekan animasi 2012, 2013 dan 2015 yang telah memberikan dukungan;

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “Rasian” memberikan manfaat bagi semuanya. Apabila ada unsur kesamaan dalam cerita baik dalam kesamaan tokoh dan latar belakang, mohon maaf sebesar-besarnya. Diharapkan kritik dan saran agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 24 Januari 2018

Karin Sebrina

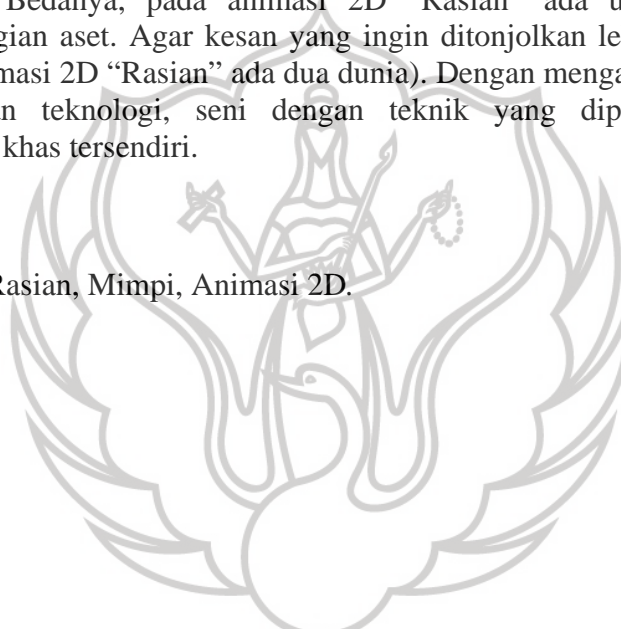
ABSTRAK

Rasian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mimpi. Mimpi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang terlihat atau dialami di tidur dan arti lainnya adalah angan-angan (keinginan atau cita-cita).

Animasi 2D “Rasian” bercerita tentang Widya yang dilema antara mengejar mimpi masa kecilnya sebagai dokter atau tetap menjalani kehidupannya seperti biasa sebagai kasir di minimarket.

Sebagaimana pada umumnya, setiap animasi mempunyai dasar pembuatan yang sama. Bedanya, pada animasi 2D “Rasian” ada unsur campuran 3D khususnya bagian aset. Agar kesan yang ingin ditonjolkan lebih mendalam (latar belakang animasi 2D “Rasian” ada dua dunia). Dengan mengambil sisi positif dari perkembangan teknologi, seni dengan teknik yang dipadukan harapannya memiliki ciri khas tersendiri.

Kata kunci: Rasian, Mimpi, Animasi 2D.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah	2
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. IndikatorCapaianAkhir	3
BAB II EXPLORASI	7
A. LandasanTeori.....	7
B. TinjauanKarya.....	10
BAB III PERANCANGAN	16
A. Konsep	16
B. Pipeline	16
C. Sinopsis.....	17
D. Desain Visual	18
BAB IV PERWUJUDAN	23
A. Praproduksi	23
B. Produksi	42
C. Pascaproduksi	45
BAB V PEMBAHASAN	60
A. Pembahasan Film	60
B. AnggaranBiayadanHargaJualAnimasi	74
BAB VI PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah Satu Adegan dari Animasi <i>The Tatami Galaxy</i>	11
Gambar 2.2 Animasi <i>The Tatami Galaxy</i> Episode 10	11
Gambar 2.3 Salah Satu Karya Yuusuke Nakamura	12
Gambar 2.4 Animasi <i>Way Back to the Sea</i>	13
Gambar 2.5 Animasi <i>Alice In the Wonderland</i>	13
Gambar 2.6 <i>Screenshot</i> Animasi <i>The Day of the Crows</i>	14
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> Komik <i>Annarasumanara</i>	14
Gambar 2.8 <i>Screenshot</i> Cover Novel Mereka Bukan Anakku	15
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> Animasi 2D “Rasian”.....	17
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Widya	18
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Pembeli, Widya Seragam Kasir. dan Ibu.....	19
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Widya Kecil dan Makhluk di Dunia Kertas	20
Gambar 3.5 Sketsa Bangunan Minimarket.....	21
Gambar 3.7 Sketsa Kertas.....	21
Gambar 3.8 Sketsa Dunia Kertas (Mimpi).....	22
Gambar 4.1 Karakter Widya Posisi Depan, dan $\frac{3}{4}$	24
Gambar 4.2 Karakter Widya Posisi Samping dan Belakang.....	24
Gambar 4.3 Ekspresi Widya	25
Gambar 4.4 Karakter Pembeli, Widya dengan Seragam Kasir dan Ibu.....	25
Gambar 4.5 Karakter Widya Kecil dan Makhluk di Dunia Kertas	26
Gambar 4.6 <i>Storyboard Shot</i> 1 – <i>Shot</i> 8	27
Gambar 4.7 <i>Storyboard Shot</i> 9 – <i>Shot</i> 16.....	28
Gambar 4.8 <i>Storyboard Shot</i> 17 – <i>Shot</i> 24.....	29
Gambar 4.9 <i>Storyboard Shot</i> 25 – <i>Shot</i> 32	30
Gambar 4.10 <i>Storyboard Shot</i> 33 – <i>Shot</i> 40.....	31
Gambar 4.11 <i>Storyboard Shot</i> 41 – <i>Shot</i> 47.....	32
Gambar 4.12 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i> “Rasian”.....	41
Gambar 4.13 <i>Background</i> di Dunia Nyata	42
Gambar 4.14 <i>Background</i> di Dunia Kertas	42
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Pembuatan <i>Background</i> dan Properti di Dunia Kertas..	43
Gambar 4.16 <i>Animating Shot</i> 41.....	43
Gambar 4.17 <i>Clean Up Shot</i> 1	44
Gambar 4.18 Pewarnaan <i>Shot</i> 2 Menggunakan <i>Paintool SAI</i>	45
Gambar 4.19 <i>Compositing Shot</i> 1	47
Gambar 4.20 <i>Compositing Shot</i> 2.....	48
Gambar 4.21 <i>Compositing Shot</i> 3.....	48
Gambar 4.22 <i>Compositing Shot</i> 4.....	48
Gambar 4.23 <i>Compositing Shot</i> 5.....	49
Gambar 4.24 <i>Compositing Shot</i> 6.....	49
Gambar 4.25 <i>Compositing Shot</i> 7.....	50
Gambar 4.26 <i>Compositing Shot</i> 22 Secara Keseluruhan.....	50
Gambar 4.27 Pengaturan Suara Menggunakan <i>Adobe Audition</i>	57
Gambar 4.28 <i>Editing</i> Menggunakan <i>Premiere</i>	58
Gambar 4.29 Desain Gantungan Kunci.....	59

Gambar 5.1 <i>Solid Drawing</i>	61
Gambar 5.2 Pose Awal Tidur	61
Gambar 5.3 Pose Akhir Bangkit dan Duduk	62
Gambar 5.4 <i>Squash dan Stretch</i>	62
Gambar 5.5 Gerakan Antisipasi.....	63
Gambar 5.6 Tangan Menarik Plastik.....	63
Gambar 5.7 Kepala Menoleh.....	64
Gambar 5.8 <i>Arcs Parabola</i>	64
Gambar 5.9 <i>Staging Widya</i>	65
Gambar 5.10 <i>Secondary Action</i>	65
Gambar 5.11 <i>Follow Through</i>	66
Gambar 5.12 Ekspresi Kaget	66
Gambar 5.13 Tangan Menarik Plastik.....	67
Gambar 5.14 Pembeli Memberi <i>Form</i> Kepada Widya	67
Gambar 5.15 Widya Menatapi Ibu	68
Gambar 5.16 Widya Merenung	68
Gambar 5.17 Cahaya Putih Keluar dari Kertas	69
Gambar 5.18 Widya Bertemu dengan Makhluk Aneh.....	69
Gambar 5.19 Widya Diajak Pergi oleh Makhluk Aneh	70
Gambar 5.20 Jarum Jam ke Arah Kanan.....	70
Gambar 5.21 Jarum Jam ke Arah Kiri.....	71
Gambar 5.22 Jarum Jam ke Arah Kiri dan Berhenti.....	71
Gambar 5.23 Tulisan dan Gambar di Papan Tulis	72
Gambar 5.24 Widya Menangis.....	72
Gambar 5.25 Widya dan Makhluk Berpisah	73
Gambar 5.26 Makhluk Berubah Menjadi Widya Kecil	73
Gambar 5.27 Widya Menatap Keluar Jendela.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Treatment</i> Animasi 2D Rasian	33
Tabel 4.2 Data <i>compositing</i> Animasi 2D “Rasian”	46
Tabel 4.3 <i>Compositing Shot 1</i>	47
Tabel 4.4 <i>Compositing Shot 2</i>	47
Tabel 4.5 <i>Compositing Shot 3</i>	48
Tabel 4.6 <i>Compositing Shot 4</i>	48
Tabel 4.7 <i>Compositing Shot 5</i>	49
Tabel 4.8 <i>Compositing Shot 6</i>	49
Tabel 4.9 <i>Compositing Shot 7</i>	49
Tabel 4.10 <i>Sound Script</i>	50
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan	74
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	74
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	75
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran.....	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rasian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mimpi. Mimpi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah sesuatu yg terlihat atau dialami dl tidur dan arti lainnya adalah angan-angan (keinginan atau cita-cita). Sedangkan menurut pakar psikologi Sigmund Freud (1900) dalam bukunya *Interpretation of Dream* mimpi adalah jalan bebas hambatan menuju alam bawah sadar.

Mimpi dalam Bahasa Indonesia sendiri memiliki arti yang beragam. Ada yang bermakna mimpi ketika tidur dan bisa juga diartikan sebagai mimpi “impian ataupun cita-cita”. Meski begitu, pada dasarnya mimpi memiliki makna yang sama, yaitu sesuatu yang belum terjadi. Karena dasar ini juga judul animasi 2D ini bernama Rasian, dengan cerita animasinya tentang semangat untuk mewujudkan sesuatu yang belum terjadi. Dengan kata lain menyampaikan pesan tentang sebuah mimpi yang diwakilkan dengan media kreatif, khususnya media animasi 2D.

Media kreatif sebagai sarana penyampaian pesan di zaman modern ini telah banyak memiliki ragam bentuk. Salah satunya ialah animasi. Animasi sendiri merupakan kumpulan gambar yang disusun hingga menghasilkan suatu gerakan yang memiliki makna. Di zaman sekarang, animasi sendiri terbagi secara garis besar menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Adapun pasar yang diminati penonton pada zaman sekarang lebih berfokus pada animasi 3D. Bahkan di Indonesia sendiri studio animasi 3D kian pesat berkembang.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat peminat animasi 2D beralih ke media lain. Terkhusus animasi 2D yang dibuat secara manual, bukan dengan gerakan bantuan *software*. Namun meski begitu, Jepang masih

melestarikan teknik animasi 2D tradisional (manual) ini. Biasanya, orang awam mengenalnya dengan istilah *anime*. *Anime* lebih tepatnya adalah animasi 2D buatan Jepang. Beberapa *anime* sudah masuk dalam nominasi dunia seperti *Spirited Away*, *Howl's Moving Castle*, *5cm per second*, *Kimi no Na wa (Your Name)*, dan masih banyak lagi.

Hal-hal tersebut membuktikan bahwa meskipun animasi 2D terbelakang ketinggalan zaman, teknik ini masih sangat digemari dan diakui oleh masyarakat, tentunya tidak kalah saing dengan animasi 3D dengan kecanggihannya seperti film *Wall-E*, *Zootopia*, ataupun *Rise of the Guardian*. Alasan inilah yang memicu pembuatan animasi “Rasian” dengan bentuk animasi 2D.

Media animasi 2D diharapkan lebih efektif sebagai penyalur pesan, selain menarik bagi penonton di sisi lain media visual yang digambar lebih diunggulkan karena efisiensi dalam pembuatannya (baik dari segi sumber daya manusia maupun biaya).

Dari sudut pandang pribadi hal yang melatarbelakangi pembuatan animasi ini karena prihatin terhadap mimpi masa kecil yang terabaikan. Orang dewasa pada umumnya berstereotip bahwa mimpi masa kecil hanya dipandang sebagai sesuatu yang mustahil dicapai. Hanya mimpi masa kecil semata, tidak lebih. Bahkan ada beberapa orang yang menganggapnya lebih parah, sebagai dongeng belaka. Alasan itu juga yang memotivasi untuk membuat animasi dengan pesan moral positif tentang mimpi masa kecil dapat dicapai jika bersungguh-sungguh.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan teknik animasi 2D pada animasi Rasian?
2. Bagaimana tahapan pembuatan animasi 2D dengan tema membangkitkan semangat mimpi masa kecil?

C. Tujuan

1. Agar dapat memahami penerapan teknik animasi 2D pada animasi Rasian.
2. Agar dapat mengetahui tahapan pembuatan animasi 2D dengan tema membangkitkan semangat mimpi masa kecil.

D. Sasaran

1. Usia : 13 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. S.A.R.A. : Semua suku, agama, ras dan golongan
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Semua kalangan
6. Negara : Indonesia
7. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

- Judul Karya : Rasian
- Desain Karya : *Short Movie Animation*
- Durasi : 4 menit
- Format Video : HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24 *frame per second*
- Render : *Format .mp4, H264*

Indikator yang dicapai dalam animasi 2D “Rasian” dibagi menjadi tiga tahapan, diantaranya praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

1. Praproduksi

a. Pengembangan Konsep

Adapun konsep yang dimaksud ialah konsep seperti ide cerita, lokasi, karakter ataupun konsep yang berhubungan dengan dunia pada cerita.

b. Desain karakter

Desain karakter diciptakan agar ke depannya dalam pembuatan animasi lebih mudah. Untuk awal konsep dibuat coretannya di kertas, setelah itu dipindahkan ke *software digital* seperti *Photoshop*.

c. *Storyboard*

Storyboard memuat cerita yang divisualisasikan dalam gambar, tapi belum pada tahap bergerak. Awalnya *storyboard* digambar di kertas kosong, kemudian di *scan* (dapat juga difoto dengan kamera) dan digambar ulang dengan *software* grafis agar lebih rapi hasilnya.

d. **Penulisan Cerita**

Dari pembuatan sinopsis, *treatment*, hingga penulisan naskah. Penulisan cerita menggunakan perangkat lunak pengolah kata seperti *Microsoft word*.

e. *Animatic Storyboard*

Storyboard yang telah selesai dibuat *animatic*-nya, agar dapat menyesuaikan tempo waktu animasi dengan musik. Pengerjaan *animatic storyboard* rencananya akan dibuat menggunakan *software Toonboom*.

2. **Produksi**

a. **Aset**

Aset dibagi dalam bentuk 2D dan 3D. Di dalam aset terbagi lagi pembuatan *background* dan properti . Adapun pembuatan aset menggunakan 2 *software* yang berbeda (karena menggunakan 2 teknik yang berbeda, 2D dan 3D). Rencananya aset 3D dibuat menggunakan *software Sketch UP* sedangkan aset 2D dibuat menggunakan *software Paintool SAI*.

Aset berfungsi sebagai pendukung bagi cerita terutama karakter yang berperan didalamnya. Proses pembuatan aset 2D dimulai dari *lining* (membuat garis tepi pada setiap objek gambar) hingga *coloring* (pewarnaan). Sedangkan proses pembuatan aset 3D dimulai dari penyusunan balok-balok polos dengan ukuran yang sudah diatur

hingga atur menjadi sebuah bangunan, menambah properti hingga pemberian tekstur.

b. *Animate*

Proses *animate* meliputi pemberian *key* dan *in-between*. *Key* di sini bermaksud pembuatan kunci utama dalam gerakan animasi. Misal gerakan tangan mengambil uang dari tas, gerakan *key*-nya kira-kira ialah tangan diam, tangan masuk ke tas, lalu tangan keluar dari tas dengan memegang uang. Pembuatan *key* ini dibuat dengan tujuan mempermudah dalam membuat animasi. Tahap selanjutnya ialah *in-between*. *In-between* adalah gerakan halus yang didapat dari melihat *key* sebelum dan *key* sesudah, kemudian menggambarannya di antara *key* tersebut. Tujuannya agar animasi yang dihasilkan tidak kaku gerakannya.

c. *Coloring*

Pada tahap akhir adalah *coloring*. *Coloring* adalah proses pewarnaan pada tiap gerakan karakter. *Coloring* juga termasuk bagian dari *animate* tahap akhir. *Coloring* animasi dilakukan dari awal hingga menjadi penuh warna dan enak dipandang penonton. *Coloring* animasi 2D Rasian menggunakan *software paintool SAI* dan *TV Paint*.

d. *BGM*

BGM (atau singkatan dari *background music*) adalah rangkaian musik pendukung yang terdiri dari *scoring*, *sound effect* ataupun *ambience*. Adapun pengolah *BGM* dalam animasi 2D “Rasian” menggunakan *software Adobe Audition*. Sedangkan sumber *BGM* berasal dari *website* dan tidak berbayar.

3. Pascaproduksi

a. *Compositing*

Proses penggabungan antara aset, *animate*, dan *BGM*. Proses *compositing* bertujuan agar hasil animasi yang dicapai sesuai dengan proporsinya, tidak ada *timing* yang terlalu cepat ataupun efek dramatis yang tidak menonjol. Ditambah apabila ingin menambah efek dramatis, diproses inilah yang paling tepat penerapannya.

b. *Mastering*

Proses *mastering* meliputi pengaturan *BGM* yang meliputi *ambience*, *sound effect* dan *scoring*. Bila ada suara yang terlalu pelan di sini proses yang tepat untuk memperbaikinya.

c. *Editing*

Saat proses *editing*, hasil animasi yang sudah di-*compose* akan digabungkan dengan *BGM*.

Bila ada *ambience*, *sound effect* ataupun *scoring* yang terlalu panjang dan terlalu pendek, di proses inilah untuk memperbaikinya. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere*. Selain itu, pada proses editing berfungsi sebagai penambah transisi antara *shot* 1 dengan yang lainnya.

d. *Rendering* dan *Finishing*

Hasil akhir yang sudah di-*edit*, akan di-*render* dalam bentuk *.mp4*. Rincian *format*-nya sudah dijelaskan pada rumusan masalah. Adapun *finishing* yang dimaksud ialah pengkoreksian apabila ada yang cacat, sehingga bisa diperbaiki. Setelah karya sudah selesai, karya dibakar pada kepingan CD untuk pengumpulan.