

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“AM I ALONE?”**



KARINA
NIM 1300043033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“AM I ALONE?”

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



Disusun oleh:

KARINA

NIM. 1300043033

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

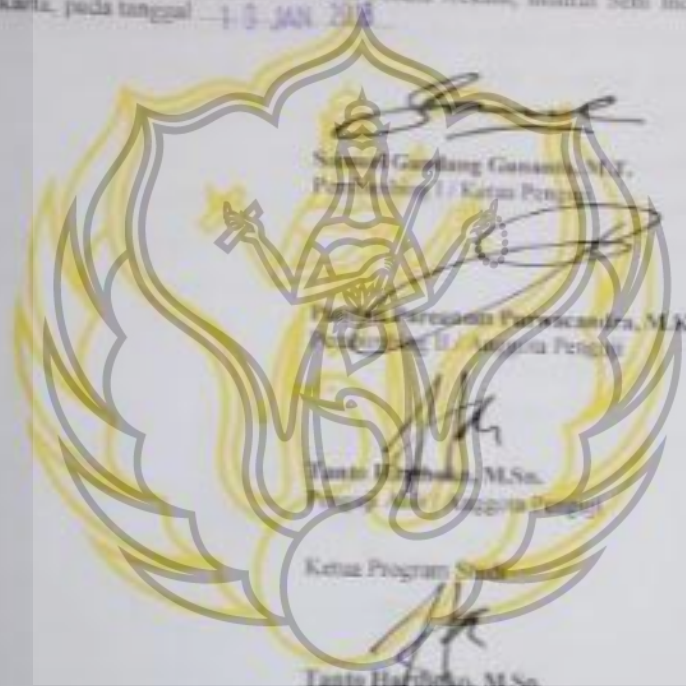
2018



HALAMAN PENGESAHAN
Laporan Tugas Akhir yang berjudul
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL "AM I ALONE?"**

Ditusun oleh:
Karina
NIM. 1301041033

Pemeran, penyajian, 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 Reklam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 13 JAN 2018



Surya Gandang Gunawan, M.T.
Ketua Tim Penguji

Hesti Gregorius Puriscandra, M.Kom.
Ketua Tim II Penguji

Tanto Haryoko, M.Sn.
Ketua Tim Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Haryoko, M.Sn.
NIP. 197106111998031002

Mengesah,
Dekan
Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 196107101987031002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama : Karina

No. Induk Mahasiswa : 1300043033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
BERJUDUL “*AM I ALONE?*”

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 2018

Yang menyatakan

*

Karina

NIM. 1300043033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'amin, puji dan syukur saya ucapkan atas karunia serta nikmat yang telah Allah SWT limpahkan, sehingga semua proses kehidupan, termasuk proses perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dari awal hingga semester akhir dapat dilalui dengan baik. Karya film animasi 2D berjudul “*Am I Alone?*” ini diciptakan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi D-3 Animasi, jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester akhir, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang telah diciptakan. Ilmu yang telah didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan dituangkan penulis dalam sebuah karya film animasi, dengan tujuan selain untuk syarat kelulusan, film ini juga diharapkan dapat mengangkat cerita suka duka kaum disabilitas

Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua ayah dan ibu tercinta, Imam Amirudin dan Tutut Anom Sarie, Adik-adik Rika Surya Agni, Rista Tamara, Desintiana Pilar, Deswanda Palar, eyang kakung dan eyang uti Tangerang Drs. Soetarto dan Dra. Mardewi Murni, keluarga besar embah Palembang Hasan Suranto, dan seluruh keluarga besar atas doa, motivasi, dorongan, cinta, materil, inspirasi, dan kasih sayang serta semangat yang telah diberikan;
2. 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 sekaligus Dosen Penguji Ahli;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Wali;
8. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Penguji I;
9. Pandan Pareanom Purwacandra, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Penguji II;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Oktivani Anggia Rachmallita, Fajar Ruli Denisetiawan, Damara Azalia, Sendika Rahmadanik, Bagas Khoirulloh, Muhammad Arifaza Rafzanjani Bintang, Chandra, Fietrie Nur Maghfiroh, Tri Arfi Darmawan, teman-teman FSMR 2013-2016, alumnus FSMR 2012-2014, kawan-kawan disabilitas, serta kerabat kerja yang telah mendukung dan membantu menyelesaikan film animasi 2D ini;
12. Keluarga Low Vision Indonesia (KALVINDO) yang selalu memberi inspirasi dan semangat;
13. Vinny Alpiani, Karin Sebrina, Williandra Reza Riskie, Andri Crestianto, Osvaldo Jimkelly Lameng, dan Fitri Rizky Aningsih yang telah memberi dorongan, motivasi, dan semangat;
14. Nikolas Damon Ashaky Sanjoyo, Nur Afif, dan Kristyannanda Aprilia Putra yang terus memberi dorongan dan berbagi pengalaman ketika menjalani Tugas Akhir;
15. Teman-teman ORICON yang telah banyak memberi inspirasi;
16. Teman-teman alumnus animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia angkatan 2012 yang selalu kompak, Serta teman-teman seangkatan Indonesia angkatan 2012 yang selalu kompak, Serta teman-teman seangkatan 2013 yang luar biasa, dan adik-adik 2014-2016 yang telah memberikan dukungan.

Semoga hasil akhir karya Film Animasi 2D yang terinspirasi dari suka duka kaum difabel memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 10 Januari 2018

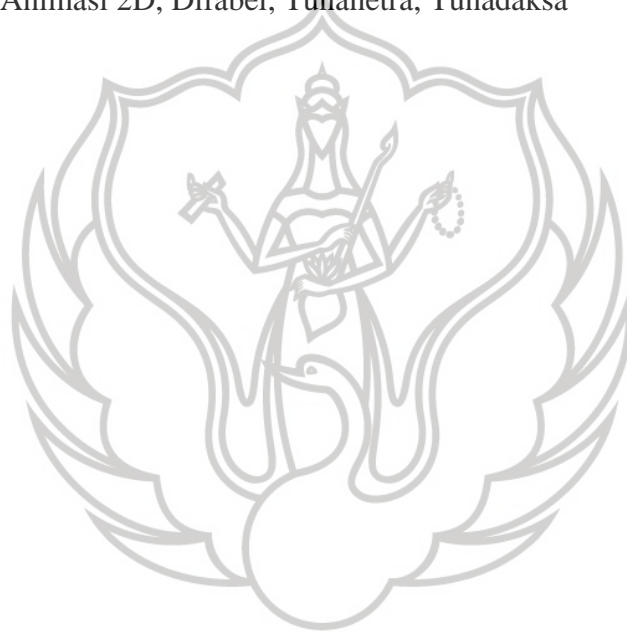


Karina

ABSTRAK

Kita masih sering menjumpai orang-orang yang kesulitan yang bertebaran di pinggiran jalanan, banyak yang meminta pertolongan, namun yang diminta tolongpun kebanyakan seolah tak melihat, dalam film “*Am I Alone?*” yang bertemakan kemanusiaan ini akan diulas sebuah kisah dua orang difabel yang saling tolong menolong dengan teknik dua dimensi *frame by frame* dengan pewarnaan *background* yang lembut dan pewarnaan karakter yang sedikit menyala untuk menonjolkan karakter tersebut.

Kata Kunci : Animasi 2D, Difabel, Tunanetra, Tunadaksa



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	1
C. Tujuan	2
D. Target Audien	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
1. Praproduksi	3
2. Produksi	4
3. Praproduksi	5
BAB II EKSPLORASI	6
A. Landasan Teori	6
1. Pengertian Disabilitas dan Difabel	6
2. Pengertian Tunanetra	7
3. Pengertian Tunadaksa	8
4. Pengertian Animasi	9
B. Tinjauan Karya	14
1. <i>The Intouchable</i>	15
2. <i>The Butterfly Circus</i>	15
3. <i>The Present</i>	16
4. <i>Out of Sight</i>	17
5. <i>The Fairly Odd Parents</i>	18

6. <i>Snoopy</i>	18
BAB III PERANCANGAN	20
A. Konsep Cerita	20
1. Cerita	20
2. Desain	35
3. Musik/Lagu	41
4. <i>Sound Effect</i>	41
5. Pengisi Suara	41
6. Durasi	46
B. Timeline	46
C. Pipeline	49
BAB IV PERWUJUDAN	50
A. Praproduksi	50
B. Produksi	51
1. <i>Assets</i>	54
2. <i>Background</i>	55
3. <i>Property</i>	56
4. <i>Coloring</i>	57
C. Pascaproduksi	59
1. <i>Compositing</i>	59
2. Efek Visual	64
3. <i>Scoring dan Sound effect</i>	65
4. <i>Editing dan Final Render</i>	66
D. Merchandising	66
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	68
1. <i>Squash and Stretch</i>	68
2. <i>Anticipation</i>	69
3. <i>Staging</i>	69
4. <i>Straight ahead action and pose-to-pose</i>	70
5. <i>Follow through and overlapping action</i>	70

6. <i>Slow in and Slow out</i>	71
7. <i>Arcs</i>	71
8. <i>Secondary action</i>	72
9. <i>Timing and Spacing</i>	72
10. <i>Exaggeration</i>	73
11. <i>Solid drawing</i>	74
12. <i>Appeal</i>	74
B. Pembahasan Isi Film	75
1. Preposisi	75
2. Konflik.....	76
3. Resolusi	76
C. Anggaran biaya dan harga jual Animasi	77
1. Biaya Perlengkapan	77
3. Biaya <i>Overhead</i> per Bulan	78
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran.....	79
BAB VI PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>The Intouchable</i>	15
Gambar 2.2 <i>The Butterfly Circus</i>	16
Gambar 2.3 <i>The Present</i>	17
Gambar 2.4 <i>Out of Sight</i>	17
Gambar 2.5 <i>The Fairly Odd Parents</i>	18
Gambar 2.6 <i>Snoopy</i>	18
Gambar 2.7 <i>Malak and the boat</i>	19
Gambar 3.1 <i>Storyboard "Am I Alone?" shot 01-03</i>	31
Gambar 3.2 <i>Storyboard "Am I Alone?" shot 04-06</i>	32
Gambar 3.3 <i>Storyboard "Am I Alone?" shot 07-09</i>	33
Gambar 3.4 <i>Storyboard "Am I Alone?" shot 10</i>	34
Gambar 3.5 Desain karakter tunanetra	35
Gambar 3.6 Desain karakter tunadaksa	35
Gambar 3.7 Desain karakter tampak samping	36
Gambar 3.8 Aset orang di jalanan	36
Gambar 3.9 Aset orang di jalanan	37
Gambar 3.10 Aset kendaraan tampak samping	37
Gambar 3.11 Aset kendaraan tampak depan	38
Gambar 3.12 Aset kendaraan tampak samping $\frac{3}{4}$	38
Gambar 3.13 <i>Background</i> Jalan Raya dan pertokoan	39
Gambar 3.14 <i>Background</i> jalan raya tampak $\frac{3}{4}$	40
Gambar 3.15 <i>Background</i> pertokoan	40
Gambar 3.16 <i>Background</i> Jalan raya	40
Gambar 3.17 <i>Background</i> Jalan raya tampak zebra cross	41
Gambar 3.18 <i>Pipeline</i> film Animasi 2D " <i>Am I Alone?</i> "	49
Gambar 4.1 Desain Karakter Tunanetra Tampak Depan	50
Gambar 4.2 Desain Karakter Tunadaksa Tampak Depan	51
Gambar 4.3 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 01</i>	52
Gambar 4.4 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 03</i>	52
Gambar 4.5 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 04</i>	52
Gambar 4.6 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 05</i>	53
Gambar 4.7 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 06</i>	53
Gambar 4.8 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 09</i>	53
Gambar 4.9 Hasil akhir proses <i>compose</i> animasi <i>shot 10</i>	54
Gambar 4.10 <i>Background</i> jalan raya	55
Gambar 4.11 <i>Background</i> jalan raya	55
Gambar 4.12 Kumpulan aset orang	56
Gambar 4.13 Kumpulan aset kendaraan	57
Gambar 4.14 Proses pembuatan aset kendaraan	57
Gambar 4.15 Proses pewarnaan karakter <i>shot 09</i>	58
Gambar 4.16 Proses pembuatan <i>key</i> dan <i>in-beetween</i> <i>shot 04</i>	59
Gambar 4.17 Proses pembuatan <i>key</i> dan <i>in-beetween</i> <i>shot 10</i>	59
Gambar 4.18 <i>Compositing</i> <i>shot 01</i>	61

Gambar 4.19 <i>Compositing shot</i> 02.....	61
Gambar 4.20 <i>Compositing shot</i> 03.....	61
Gambar 4.21 <i>Compositing shot</i> 04.....	62
Gambar 4.22 <i>Compositing shot</i> 05.....	62
Gambar 4.23 <i>Compositing shot</i> 06.....	62
Gambar 4.24 <i>Compositing shot</i> 07.....	63
Gambar 4.25 <i>Compositing shot</i> 08.....	63
Gambar 4.26 <i>Compositing shot</i> 09.....	63
Gambar 4.27 <i>Compositing shot</i> 10.....	64
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> penggabungan <i>shot</i>	64
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>background music</i>	65
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> proses pemotongan <i>background music</i>	65
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> dan <i>rendering</i>	66
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip <i>squash and stretch</i>	68
Gambar 5.2 Penerapan Prinsip <i>anticipation</i>	69
Gambar 5.3 Penerapan Prinsip <i>Staging</i>	69
Gambar 5.4 Penerapan Prinsip <i>Straight ahead action and pose-to-pose</i>	70
Gambar 5.5 Penerapan Prinsip <i>Follow through and overlapping action</i>	71
Gambar 5.6 Penerapan Prinsip <i>Slow in and Slow out</i>	71
Gambar 5.7 Penerapan Prinsip <i>Arcs</i>	72
Gambar 5.8 Penerapan Prinsip <i>Secondary action</i>	72
Gambar 5.9 Penerapan Prinsip <i>Timing and Spacing</i>	73
Gambar 5.10 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i>	73
Gambar 5.11 Penerapan Prinsip <i>Solid drawing</i>	74
Gambar 5.12 Penerapan Prinsip <i>Appeal</i>	75
Gambar 5.13 Karakter Tunanetra berdiri di pinggir jalan.....	75
Gambar 5.14 Karakter Tunanetra yang kesusahan	76
Gambar 5.15 Karakter Tunadaksa menawarkan bantuan	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film animasi “ <i>Am I Alone?</i> ”	21
Tabel 3.2 <i>Sound Script</i> film animasi “ <i>Am I Alone?</i> ”	42
Tabel 3.3 <i>Timeline</i> film Animasi 2D “ <i>Am I Alone?</i> ”	46
Tabel 3.4 <i>Timeline</i> film Animasi 2D “ <i>Am I Alone?</i> ”	47
Tabel 3.5 <i>Timeline</i> film Animasi 2D “ <i>Am I Alone?</i> ”	48
Tabel 4.1 Data <i>Compsiting</i> animasi “ <i>Am I Alone?</i> ”	60
Tabel 4.2 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 01.....	60
Tabel 4.3 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 02.....	61
Tabel 4.4 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 03.....	61
Tabel 4.5 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 04.....	61
Tabel 4.6 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 05.....	62
Tabel 4.7 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 06.....	62
Tabel 4.8 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 07.....	63
Tabel 4.9 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 08.....	63
Tabel 4.10 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 09.....	63
Tabel 4.11 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 09.....	64
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	77
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	77
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	78
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri kebanyakan anak-anak dan remaja masih saling mencela satu sama lain. Terlebih lagi di zaman yang semakin canggih. Saat ini banyak manusia modern khususnya remaja yang sudah individualis dan tidak sedikit anak-anak yang masih suka mencaci orang di sekitarnya yang kurang mampu, terlebih jika mereka adalah seorang disabilitas, tidak sedikit orang yang bilang mereka tak dapat melakukan apa-apa, lemah, cacat, dan lainnya, masih banyak yang suka mencibir kaum penyandang disabilitas, enggan melihat apalagi menolong mereka yang sedang butuh pertolongan. Namun, tak sedikit pula orang-orang baik dan bijak yang masih memiliki hati besar yang mau menolong tanpa pamrih dan memandang sebelah mata, dan penyandang disabilitas tidak selalu tidak dapat berbuat apa-apa, kaum disabilitas juga banyak yang memiliki keunikan.

Dengan karya ini para penyandang disabilitas diharapkan untuk tetap semangat dan saling suport dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan di sini akan diulas sebuah kisah dua orang penyandang disabilitas yang saling tolong menolong dalam keterbatasan fisik dan kelebihan mereka masing-masing dalam suatu kondisi dimana kebanyakan orang berfikir mereka tidak akan dapat melakukannya tanpa bantuan orang normal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat cerita film animasi tentang sikap kepedulian terhadap kaum disabilitas?
2. Bagaimana membuat film animasi "*Am I Alone?*" agar menarik dan mudah dipahami oleh pemirsa?

C. Tujuan

Tujuan pembuatan animasi ini secara umum adalah untuk memberi himbauan dan mengajak penonton khususnya anak-anak dan remaja untuk peduli kepada sesama manusia terutama terhadap penyandang disabilitas serta mengajak untuk mengulurkan tangan kepada mereka yang membutuhkan pertolongan, setidaknya luangkan sedikit waktu.

D. Target Audien

Target audien film berjudul “*Am I Alone?*” adalah:

1. Usia : 10 Tahun ke atas
2. Rating : R/BO (Remaja dan Bimbingan Orang Tua)
3. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
4. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
5. Status sosial : Semua kalangan
6. Negara : Indonesia
7. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir film animasi “*Am I Alone?*” adalah:

1. Judul karya : *Am I Alone?*
2. Teknik : Animasi 2D
3. Desain karya : Film Animasi 2D
4. Durasi : 2 menit 4 detik
5. *Format video* : *HDTV 1920x1080 px 24 frame per second*
6. *Render* : *Format mp4, H264 dan, MOV*

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*Am I Alone?*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi:

1. Praproduksi

a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, *treatment* cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

b. Desain Karakter

Tahap ini dilakukan setelah penulisan cerita, membuat desain karakter dalam film animasi sangat diperlukan untuk menggambarkan sosok tokoh-tokoh yang terdapat dalam film yang akan dibuat.

c. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi di setiap *shot*-nya.

d. Membuat *Background* dan *Property*

Dalam film “Am I Alone” membutuhkan beberapa *background*, *foreground*, dan beberapa *asset property* yang dibutuhkan sebagai pendukung suasana cerita dalam film animasi ini.

e. Pengisian Suara (*Dubbing*)

Tahap selanjutnya adalah pengisian suara tokoh karakter dalam cerita, dalam karya ini terdapat dua tokoh karakter dan beberapa tokoh pendukung maka akan dilakukan

proses rekaman masing-masing karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

f. Musik

Karya film animasi ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya. Film ini menggunakan musik yang sesuai dengan karakter film yang telah dibuat.

g. *Storyboard* bergerak

Dibuat dari susunan gambar *storyboard* yang sudah menunjukkan gambaran tampilan karya animasi yang akan dibuat, di dalamnya ada musik, dialog, dan efek suara yang sudah disusun sehingga dapat memberikan gambaran alur cerita yang jelas dalam film animasi 2D.

2. Produksi

a. Penganimasian (*Animating*)

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*. Proses *animate* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu *inbetween*, setelah itu dilakukan *clean up*, dan terakhir *colouring*.

Proses ini dilakukan secara bertahap dari manual ke digital. Pada tahap inilah penerapan dua belas prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang akan dilakukan menyesuaikan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan, durasi, hingga *lip sync*.

b. *Compositing*

Compositing akan dilakukan setelah semua proses sebelumnya selesai dengan menggabungkan semua *shot* yang

telah selesai dibuat. Pada tahap ini *backsound* yang sudah jadi juga dimasukkan, menyusun mulai dari *opening*, isi, *ending*, hingga *credi title*.

3. Praproduksi

a. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke *format* video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credi title* di-*render* ke *format* video agar menjadi sebuah film animasi, dengan *format render HDTV 1080*.

b. *Mastering*

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi, dibakar dalam piringan *CD* guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.