

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “KRIK-KRIK”
DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME***



Aditya Arya Nugraha
NIM 1400095033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “KRIK-KRIK”
DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

Aditya Arya Nugraha
NIM 1400095033

**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 “KRIK-KRIK” DENGAN TEKNIK DIGITAL *FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:

Aditya Arya Nugraha

NIM 1400095033

Pameran, penayangan, dan laporan 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 **19 JAN 2018**

Arif Sulistyono, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji

Pandan Pareanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji

Rio Caesar, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan

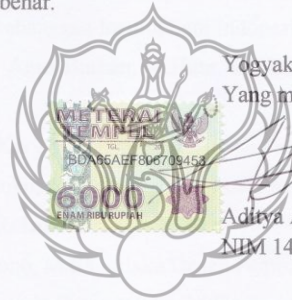


HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Aditya Arya Nugraha
No. Induk Mahasiswa : 1400095033
Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi 2D “Krik-Krik” dengan
Teknik Digital *Frame by Frame*

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 di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 19 Januari 2018

Yang menyatakan

Aditya Arya Nugraha
NIM 1400095033

N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000

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 Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi 2D “Krik-Krik”. 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 moril, 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, serta Dosen wali;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Pandan Poreanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
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, 19 Januari 2018

Aditya Arya Nugraha

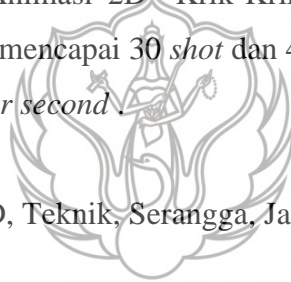
ABSTRAK

Serangga adalah hewan yang beruas dengan mempunyai tingkat adaptasi yang sangat tinggi Serangga merupakan hewan berdarah dingin. Ketika suhu lingkungan menurun, suhu tubuh serangga pun akan ikut menurun.

Teknik Animasi 2D digunakan dalam penciptaan karya Animasi “Krik-Krik” yang bertemakan dunia serangga, khususnya jangkrik dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “Krik-Krik” yang bernuansa fantasi, didalamnya berisi kisah perjuangan seekor jangkrik dalam mengikuti sebuah konser yang diadakan para jangkrik.

Penciptaan Film Animasi 2D “Krik-Krik” berdurasi utuh 3 menit 07 detik, dengan jumlah *shot* mencapai 30 *shot* dan 4179 *frame* dengan format *HDTV 1920x1080 px 25 frame per second*.

Kata Kunci : Animasi 2D, Teknik, Serangga, Jangkrik



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
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	4
3. Pascaproduksi	5
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori	6
B. 12 Prinsip Animasi	7
C. Tinjauan Karya	8
1. <i>Batmetal</i>	8
2. Pada Zaman Dahulu - Ayam dan Helang	9
3. <i>The Song For Rain</i>	9
4. <i>Turbo</i>	10
BAB III PERANCANGAN	11
A. Cerita	11
1. Sinopsis.....	11
2. <i>Treatment</i>	12
3. Naskah	13
4. <i>Storyboard</i>	17
5. <i>Pipeline</i>	18

B	Desain	19
1.	Tokoh/Karakter	19
2.	Lingkungan	21
3.	Pengisi Suara	22
4.	<i>Background Music & Soundtrack</i>	22
BAB IV PEWUJUDAN		23
A.	Praproduksi	23
1.	Konsep Dasar	23
2.	Desain Karakter	24
B.	Produksi	26
1.	<i>Assets</i>	26
2.	<i>Background</i>	27
3.	<i>Property</i>	28
4.	<i>Colouring</i>	29
5.	<i>Animating</i>	29
C.	Pascaproduksi	32
1.	<i>Compositing</i>	32
2.	Efek Visual	47
3.	<i>Scoring and Sound effect</i>	47
4.	<i>Editing & Final Render</i>	53
5.	<i>Merchandising</i>	54
BAB V PEMBAHASAN		55
A.	Penerapan 12 Prinsip Animasi	55
1.	<i>Solid Drawing</i>	55
2.	<i>Squash and Stretch</i>	56
3.	<i>Anticipation</i>	56
4.	<i>Arcs</i>	57
5.	<i>Timing and Spacing</i>	57
6.	<i>Slow In and Slow out</i>	58
7.	<i>Secondary Action</i>	58
8.	<i>Follow through and Overlapping Action</i>	59
9.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	59
10.	<i>Exaggeration</i>	60
11.	<i>Appeal</i>	60

12. Stagging	61
B. Pembahasan Isi Film	61
1. Preposisi.....	61
2. Konflik.....	62
3. Resolusi.....	63
C. Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi	65
1. Anggaran Biaya	65
a. Biaya Perlengkapan	65
b. Biaya tenaga kerja langsung	65
c. Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	66
d. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	66
1. Harga Jual Animasi.....	67
BAB VI PENUTUP	68
1. Kesimpulan.....	68
2. Saran	68
3. Daftar Pustaka.....	69
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Batmetal</i>	8
Gambar 2.2 Pada Zaman Dahulu – Ayam dan Helang	9
Gambar 2.3 <i>The Song For Rain</i>	9
Gambar 2.4 <i>Turbo</i>	10
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> film animasi “Krik-krik”	18
Gambar 3.2 Desain Karakter Jajang	19
Gambar 3.3 Desain Karakter Tumo & Tumi ..	19
Gambar 3.4 Desain Karakter Mc Coak & Kikrik ..	20
Gambar 3.5 Suasana rumah para jangkrik ..	21
Gambar 3.6 Tempat pendaftaran kontes 'Duel'Krik' ..	21
Gambar 3.7 Tempat kontes ‘Duel Krik’ ..	21
Gambar 3.8 Suasana kamar Jajang di animasi “Krik-krik” ..	22
Gambar 4.1 Konsep awal karakter Jajang ..	35
Gambar 4.2 Karakter Jajang fix yang digunakan ..	35
Gambar 4.3 Karakter Mc Coak & Kikrik ..	36
Gambar 4.4 karakter Tumo & Tumi ..	36
Gambar 4.5 <i>Background shot 8</i> ..	38
Gambar 4.6 <i>Background shot 25</i> ..	38
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> sket pembuatan <i>property shot 1</i> ..	39
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> pembuatan <i>property shot 1</i> ..	39
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> proses <i>colouring</i> karakter <i>shot 2</i> ..	40
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>colouring</i> karakter <i>shot 3</i> ..	40
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>animating shot 2</i> ..	41
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> proses <i>animating shot 3</i> ..	41
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>element</i> ..	42
Gambar 4.14 <i>Compositing shot 1</i> ..	44
Gambar 4.15 <i>Compositing shot 2</i> ..	45
Gambar 4.16 <i>Compositing shot 3</i> ..	45
Gambar 4.17 <i>Compositing shot 4</i> ..	45
Gambar 4.18 <i>Compositing shot 5</i> ..	45
Gambar 4.19 <i>Compositing shot 6</i> ..	46

Gambar 4.20 Compositing <i>shot</i> 7.	46
Gambar 4.21 Compositing <i>shot</i> 8.	47
Gambar 4.22 Compositing <i>shot</i> 9.	47
Gambar 4.23 Compositing <i>shot</i> 10.	47
Gambar 4.24 Compositing <i>shot</i> 11.	48
Gambar 4.25 Compositing <i>shot</i> 12.	48
Gambar 4.26 Compositing <i>shot</i> 13.	49
Gambar 4.27 Compositing <i>shot</i> 14.	49
Gambar 4.28 Compositing <i>shot</i> 15.	49
Gambar 4.29 Compositing <i>shot</i> 16.	50
Gambar 4.30 Compositing <i>shot</i> 17.	50
Gambar 4.31 Compositing <i>shot</i> 18.	51
Gambar 4.32 Compositing <i>shot</i> 19.	51
Gambar 4.33 Compositing <i>shot</i> 20.	51
Gambar 4.34 Compositing <i>shot</i> 21.	52
Gambar 4.35 Compositing <i>shot</i> 22.	52
Gambar 4.36 Compositing <i>shot</i> 23.	53
Gambar 4.37 Compositing <i>shot</i> 24.	53
Gambar 4.38 Compositing <i>shot</i> 25.	53
Gambar 4.39 Compositing <i>shot</i> 26.	54
Gambar 4.40 Compositing <i>shot</i> 27.	54
Gambar 4.41 Compositing <i>shot</i> 28.	55
Gambar 4.42 Compositing <i>shot</i> 29.	55
Gambar 4.43 Compositing Opening.	56
Gambar 4.44 Compositing Credit tittle.	56
Gambar 4.45 <i>Screenshot</i> penggabungan <i>shot</i>	56
Gambar 4.46 <i>Screenshot</i> penggabungan <i>shot</i>	57
Gambar 4.47 <i>Screenshot</i> proses pemotongan <i>background music</i>	58
Gambar 4.48 <i>Screenshot</i> proses <i>editing background music</i>	58
Gambar 4.49 <i>Screenshot</i> proses <i>editing dan rendering</i>	59
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i> pada <i>shot</i> 6.	61
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>squash and strech</i> pada <i>shot</i> 28.	62
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>Anticipation</i> pada <i>shot</i> 10.	62
Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>arcs</i> pada <i>shot</i> 19.	63

Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i> pada <i>shot</i> 4.	63
Gambar 5.6 Penerapan prinsip <i>slow in and slow out</i> pada <i>shot</i> 10.....	64
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>secondary action</i> pada <i>shot</i> 2... ..	64
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>follow through</i> pada <i>shot</i> 28.....	65
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i> pada <i>shot</i> 24.....	65
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>exageration</i> pada <i>shot</i> 28.....	66
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>appeal</i> pada <i>shot</i> 13.....	66
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>staggering</i> pada <i>shot</i> 5.....	67
Gambar 5.13 Suasana rumah kompleks para Jangkrik.. ..	67
Gambar 5.14 Jajang sedang melakukan pemanasan.....	68
Gambar 5.15 Jajang sedang berandai-andai dia memenangkan kontes.....	68
Gambar 5.16 Kontestan yang kalah dari sang juara bertahan Kikrik.. ..	69
Gambar 5.17 Penonton mentertawakan suara krik Jajang.. ..	69
Gambar 5.18 Suara krik Jajang fals dan hampir tidak terdengar.	70
Gambar 5.19 Jajang terlilit kabel yang masih dialiri listrik.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> Film Animasi "Krik-Krik"	12
Tabel 4.1 Data <i>compositing</i> Animasi "Krik-Krik"	32
Tabel 4.2 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 1..	34
Tabel 4.3 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 2..	34
Tabel 4.4 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 3..	34
Tabel 4.5 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 4..	35
Tabel 4.6 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 5..	35
Tabel 4.7 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 6..	36
Tabel 4.8 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 7..	36
Tabel 4.9 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 8..	36
Tabel 4.10 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 9..	37
Tabel 4.11 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 10..	37
Tabel 4.12 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 11	38
Tabel 4.13 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 12..	38
Tabel 4.14 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 13..	38
Tabel 4.15 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 14..	39
Tabel 4.16 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 15..	39
Tabel 4.17 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 16..	40
Tabel 4.18 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 17..	40
Tabel 4.19 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 18..	40
Tabel 4.20 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 19..	41
Tabel 4.21 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 20..	41
Tabel 4.22 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 21..	42
Tabel 4.23 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 22..	42
Tabel 4.24 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 23..	42
Tabel 4.25 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 24..	43
Tabel 4.26 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 25..	43
Tabel 4.27 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 26..	44
Tabel 4.28 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 27..	44
Tabel 4.29 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 28..	44
Tabel 4.30 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 29..	45

Tabel 4.31 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>Opening</i> ..	45
Tabel 4.32 Jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>Credit tittle</i>	46
Tabel 4.31 Tabel <i>data sound script</i>	48
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	65
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung... ..	65
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	66
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> Pameran... ..	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut jendelasarjana.com hewan nokturnal adalah hewan yang aktif saat malam hari dan tidur di siang hari. Berbeda dengan kebanyakan hewan lain yang biasanya aktif di saat siang hari dan tidur di saat malam hari. Hewan nokturnal memiliki indera pendengaran, penglihatan, dan penciuman yang sangat tajam yang tentunya diperlukan saat beraktivitas di malam hari yang gelap. Beberapa hewan nokturnal punya penglihatan yang dapat beradaptasi untuk penerangan siang hari maupun malam hari, tetapi beberapa hewan seperti kelelawar hanya bisa aktif saat malam hari saja. Hewan nokturnal menggunakan indera mereka yang tajam untuk bertahan hidup dan mencari mangsa.

Di [website daarelqolam.com](http://website.daarelqolam.com) dijelaskan salah satu hewan nokturnal yang berada dekat manusia yaitu serangga. Serangga adalah golongan hewan terbesar. Serangga telah hidup di bumi kira-kira 350 juta tahun, dibandingkan dengan manusia yang kurang dari dua juta tahun. Selama kurun ini mereka telah mengalami perubahan evolusi dalam beberapa hal dan menyesuaikan kehidupan pada hampir setiap tipe habitat dan telah mengembangkan banyak sifat-sifat yang tidak biasa, indah dan bahkan mengagumkan. Meskipun mereka berukuran kecil, mereka telah menghuni setiap jenis habitat dan jumlah mereka lebih banyak (baik dalam jumlah spesies maupun jumlah individu) daripada jumlah semua hewan lain secara bersama-sama.

Seperti dijelaskan di tulisanterkini.com terdapat beberapa serangga yang aktif di malam hari khususnya serangga nokturnal atau serangga malam selalu tertarik pada cahaya, sebab cahaya membantu mereka sebagai penunjuk jalan. Serangga dapat melihat gelombang cahaya yang lebih panjang daripada manusia dan dapat memilah panjang gelombang cahaya

yang berbeda beda. Serangga dapat melihat panjang gelombang cahaya dari 300-400 nm (mendekati ultraviolet) sampai 600-650 nm (*orange*). Karena film adalah salah satu media yang populer sebagai media penyampaian pesan baik itu edukasi, hiburan, sejarah dan lain-lain.

Maka lewat film animasi “Krik-krik” ini bermaksud untuk memberikan pandangan sekilas kehidupan para serangga khususnya jangkrik yang dibalut dengan fantasi. Dikemas dalam sebuah animasi yang memiliki kesatuan unsur berbagai elemen seperti visual, karakter, cerita, dan audio.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “Krik-krik”

1. Bagaimana proses penciptaan film animasi dua dimensi “Krik-Krik” menggunakan teknik *digital frame by frame* ?
2. Hal apa yang ingin disampaikan melalui film animasi dua dimensi “Krik-Krik” ?

C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan animasi pendek “Krik-krik” ini antara lain :

1. Untuk mengenalkan tentang kehidupan para jangkrik ketika di malam hari.
2. Harapannya setelah menonton tayangan animasi ini orang-orang dapat terhibur.

D. Sasaran

Target audien film ini menurut demografis adalah :

1. Usia : 17 – 30 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki & perempuan
3. Pendidikan : Semua strata pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator pencapaian akhir

Hasil akhir animasi “Krik-krik” adalah :

- | | |
|---------------------|---|
| Judul Karya | : Krik-krik |
| Teknik | : Animasi 2D |
| Desain Karya | : Fantasi |
| Durasi | : 3 menit 07 detik |
| <i>Format Video</i> | : HDTV 1920x1080 px 25 frame per second |
| <i>Render</i> | : Format mp4, H264 dan .MOV |

Indikator pencapaian akhir dari film ini animasi “Krik-krik“ yaitu memiliki beberapa tahapan produksi yang harus dilalui, sehingga menjadi suatu film animasi yang utuh. Berikut beberapa tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

a. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini berawal dari suara jangkrik yang tiap malam berbunyi.

b. Penulisan cerita

Penulisan cerita diawali dengan mencari referensi dan ditulis dalam bentuk sinopsis yang kemudian dijabarkan ke dalam sebuah skenario dan *treatment*. Dengan melakukan tahapan tersebut akan mempermudah dalam pengerjaan ke tahap selanjutnya.

c. Desain karakter

Desain karakter dibuat dalam bentuk yang sederhana, menggunakan referensi serangga terutama jangkrik. Sehingga membantu penonton dalam penerimaan informasi.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat setelah naskah selesai dikerjakan. Sehingga *storyboard* dalam film “Krik-krik” dapat menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan di animating.

e. *Animatic Storyboard*

Tahap ini dilakukan setelah *storyboard* selesai. *Animatic Storyboard* merupakan kumpulan *storyboard* yang menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dalam bentuk audiovisual, juga untuk acuan dalam penentuan *timing* disaat proses *animating*.

2. Produksi

Setelah semua tahapan praproduksi terlaksana, selanjutnya proses produksi. Pada pembuatan film ini dilakukan beberapa tahap produksi, antara lain:

a. *Dubbing*

Proses *dubbing* dengan *talent* yang mengisi suara tokoh-tokoh film animasi “Krik-krik” menggunakan teknik *vocal* yang berbeda-beda pula. Sehingga dapat digunakan untuk proses *lypsync* pada tahap animating.

b. *Animating*

Animating dalam film “Krik-krik” meliputi *key drawing*, *in-between*, serta *clean up* dilakukan dengan bantuan *software Toonbom studio* dan *Photoshop* menggunakan teknik *frame by frame*.

c. *Colouring*

Proses pemberian warna pada karakter. Tahap *colouring* dilakukan setelah proses *animating* selesai

d. *Background*

Tahap awal pembuatan *background* adalah membuat sketsa yang kemudian dilanjutkan ke proses *clean up* dan selanjutnya di *colouring*

e. *Scoring*

Scoring dilakukan setelah proses *dubbing* dikerjakan. Sehingga proses *scoring* juga bisa langsung dikerjakan dengan panduan *animatic storyboard*.

3. Pasca produksi

Setelah selesai tahapan produksi, selanjutnya tahapan terakhir yaitu pasca produksi. Tahap pasca produksi meliputi:

a. *Rendering*

Setelah tahap produksi selesai, maka dilanjutkan ke tahap praproduksi. Proses yang pertama yaitu *rendering* semua *shot* yang selesai di *animating*.

b. *Compositing*

Setelah selesai *rendering* selanjutnya adalah proses penggabungan antara karakter dengan *background*. Hasil *render* akan di *compose* kembali dan di berikan sentuhan komposisi yang baik.

c. *Editing*

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect*.

d. *Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi “Krik-krik”, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan ke dalam bentuk satu *file* film utuh dengan format *.mp4* , kemudian dilakukan proses *burning* kedalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD serta diberi sampul.