

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**  
***“SCREEN TIME”***



**UMMU GHADA**  
NIM 1400090033

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

**2018**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**  
**“SCREEN TIME”**

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



Disusun oleh:

**UMMU GHADA**  
NIM. 1400090033

**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 "SCREEN TIME"

Disusun oleh:  
**Ummu Ghaida**  
NIM. 1400090033

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 17 JAN 2018




Mahendradewa Suminto, M.Sn.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.

Pembimbing II / Anggota Penguji



Drs. M. Suparwoto, M.Sn

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.

NIP. 19710611 199803 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini,

Nama :Ummu Ghaida

No. Induk Mahasiswa :1400090033

Judul Tugas Akhir :PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*SCREEN TIME*”

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, 17 Januari 2018

Yang menyatakan

Ummu Ghaida

NIM. 1400090033

*NB : \* bermaterai sesuai ketentuan*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya

Karya tulis ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam. Judul yang diajukan adalah Penciptaan Film Animasi 2 Dimensi “*Screen Time*”. Selain hal itu, seluruh proses pembuatan karya seni tugas akhir penciptaan film animasi 2D “*Screen Time*” ini berasal dari keinginan diri untuk memberikan informasi mengenai bahaya bermain ponsel saat berjalan.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 2D “*Screen Time*” sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberi dukungan moril dan materil sampai selesainya tugas akhir 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. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Tanto Harthoko M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., Dosen Pembimbing I;
8. Andri Nur Patrio, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
9. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku Penguji Ahli;
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

Semoga hasil Tugas Akhir Penciptaan Film Animasi “*Screen Time*” memberikan manfaat baik, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Ummu Ghaida

NIM. 1400090033



## ABSTRAK

*Screen time* adalah menghabiskan waktu dengan menggunakan perangkat seperti ponsel pintar, konsol komputer, televisi atau permainan. Perilaku *screen time* pada pejalan kaki dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain, akibatnya dapat menimbulkan cedera ringan, cedera berat hingga menghilangkan nyawa. Bahaya dari penggunaan ponsel pintar saat berjalan ini menginspirasi pembuatan film 2D animasi berjudul "*Screen Time*" yang bertujuan menuangkan dampak negatif dari penggunaan ponsel saat berjalan.

Animasi 2D merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi "*Screen Time*" dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, *design character*, *storyboard*, *dubbing* dan *storyreel*), produksi (*background*, *animating*, *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Pada animasi "*Screen Time*" menerapkan 12 prinsip animasi *solid drawing*, *timing and spacing*, *squash and stretch*, *anticipation*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *follow trough and overlapping action*, *straight ahead*, *staging*, *appeal*, *exaggeration*.

Kata kunci : 12 prinsip animasi, Animasi 2D, *Screen Time*.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	4
<b>D. Target Audien</b> .....	4
<b>E. Indikator Capaian Akhir</b> .....	4
1. Praproduksi .....	5
2. Produksi .....	6
3. Pascaproduksi.....	7
<b>BAB II. EKSPLORASI</b> .....	8
<b>A. Landasan Teori</b> .....	8
1. Perilaku <i>Screen Time</i> Pada Pejalan Kaki .....	8
2. Tidak Dapat Berjalan Lurus Tanpa Melihat.....	9
3. Anak Usia 14 Tahun Kebawah Rentan Kecelakaan.....	10
4. 12 Prinsip Animasi .....	10
5. Tahapan Proses Produksi .....	13
<b>B. Tinjauan Karya</b> .....	13
1. Steven Universe .....	14
2. <i>Gravity Falls</i> .....	15
3. <i>Song of The Sea</i> .....	16



<b>BAB III. PERANCANGAN</b> .....	17
<b>A. Cerita</b> .....	17
1. Ide Cerita .....	17
2. Sinopsis .....	17
3. <i>Treatment</i> .....	18
4. Naskah.....	20
5. Tokoh Karakter.....	22
6. <i>Storyboard</i> .....	26
<b>BAB IV. PERWUJUDAN</b> .....	34
<b>A. Cerita</b> .....	34
1. Konsep Dasar .....	35
2. Desain Karakter .....	35
3. <i>Dubbing</i> .....	37
4. <i>Storyreel</i> .....	38
<b>B. Produksi</b> .....	39
1. <i>Background</i> .....	39
2. <i>Animating</i> .....	40
3. <i>Coloring</i> .....	41
4. <i>Compositing</i> .....	42
5. <i>Scoring Music dan Sfx</i> .....	43
<b>C. Pascaproduksi</b> .....	43
1. <i>Editing</i> .....	43
2. <i>Final Render dan Matering</i> .....	43
<b>D. Merchandising</b> .....	44
<b>BAB V. PEMBAHASAN</b> .....	45
<b>A. Penerapan 12 Prinsip Animasi</b> .....	45
1. <i>Squash And Stretch</i> .....	45
2. <i>Anticipation</i> .....	46
3. <i>Staging</i> .....	46
4. <i>Straight Ahead And Pose To Pose</i> .....	47
5. <i>Follow Through And Overlapping Action</i> .....	47
6. <i>Slow In Slow Out</i> .....	48



7. <i>Archs</i> .....	48
8. <i>Secondary Action</i> .....	49
9. <i>Timing And Spacing</i> .....	49
10. <i>Exgeration</i> .....	50
11. <i>Solid Drawing</i> .....	50
12. <i>Appeal</i> .....	51
<b>B. Pembahasan Isi Film</b> .....	51
<b>BAB VI. PENUTUP</b> .....	54
<b>A. Kesimpulan</b> .....	54
<b>B. Saran</b> .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	55
<b>LAMPIRAN</b> .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi hasil percobaan berjalan tanpa melihat.....	9
Gambar 2.2 Serial Steven universe.....	14
Gambar 2.3 <i>Screenshoot</i> Serial Steven Universe .....	14
Gambar 2.4 Serial animasi <i>Gravity Falls</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Screenshot Gravity Falls</i> .....	15
Gambar 2.6 Animasi <i>Song of The Sea</i> .....	16
Gambar 2.7 Film Animasi <i>Song of The Sea</i> .....	16
Gambar 3.1 Desain Karakter April.....	22
Gambar 3.2 Desain Karakter Ayam.....	23
Gambar 3.3 Desain Karakter Ibu.....	24
Gambar 3.4 Desain Karakter Pengemudi.....	25
Gambar 3.5 Desain Karakter Ibu Penjaga Warung .....	25
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> halaman 1.....	26
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> halaman 2.....	27
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman 3.....	28
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> halaman 4.....	29
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> halaman 5.....	30
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> halaman 6.....	31
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> halaman 7 .....	32
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> halaman 8 .....	33
Gambar 4.1. Karakter April.....	35
Gambar 4.2. Karakter Ayam .....	35
Gambar 4.3. Karakter Ibu.....	36
Gambar 4.4. Karakter Pengemudi .....	36
Gambar 4.5. Karakter Penjaga Warung .....	37
Gambar 4.6. <i>Screenshot</i> proses <i>dubbing</i> .....	37
Gambar 4.7. <i>Screenshot storyreel</i> 1.....	38
Gambar 4.8. <i>Screenshot storyreel</i> 2.....	38
Gambar 4.9. <i>Background shot</i> 1 .....	39
Gambar 4.10. <i>Background</i> warung pinggir jalan .....	39

Gambar 4.11. <i>Screenshot</i> proses <i>animating</i> April.....	40
Gambar 4.12. <i>Screenshot</i> proses <i>animating</i> ayam.....	40
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses pewarnaan april.....	41
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> proses pewarnaan ibu .....	41
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> penggabungan <i>frame</i> menjadi <i>shot</i> .....	42
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> penggabungan <i>shot</i> menjadi <i>sequence</i> .....	42
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> .....	43
Gambar 4.18 Desain <i>Merchandise</i> .....	44
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip <i>squash and stretch</i> .....	45
Gambar 5.2 Penerapan Prinsip <i>anticipation</i> .....	46
Gambar 5.3 Penerapan Prinsip <i>Staging</i> .....	46
Gambar 5.4 Penerapan Prinsip <i>straight ahead</i> .....	47
Gambar 5.5 Penerapan Prinsip <i>follow through and overlapping action</i> .....	47
Gambar 5.6 Penerapan <i>slow in and slow out</i> .....	48
Gambar 5.7 Penerapan <i>arch</i> .....	48
Gambar 5.8 Penerapan Prinsip <i>secondary action</i> .....	49
Gambar 5.9 Penerapan Prinsip <i>timing and spacing</i> .....	49
Gambar 5.10 Penerapan Prinsip <i>exaggeration</i> .....	50
Gambar 5.11 Penerapan <i>solid drawing</i> .....	50
Gambar 5.12 Penerapan Prinsip <i>appeal</i> .....	51
Gambar 5.13 Karakter April membeli beras .....	51
Gambar 5.14 Karakter April menabrak tiang.....	52
Gambar 5.15 Karakter April menyebrang jalan.....	52
Gambar 5.16 Ponsel April diambil Ibu.....	53

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Jalan kaki adalah moda transportasi paling kuno yang pernah ada dan bebas biaya. Hampir semua orang memiliki kaki yang dapat digerakkan untuk berpindah antara satu tempat ke tempat lain, walaupun hanya berjalan kaki tentu tidak menghilangkan resiko yang ada. Menurut Sonya Sidjabat dalam jurnal *Alih Fungsi Trotoar untuk Pejalan Kaki* (2016,264)

Direktur Keselamatan Transportasi Darat Ditjen Perhubungan Darat Kementerian Perhubungan Gde Pasek Suardika mengatakan, angka kecelakaan dengan korban pejalan kaki di Indonesia memiliki persentase yang cukup tinggi yakni sekitar 30% dari 3.675 kasus kecelakaan yang terjadi sepanjang 2013. “Korban pejalan kaki terbanyak adalah anak-anak serta orang lanjut usia. Ini menjadi tanda bahwa Indonesia gagal melindungi warga negara yang rentan”

Faktor kecelakaan pada pejalan kaki dapat disebabkan oleh faktor jalan dan faktor manusia. Faktor jalan yang dapat menyebabkan kecelakaan berupa lubang, jalan yang licin, bebatuan yang ada di jalan dan peletakan tiang atau papan iklan yang tidak beraturan. Sementara dari faktor manusia dapat disebabkan karena kurang berkonsentrasi, tidak memperhatikan jalan dan menggunakan ponsel pintar saat berjalan. Menggunakan ponsel pintar saat berjalan termasuk dalam gangguan pejalan kaki karena dapat meningkatkan resiko kecelakaan.

Sayangnya penggunaan ponsel pintar di Indonesia tidak dibatasi, sehingga banyak anak-anak yang sudah mempunyai ponsel pintar. Semenjak ponsel dikembangkan menjadi ponsel pintar, orang tidak dapat terlepas dari ponsel pintarnya yang menyebabkan kecanduan pada ponsel pintar. Pada orang yang sudah kecanduan menggunakan ponsel pintar akan lebih sering melakukan perilaku yang dinamakan *screen time*. Menurut *Oxford dictionaries*, definisi *screen time* adalah menghabiskan waktu dengan

menggunakan perangkat seperti ponsel pintar, konsol komputer, televisi atau permainan.

Menggunakan ponsel pintar secara berlebihan merupakan contoh kegiatan *screen time*, seperti bermain *game Pokemon Go* yang beraliran *augmented reality*. Permainan ini memungkinkan pemainnya untuk menangkap, melatih, menukar, dan mempertarungkan setiap karakter yang ada di dalam ponsel pintar di setiap tempat dalam dunia maya. Pemain harus menelusuri jalan untuk menemukan *pokemon*, hal inilah yang menjadikan kecelakaan pada pejalan kaki. Dikutip dari Vemale (2016), remaja 15 tahun di Pennsylvania tertabrak mobil karena berusaha menangkap *pokemon* yang berada di seberang jalan, remaja ini menderita luka ringan, lebam hingga patah tulang.

Akibat dari melakukan *screen time* pada pejalan kaki seperti video di Youtube.com yang berjudul “15 *Pedestrians Oblivious to The World Outside Their Cell Phone*” (*source* : [www.youtube.com/watch?v=fTOZjXjaCaE](http://www.youtube.com/watch?v=fTOZjXjaCaE)). Dalam video kompilasi tersebut memperlihatkan pejalan kaki yang menggunakan ponsel pintarnya menyebrang sembarangan, menabrak orang saat menyebrangi jalan, menabrak tiang yang ada di jalan, terjatuh kedalam kolam air mancur dan hingga tertabrak kendaraan. Dalam video di Youtube.com yang berjudul “Bocah Sedang Nge - *vlog* di Jalan Ditabrak Sepeda Motor” (*source* : [www.youtube.com/watch?v=uDUpyDTXHbE](http://www.youtube.com/watch?v=uDUpyDTXHbE)). Video ini memperlihatkan seorang anak yang sedang membuat video blog di jalan raya dengan teman temannya. Saat anak itu mendokumentasikan kegiatannya, tanpa disadari anak itu berjalan ketengah jalan raya sehingga motor yang melaju dari belakangnya tidak dapat menghindar dan menabrak anak itu.

Dikutip dari Detik Health (2015), sebuah studi di tahun 2012 mengungkap, pejalan kaki yang sibuk dengan ponsel pintarnya berpeluang 61% lebih besar untuk keluar dari jalur pedestrian serta memperbesar kemungkinan jatuh dari tangga, tersandung trotoar, menabrak pejalan kaki lain bahkan tertabrak kendaraan. Pasien yang masuk ke instalasi gawat

darurat akibat bermain ponsel pintar saat berjalan kaki dalam kurun tahun 2004-2010 juga tercatat mencapai 1.000 orang lebih, dan angka ini terus bertambah. Menurut Safety.com (2017), penyebab kecelakaan karena bermain ponsel pintar saat mengemudi sudah menjadi masalah yang tetap, tetapi penyebab kecelakaan karena berjalan sembari bermain ponsel pintar adalah masalah yang relatif baru. Sebuah studi yang diterbitkan pada tahun 2012 oleh para peneliti dari Universitas Stony Brook di New York menemukan bahwa orang yang mengirim pesan saat berjalan 60% lebih cenderung berjalan melenceng.

Bukan hanya SMS sambil berjalan kaki saja yang menjadi masalah. Berbicara, mengecek *e-mail*, menggunakan aplikasi jejaring sosial dan bermain game berkontribusi pada masalah gangguan pejalan kaki. Otak manusia telah berevolusi hanya dapat memusatkan perhatian secara memadai pada satu tugas dalam satu waktu. Jadi orang yang sedang melakukan *screen time*, mengirim SMS atau berbicara di telepon saat berjalan tidak dapat memberikan perhatian penuh pada kegiatan yang dilakukan bersamaan. Akibatnya menggunakan ponsel pintar inilah berjalan dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain. Bentuk cedera yang ditimbulkan mulai dari luka ringan, patah tulang hingga kematian.

Berdasarkan masalah tersebut film animasi dengan judul “*Screen Time*” bermaksud untuk menuangkan dampak negatif dari perilaku *screen time* pada pejalan kaki yang menggunakan ponsel pintarnya dalam bentuk film animasi 2 dimensi. Film animasi ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat untuk selalu memprioritaskan keselamatan diri maupun orang lain dan membatasi pemakaian ponsel pintar saat berjalan.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun kesadaran bagi pejalan kaki akibat perilaku *screen time* melalui film animasi?
2. Bagaimana membuat film animasi 2D tentang dampak dari perilaku *screen time* pada pejalan kaki yang menggunakan ponsel pintarnya ?

## C. Tujuan

Tujuan umum yang akan dicapai dalam pembuatan film animasi “*Screen Time* ” yaitu :

1. Membangun kesadaran bagi pejalan kaki akibat perilaku *screen time* melalui film animasi.
2. Menciptakan karya animasi 2D tentang dampak dari perilaku *screen time* pada pejalan kaki.

## D. Manfaat

Manfaat umum yang akan dicapai dalam pembuatan film animasi “*Screen Time* ” yaitu :

1. Menumbuhkan kesadaran bagi pejalan kaki akibat perilaku *screen time* melalui film animasi.
2. Memberikan wawasan untuk penonton, melalui film animasi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk memberikan wawasan bahwa memainkan ponsel pintar sambil berjalan mempunyai resiko dan berbahaya .

## E. Target Audien

Target market menurut demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 5 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Nasional



## F. Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari proyek ini adalah benar-benar menjadi satu animasi penuh, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Judul Karya : *Screen Time*
2. Desain Karya : *Short Movie Animation*
3. Teknik : *2D Animation*
4. Target Audien : 5 Tahun keatas
5. Durasi : 2 menit 15 detik
6. Format Video : *HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24frame persecond*
7. Render : *Format mp4 , H264*

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi "Screen Time" dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

### 1. Praproduksi

#### a. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dimulai dari konsep dan ide cerita yang dituang dalam sinopsis. Sinopsis ditulis mulai dari April membeli beras di warung hingga pulang ke rumahnya tahap kemudian adalah *treatment*. *Treatment* menjabarkan sinopsis yang disusun menjadi beberapa *sequence* yang menjadi patokan pokok materi yang akan disajikan, *treatment* menjadi acuan dalam pembuatan naskah.

#### b. Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu April, yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Pada animasi *screen time* terdapat beberapa tokoh pembantu yaitu Ayam, Ibu, Penjaga Warung, dan Pengemudi yang dibuat sesuai kebutuhan karakter dalam cerita.

c. **Storyboard**

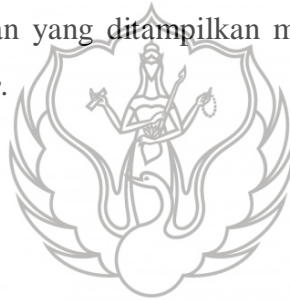
*Storyboard* dalam film *screen time* mempunyai 40 *shot* dan 13 *scene* yang divisualkan menjadi gambar dalam susunan panel, sehingga menunjukkan secara jelas susunan adegan yang nantinya akan diubah menjadi animasi.

d. **Dubbing**

Proses *dubbing* dilakukan di studio rekaman, *software* yang digunakan adalah *Adobe Audition CS6*. Pemilihan pengisi suara disesuaikan dengan karakter yang ada dalam cerita.

e. **Storyreel**

*Storyreel* merupakan *storyboard* bergerak menunjukkan durasi dan keseluruhan animasi dengan ditambahkan audio visual. Dalam *shot* di *storyreel* gerakan yang ditampilkan masih kasar karena masih berupa *rough key frame*.



## 2. Produksi

a. **Background**

Gambar latar belakang animasi “*Screen Time*” yang mengisi 40 *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan. *Background* dapat menunjukkan dimana *setting* tempat dan *setting* waktu dalam cerita. *Setting* waktu dalam cerita ini adalah siang hari dengan *setting* tempat *indoor* dan *outdoor*.

b. **Animating**

Penganimasian dilakukan secara digital dengan *software Adobe Flash CS3* dengan *frame rate 24fps*. Dalam proses *animating*, diperlukan tahap *key-frame* dan *in-between*. *Key-frame* adalah gambar kunci untuk suatu gerakan, sedangkan *in-between* adalah gambar antara *key-frame* untuk memperhalus gerakan.

c. **Coloring**

Tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *animating*. Proses *coloring* dilakukan langsung dengan *software Adobe Flash CS 3*.

d. **Compositing**

Proses menggabungkan gerakan karakter animasi dengan *background*, termasuk gerakan *panning* dan *tracking* kamera. Tahap *compose per-shot* dilakukan dengan *software Adobe Flash CS 3*

e. **Scoring Music**

Penambahan *sound* yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan film agar lebih hidup dan dramatis.

### 3. Pascaproduksi

a. **Editing**

Proses penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect*, penambahan *visual effect* dan video transisi yang diperlukan.

b. **Render and Mastering**

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

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.