

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D“*MOOD BOOSTER*”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



Tetuko Nur Rahmad S
NIM 1400101033

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

2018

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “MOOD BOOSTER”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:

TETUKO NUR RAHMAD S
NIM. 1400101033

**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 “MOOD BOOSTER” DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:
Tetuko Nur Rahmad S
NIM. 1400101033


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**...



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



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




Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng.
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 : Tetuko Nur Rahmad S
No. Induk Mahasiswa : 1400101033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“*MOOD BOOSTER*” DENGAN TEKNIK *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 apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



Yogyakarta, 17 Januari 2018

Yang menyatakan

Tetuko Nur Rahmad S
NIM. 1400101033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, dapat menyelesaikan perkuliahan dan Penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi 2D “*MOOD BOOSTER*” dengan teknik *frame by frame*. 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. Karya Tugas Akhir ini sulit terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. terima kasih banyak kepada:

1. Kedua Orang Tua, yang memberikan motivasi, dorongan, kasih sayang, cinta, inspirasi, bahkan sokongan moril, dan materil untuk semua ini;
2. Almamater kebanggaan 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 Poreanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II;
7. Fx. Satriyo Dwi N., M.M., M.Eng. 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, 17 Januari 2018

Tetuko Nur Rahmad S

ABSTRAK

Melihat banyaknya permasalahan dalam keluarga atau berumah tangga menjadikan film animasi ini bertajuk kekeluargaan dan keharmonisan di dalam keluarga. bertujuan untuk menjadikan pelajaran bagi penonton atau sebuah keluarga, bagaimana pentingnya keharmonisan dalam menjalin hubungan kekeluargaan.

Penciptaan Film Animasi “*MOOD BOOSTER*” berdurasi utuh 3 menit, dengan jumlah *shot* mencapai 40 *shot* dan 2143 *frame* dengan format *HDTV 1920x1080 px 12 frame per second*. Teknik Animasi 2D digunakan dalam pembuatan karya Animasi “*MOOD BOOSTER*” yang bertemakan kekeluargaan dengan alasan ingin memberikan penyajian yang menarik karena teknik ini memiliki tantangan tersendiri, sangatlah sederhana, dan memiliki ciri khas. Film animasi “*MOOD BOOSTER*” yang bernuansa Kekeluargaan, didalamnya menceritakan bagaimana seorang anak yang tidak menyerah untuk menyatukan kedua orang tuannya yang sedang bertengkar hebat.

Kata Kunci : Animasi 2D, Teknik, *frame by frame*, Kekeluargaan, *MOOD BOOSTER*.



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.....	2
E. Indikator Capaian Akhir	2
1. Praproduksi	3
2. Produksi	3
3. Pascaproduksi	4
BAB II EXPLORASI.....	5
A. Landasan Teori	5
B. 12 Prinsip Animasi	5
C. Tinjauan Karya	6
1. <i>may who</i>	6
2. <i>We Bare Bears</i>	7
3. <i>Spirited away</i>	8
BAB III PERANCANGAN	9
A. Cerita	9
1. Tema	9
2. Sinopsis.....	9
3. <i>Positioning</i>	9
4. <i>Visualisasi</i>	10
5. <i>Treatment</i>	10
6. Naskah/Skenario	13

B	Desain	17
1.	Tokoh/Karakter	17
2.	Properti/Assets	20
3.	Lingkungan	20
4.	Musik/Lagu	22
5.	Efek Suara	22
6.	Durasi	22
7.	<i>Storyboard</i>	22
BAB IV PEWUJUDAN		28
A.	Praproduksi	28
1.	Konsep Dasar	28
2.	Desain Karakter	28
B.	Produksi	28
1.	<i>Assets</i>	28
C.	Pascaproduksi	34
1.	<i>Compositing</i>	34
2.	<i>Visual effect</i>	34
3.	<i>Scoring and Sound effect</i>	50
4.	<i>Editing & 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>	59
4.	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	59
5.	<i>Follow through and Overlapping Action</i>	61
6.	<i>Slow In and Slow out</i>	61
7.	<i>Arcs</i>	62
8.	<i>Secondary Action</i>	63
9.	<i>Timing and Spacing</i>	63
10.	<i>Exageration</i>	64
11.	<i>Solid Drawing</i>	65
12.	<i>Appeal</i>	65

B.	Pembahasan Isi Film	66
1.	Preposisi.....	66
2.	Konflik.....	67
3.	Resolusi.....	68
C.	Anggaran Biaya dan Harga Film Animasi	71
1.	Biaya Perlengkapan	71
2.	Biaya tenaga kerja langsung	71
3.	Biaya <i>Overhead</i> per Bulan.....	71
4.	Biaya <i>Mervhandise</i> Pameran	72
5.	Timeline.....	73
BAB VI PENUTUP		74
1.	Kesimpulan.....	74
2.	Daftar Pustaka.....	75
LAMPIRAN.....		76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Pipeline</i>	3
Gambar 2.1 " <i>may who</i> "	6
Gambar 2.2 " <i>may who</i> "	7
Gambar 2.3 " <i>We Bare Bears</i> "	7
Gambar 2.4 " <i>spirited away</i> "	8
Gambar 3.1 Karakter ayah.	17
Gambar 3.2 Karakter ibu.....	18
Gambar 3.3 Karakter cipi.....	19
Gambar 3.4 suasana sekitar rumah.....	20
Gambar 3.5 suasana dalam kamar.....	20
Gambar 3.6 ruang tengah.....	21
Gambar 3.7 ruang kerja.....	21
Gambar 3.8 <i>storyboard 1-8</i>	23
Gambar 3.9 <i>Storyboard 9-16</i>	24
Gambar 3.10 <i>Storyboard 17-24</i>	25
Gambar 3.11 <i>storyboard 25-32</i>	26
Gambar 3.12 <i>storyboard 33-40</i>	27
Gambar 4.1 <i>Background shot 5</i>	30
Gambar 4.2 <i>Background shot 14</i>	31
Gambar 4.3 <i>screenshot shot 4</i>	31
Gambar 4.4 <i>Screenshot shot 5</i>	31
Gambar 4.5 <i>Screenshot pewarnaan karakter shot 18</i>	32
Gambar 4.6 <i>Screenshot proses pewarnaan karakter shot 23</i>	32
Gambar 4.7 <i>Screenshot proses penganimasian 18</i>	33
Gambar 4.8 <i>Screenshot proses penganimasian shot 38</i>	34
Gambar 4.9 <i>screenshot proses pemotongan background music</i>	35
Gambar 4.10 <i>compositing shot 02</i>	37
Gambar 4.11 <i>compositing shot 03</i>	37
Gambar 4.12 <i>compositing shot 04</i>	38
Gambar 4.13 <i>compositing shot 05</i>	38
Gambar 4.14 <i>compositing shot 06</i>	38

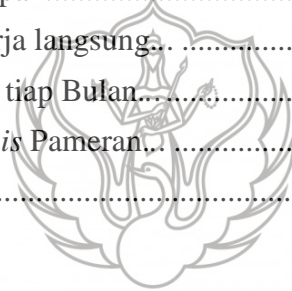
Gambar 4.15 <i>compositing shot 07</i>	39
Gambar 4.16 <i>compositing shot 08</i>	39
Gambar 4.17 <i>compositing shot 09</i>	39
Gambar 4.18 <i>compositing shot 10</i>	40
Gambar 4.19 <i>compositing shot 11</i>	40
Gambar 4.20 <i>compositing shot 12</i>	40
Gambar 4.21 <i>compositing shot 13</i>	41
Gambar 4.22 <i>compositing shot 14</i>	41
Gambar 4.23 <i>compositing shot 15</i>	41
Gambar 4.24 <i>compositing shot 16</i>	42
Gambar 4.25 <i>compositing shot 17</i>	42
Gambar 4.26 <i>compositing shot 18</i>	42
Gambar 4.27 <i>compositing shot 19</i>	43
Gambar 4.28 <i>compositing shot 20</i>	43
Gambar 4.29 <i>compositing shot 21</i>	43
Gambar 4.30 <i>compositing shot 22</i>	44
Gambar 4.31 <i>compositing shot 23</i>	44
Gambar 4.32 <i>compositing shot 24</i>	44
Gambar 4.33 <i>compositing shot 25</i>	45
Gambar 4.34 <i>compositing shot 26</i>	45
Gambar 4.35 <i>compositing shot 27</i>	45
Gambar 4.36 <i>compositing shot 28</i>	46
Gambar 4.37 <i>compositing shot 29</i>	46
Gambar 4.38 <i>compositing shot 30</i>	46
Gambar 4.39 <i>compositing shot 31</i>	47
Gambar 4.40 <i>compositing shot 32</i>	47
Gambar 4.41 <i>compositing shot 33</i>	47
Gambar 4.42 <i>compositing shot 34</i>	48
Gambar 4.43 <i>compositing shot 35</i>	48
Gambar 4.44 <i>compositing shot 36</i>	48
Gambar 4.45 <i>compositing shot 37</i>	49
Gambar 4.46 <i>compositing shot 38</i>	49
Gambar 4.47 <i>compositing shot 39</i>	49
Gambar 4.48 <i>compositing shot 40</i>	50

Gambar 4.49 <i>compositing shot 41</i>	50
Gambar 4.50 <i>alat musik controller</i>	51
Gambar 4.51 <i>pemotongan background musik</i>	51
Gambar 4.56 <i>pembuatan sound effect</i>	56
Gambar 5.1 <i>penerapan prinsip squash and stretch</i>	58
Gambar 5.2 <i>penerapan prinsip anticipation</i>	58
Gambar 5.3 <i>penerapan prinsip staging</i>	59
Gambar 5.4 <i>penerapan prinsip straight ahead</i>	60
Gambar 5.5 <i>penerapan prinsip pose to pose</i>	60
Gambar 5.6 <i>penerapan prinsip follow through and overlapping</i>	61
Gambar 5.7 <i>penerapan prinsip slow in and slow out</i>	62
Gambar 5.8 <i>penerapan prinsip archs</i>	62
Gambar 5.9 <i>penerapan prinsip secondary action</i>	63
Gambar 5.10 <i>penerapan prinsip timing and spacing</i>	64
Gambar 5.11 <i>penerapan prinsip exaggeration</i>	64
Gambar 5.12 <i>penerapan prinsip solid drawing</i>	65
Gambar 5.13 <i>penerapan prinsip appeal</i>	66
Gambar 5.14 <i>cipi mengintip dari balik kamarnya</i>	66
Gambar 5.15 <i>ayah dan ibu bertengkar di ruang tengah</i>	67
Gambar 5.16 <i>terjadi pertengkaran</i>	68
Gambar 5.17 <i>cipi merenung</i>	68
Gambar 5.18 <i>Cipi menemani ayahnya menggambar</i>	69
Gambar 5.19 <i>ayah menggambar cipi</i>	69
Gambar 5.20 <i>ayah membuat cipi tersenyum</i>	70
Gambar 5.21 <i>cipi mempertemukan kedua orangtuannya</i>	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> Film Animasi "MOOD BOOSTER"	10
Tabel 4.1 Data <i>compsiting</i> Animasi "MOOD BOOSTER"	35
Tabel 4.2 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 01.	36
Tabel 4.3 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 02.	37
Tabel 4.4 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 03.	37
Tabel 4.5 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 04.	37
Tabel 4.6 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 05.	38
Tabel 4.7 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 06.	38
Tabel 4.8 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 07.	38
Tabel 4.9 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 08.	39
Tabel 4.10 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 09.	39
Tabel 4.11 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 10.	39
Tabel 4.12 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 11.	40
Tabel 4.13 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 12.	40
Tabel 4.14 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 13.	40
Tabel 4.15 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 14.	41
Tabel 4.16 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 15.	41
Tabel 4.17 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 16.	41
Tabel 4.18 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 17.	42
Tabel 4.19 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 18.	42
Tabel 4.20 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 19.	42
Tabel 4.21 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 20.	43
Tabel 4.22 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 21.	43
Tabel 4.23 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 22.	43
Tabel 4.24 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 23.	44
Tabel 4.25 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 24.	44
Tabel 4.26 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 25.	44
Tabel 4.27 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 26.	45
Tabel 4.28 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 27.	45
Tabel 4.29 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 28.	45
Tabel 4.30 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 29.	46

Tabel 4.31 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 30.	46
Tabel 4.32 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 31.	46
Tabel 4.33 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 32.	47
Tabel 4.34 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 33.	47
Tabel 4.35 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 34.	47
Tabel 4.36 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 35.	48
Tabel 4.37 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 36.	48
Tabel 4.38 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 37.	48
Tabel 4.39 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 38.	49
Tabel 4.40 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 39.	49
Tabel 4.41 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>shot</i> 40.	49
Tabel 4.42 Data jumlah <i>frame</i> dan durasi <i>ending</i>	50
Tabel 4.43 <i>sound script</i> animasi " <i>MOOD BOOSTER</i> ".	52
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.	71
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja langsung.	71
Tabel 5.3 Biaya <i>Overhead</i> tiap Bulan.	71
Tabel 5.4 Biaya <i>Mercendais</i> Pameran.	72
Tabel 5.22 <i>Timeline</i>	73







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 dan berkembang.

Dalam menjalin sebuah keluarga pasti akan menemui banyaknya permasalahan, biasanya disebabkan karena kurangnya komunikasi antar suami istri, terlalu banyak menanggung beban pikiran yang itu bisa mengganggu daya emosional manusia. dampak negatif lainnya jika terjadi masalah suami istri adalah gangguan mental anak yang rentan dengan hal-hal semacam itu.

Bermaksud untuk mengajak teman-teman atau sebuah keluarga untuk bisa melakukan hal positif yang di gambarkan dalam film animasi "*MOOD BOOSTER*". karena film Animasi merupakan media yang mampu menyampaikan pesan secara langsung kepada penonton. 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 ”*MOOD BOOSTER*”:

1. Bagaimana proses pembuatan film animasi “*MOOD BOOSTER*”?
2. Bagaimana penerapan prinsip animasi dalam film “*MOOD BOOSTER*”.

C. Tujuan

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

1. Memberikan gambaran kepada para penonton dampak dari permasalahan keluarga.
2. Mengajarkan pentingnya keharmonisan dalam sebuah keluarga.
3. Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran dan gambaran yang menarik kepada penonton.

D. Sasaran

Target audiens menurut demografis film animasi ini adalah :

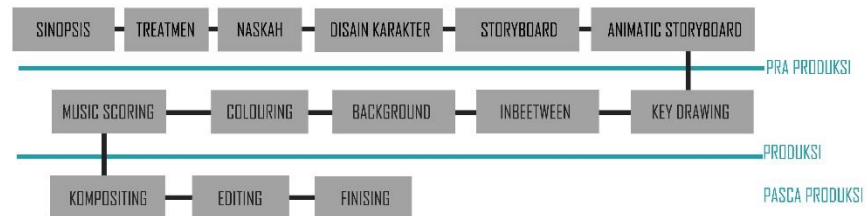
1. Usia : 12 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMP
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*MOOD BOOSTER*” adalah :

- | | |
|--------------|---|
| Judul Karya | : “ <i>MOOD BOOSTER</i> ” |
| Teknik | : Animasi 2D |
| Desain Karya | : Edukasi |
| Durasi | : 3 menit |
| Format Video | : HDTV 1920x1080 px 12 frame per second |
| Render | : Format mp4, H264 dan .MOV |

Indikator yang dicapai dalam pembuatan animasi “*MOOD BOOSTER*” dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.



Gambar.1.1 Pipeline.

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 “*MOOD BOOSTER*” yang mengisi 40 *shot*, termasuk beberapa *foreground* yang mengisi bagian depan.

- b. *Animating*
Gerakan animasi karakter yang termasuk dalam beberapa *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*.