

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LITTLE VOICE”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***



Puspa Andhina

NIM 1500112033

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

2019

**-PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D
“LITTLE VOICE”
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME***

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



Disusun oleh:
PUSPA ANDHINA
NIM. 1500112033

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

2019

HALAMAN PENGESAHAN

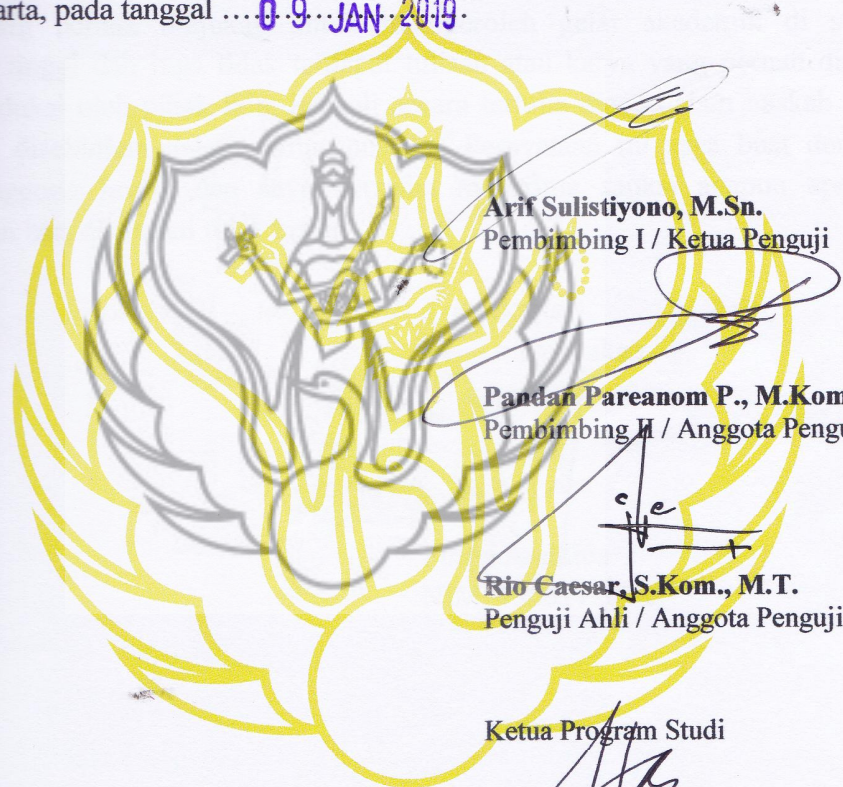
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "LITTLE VOICE"
DENGAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*

Disusun oleh:

Puspa Andhina

NIM 1500112033

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 ... **09 JAN 2019** .



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

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

Rio Caesar, S.Kom., M.T.
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 di bawah ini,

Nama : Puspa Andhina

No. Induk Mahasiswa : 1500112033

Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "LITTLE VOICE"
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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta,

Yang menyatakan



Puspa Andhina

NIM. 1500112033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*Little Voice*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya ini lah merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “*Little Voice*” adalah cerita kehidupan seseorang anak kecil yang ingin memiliki teman, dikemas dalam sebuah rangkaian cerita fantasi dan menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan moral.

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

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Marsudi, S.Kar, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
5. Kedua Orangtua, yang selalu mendukung secara materiil dan kasih sayang serta senantiasa memberikan motivasi dalam penciptaan karya ini.
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Pandan Pareanom P., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II;
8. Rio Caesar, S.Kom., M.T. selaku Dosen Penguji;
9. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Wali;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Animasi ISI Yogyakarta Angkatan 2015;

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “*Little Voice*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 28 Desember 2018

Puspa Andhina



ABSTRAK

Sebuah cerita pertemanan yang mengangkat kisah seorang anak kecil yang ingin memiliki teman di dalam hidupnya, dirangkum dengan cerita drama dan fantasi yang menyenangkan. Animasi 2D *frame by frame* merupakan teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi “*Little Voice*” dengan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, *design character*, dan *storyboard*), produksi (*background*, *dubbing*, *sound effect*, *key animation*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring*, *compositing*, dan *scoring*), dan pascaproduksi (*editing*, *render* dan *mastering*).

Film Animasi 2D “*Little Voice*” berdurasi 5 menit 50 detik. Jumlah *shot* mencapai 83 *shot* dengan total 8304 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose to pose*, *follow through and overlapping*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*).

Kata kunci : Animasi 2D, *Little Voice*, Pertemanan, Prinsip Animasi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	8
BAB III PERANCANGAN.....	11
A. Cerita	11
1. Tema.....	11
2. Sinopsis.....	11
3. <i>Treatment</i>	12
4. Naskah	15
B. <i>Pipeline</i>	24
C. Desain	25
1. Karakter 1	25
2. Karakter 2	26
3. <i>Storyboard</i>	28
D. Lingkungan.....	34
E. <i>Software</i>	34
F. <i>Background Music</i>	35
BAB IV PERWUJUDAN	36
A. Pra Produksi	36
1. Konsep Dasar.....	36
2. Desain Karakter	36
3. <i>Animatic Storyboard</i>	40

B. Produksi	41
1. <i>Background</i>	41
2. <i>Animating</i>	42
3. <i>Clean Up</i>	45
4. <i>Coloring</i>	46
5. <i>Dubbing</i>	46
6. <i>Compositing</i>	47
7. <i>Scoring</i>	52
C. Pascaproduksi.....	53
1. <i>Editing</i>	54
2. <i>Mastering</i>	54
D. <i>Merchandising</i>	54
BAB V PEMBAHASAN	56
A. Pembahasan Isi Film	56
1. Preposisi	56
2. Konflik	58
3. Resolusi	59
B. Penerapan Prinsip Animasi	62
C. Analisis Biaya Produksi	73
1. Biaya Perlengkapan.....	74
2. Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	74
3. Biaya Tidak Langsung Per Bulan	75
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	75
5. Total Biaya.....	75
6. Harga Jual Animasi.....	76
BAB VI PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> Film Animasi “Noitama Poulette’s Chair”.....	8
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> Film Animasi “Happy Feet”	9
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> Animasi Series “Shingeki no Kyoujin”	9
Gambar 2.4 <i>Screenshot</i> Animasi Series “Gravity Falls”	10
Gambar 3.1 <i>Pipeline Little Voice</i>	24
Gambar 3.2 <i>Character Sheet</i> Tokoh Fo	25
Gambar 3.3 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Fo.....	26
Gambar 3.4 <i>Character Sheet</i> Tokoh Riri	27
Gambar 3.5 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Riri.....	27
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i>	28
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i>	30
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i>	31
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i>	32
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3.12 <i>Screenshot Background</i>	34
Gambar 3.13 <i>Screenshot Background</i>	34
Gambar 4.1 <i>Character Sheet</i> Tokoh Fo	37
Gambar 4.2 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Fo.....	37
Gambar 4.3 <i>Character Sheet</i> Tokoh Riri	38
Gambar 4.4 <i>Expression Sheet</i> Tokoh Riri.....	39
Gambar 4.5 <i>Crowded Anak-Anak</i>	39
Gambar 4.6 <i>Screenshot Animatic Storyboard 1</i>	40
Gambar 4.7 <i>Screenshot Animatic Storyboard 2</i>	40
Gambar 4.8 <i>Background Hutan</i>	41
Gambar 4.9 <i>Background Hutan</i>	41
Gambar 4.10 <i>Proses Coloring Hutan</i>	42
Gambar 4.11 <i>Hasil Jadi Coloring Hutan</i>	42
Gambar 4.12 <i>Screenshot Key Frame Shot 10</i>	43
Gambar 4.13 <i>Screenshot Inbetween Shot 10</i>	43

Gambar 4.14 <i>Screenshot Animating Shot 10</i>	44
Gambar 4.15 <i>Screenshot Ekspor Animating Shot 10</i>	44
Gambar 4.16 <i>Screenshot Hasil Ekspor Animating Shot 10</i>	45
Gambar 4.17 <i>Screenshot Proses Clean Up Shot 10</i>	45
Gambar 4.18 <i>Screenshot Proses Coloring Shot 4</i>	46
Gambar 4.19 <i>Screenshot Proses Dubbing</i>	46
Gambar 4.20 <i>Screenshot Proses Dubbing</i>	47
Gambar 4.21 <i>Screenshot Proses Dubbing</i>	47
Gambar 4.22 <i>Screenshot Proses Compositing Efek Air</i>	51
Gambar 4.23 <i>Screenshot Proses Compositing Gerakan Kunang-Kunang</i>	51
Gambar 4.24 <i>Screenshot Proses Compositing</i>	52
Gambar 4.25 <i>Screenshot Proses Compositing Zoom</i>	52
Gambar 4.26 <i>Screenshot Proses Scoring Manual</i>	53
Gambar 4.27 <i>Screenshot Proses Scoring FL Studio</i>	53
Gambar 4.28 <i>Screenshot Proses Editing</i>	54
Gambar 4.29 <i>Desain Postcard Bagian Depan</i>	55
Gambar 4.30 <i>Desain Postcard Bagian Belakang</i>	55
Gambar 4.31 <i>Contoh Desain Kaos</i>	55
Gambar 5.1 <i>Screenshot Medium Shot Ekspresi</i>	57
Gambar 5.2 <i>Screenshot Long Shot</i>	57
Gambar 5.3 <i>Screenshot Medium Shot Ekspresi Terkejut</i>	58
Gambar 5.4 <i>Screenshot Long Shot Suasana Hutan</i>	58
Gambar 5.5 <i>Fo Merasa Takut</i>	59
Gambar 5.6 <i>Fo Menangis</i>	59
Gambar 5.7 <i>Riri Memanggil Fo</i>	60
Gambar 5.8 <i>Riri Tersenyum</i>	60
Gambar 5.9 <i>Fo Menerima Uluran Tangan Riri</i>	61
Gambar 5.10 <i>Fo terpana Melihat Pemandangan</i>	61
Gambar 5.11 <i>Fo Menangis</i>	62
Gambar 5.12 <i>Screenshot Shot 14</i>	62
Gambar 5.13 <i>Screenshot Shot 3</i>	63
Gambar 5.14 <i>Screenshot Shot 9</i>	64

Gambar 5.15 <i>Screenshot Animating Inbetween Shot 73</i>	64
Gambar 5.16 <i>Screenshot Shot Keyframe 1 Shot 33</i>	65
Gambar 5.17 <i>Screenshot Keyframe 2 Shot 33</i>	65
Gambar 5.18 <i>Screenshot shot 69 dan 70</i>	66
Gambar 5.19 <i>Screenshot shot 79</i>	67
Gambar 5.20 <i>Screenshot shot 33</i>	67
Gambar 5.21 <i>Screenshot Inbetween shot 33</i>	68
Gambar 5.22 <i>Screenshot Shot 61</i>	69
Gambar 5.23 <i>Screenshot shot 51</i>	69
Gambar 5.24 <i>Screenshot shot 80</i>	70
Gambar 5.25 <i>Screenshot shot 18</i>	71
Gambar 5.26 <i>Desain Karater Riri</i>	71
Gambar 5.27 <i>Pembuatan Secara Manual</i>	72
Gambar 5.28 <i>Screenshot Shot 15 Color di Hutan</i>	72
Gambar 5.29 <i>Screenshot Lighting di Hutan</i>	73
Gambar 6.1 <i>Jamur Bintik Putih Sebagai Referensi Background</i>	80
Gambar 6.2 <i>Suku Lingon di Indonesia Sebagai Referensi Karakter</i>	80
Gambar 6.3 <i>Hutan Kalimantan Sebagai Referensi Pembuatan Background</i>	80
Gambar 6.4 <i>Poster Animasi “Little Voice”</i>	81
Gambar 6.5 <i>Cover Case DVD Animasi “Little Voice”</i>	82
Gambar 6.6 <i>Label DVD Animasi</i>	82
Gambar 6.7 <i>Infografis Pembuatan Film Animasi 2D “Little Voice”</i>	83
Gambar 6.8 <i>Proses Pembuatan Scoring</i>	88
Gambar 6.9 <i>Proses Pembuatan Scoring</i>	88
Gambar 6.10 <i>Suasana Sidang</i>	89
Gambar 6.11 <i>Suasana Sidang</i>	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> “ <i>Little Voice</i> ”	12
Tabel 4.1 Daftar aset <i>compositing</i> film animasi “ <i>Little Voice</i> ”	48
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan Film Animasi 2D “ <i>Little Voice</i> ”	74
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung “ <i>Little Voice</i> ”	74
Tabel 5.3 Biaya Tidak Langsung Perbulan	75
Tabel 5.4 Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan pameran	75
Tabel 5.5 Total Biaya Pembuatan Film Animasi 2D “ <i>Little Voice</i> ”	75
Tabel 6.1 <i>Timeline</i> Pra produksi Film Animasi 2D “ <i>Little Voice</i> ”	84
Tabel 6.2 <i>Timeline</i> Produksi Film Animasi 2D “ <i>Little Voice</i> ”	85
Tabel 6.3 <i>Timeline</i> Produksi Film Animasi 2D “ <i>Little Voice</i> ”	86
Tabel 6.4 <i>Timeline</i> Pasca Produksi 2 Film Animasi “ <i>Little Voice</i> ”	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, dimana manusia hidup membutuhkan orang lain. Walaupun secara fisik manusia dapat hidup sendiri, namun secara psikologis manusia tidak dapat hidup sendiri. Kehadiran orang lain dalam hidup manusia sangat berarti karena tanpa kehadiran orang lain, hidup akan terasa hampa dan akan kesulitan dalam memenuhi kebutuhannya. Semua orang di dunia ini memulai sebuah komunikasi satu dengan yang lain agar dapat menjalin sebuah pertemanan yang mana nantinya memberikan dukungan, merasakan adanya kesenangan dan kebahagiaan.

Teman di dalam hidup manusia juga sangat berarti, tanpa adanya teman, hidup manusia pun akan terasa kosong karena sebuah pertemanan yang sangat berarti itu adalah teman yang mengetahui keadaan diri kita, apabila mengalami kesusahan, teman akan selalu ada. Jika sedang bersedih, teman akan menghibur begitupun dalam keadaan senang, teman pun akan turut merasakannya. Namun untuk memulai sebuah pertemanan itu terkadang sulit bagi beberapa orang terutama jika dia memiliki sifat pemalu, sulit beradaptasi ataupun sulit memulai komunikasi. Berbeda dengan orang yang memiliki sifat senang berbicara, mudah bergaul dan aktif, dia akan lebih mudah memulai komunikasi dan mendapatkan teman.

Memulai pertemanan juga terkadang sulit dilakukan karena faktor lingkungan ataupun keadaan dimana dia tinggal. Lingkungan yang ramah akan mudah mendapatkan teman sekalipun jika ia adalah penduduk baru di suatu tempat ataupun penduduk lama, berbeda dengan lingkungan yang individual dirasa akan sedikit sulit untuk mendapatkan teman, sehingga teman dalam hidup manusia itu sangat berarti selain keluarga karena jika sudah tidak memiliki keluarga, temanlah

yang akan menjadi keluarga. Namun banyak juga orang yang terlalu takut untuk memulai sebuah komunikasi atau berinteraksi.

Dampak yang terjadi pun akan mempengaruhi emosional pribadi tiap orang. Marah, sedih, rasa takut, terkejut, jengkel dan lain sebagainya karena emosional tiap orang berbeda-beda contohnya anak-anak, emosional mereka terbilang mudah untuk berubah-ubah. Ketika mereka tidak memiliki teman atau orang tidak ingin berteman dengannya yang terjadi adalah anak-anak akan merasa dirinya terasingkan oleh teman-teman seumurannya. Emosional anak juga semakin meningkat apabila si anak kekurangan kasih sayang orang tuanya ditambah dia tidak memiliki teman untuk memberinya dukungan, merasakan kesenangan dan kebahagiaan. Sehingga psikologi anak bisa tertekan. Namun anak-anak biasanya akan menangis untuk mengekspresikan emosinya. Walaupun marah pasti akan berujung menangis, merasa jengkel juga berujung menangis, walaupun menangis biasanya diidentikkan dengan anak kecil, banyak juga remaja bahkan dewasa pun akan menangis jika mereka merasa tersakiti, marah ataupun sedang bersedih.

Menyikapi permasalahan diatas, maka dibuatlah film animasi pendek 2D dengan permasalahan seorang anak kecil sebatang kara yang juga tidak memiliki teman karena anak seumurannya tidak ingin bermain dengan dirinya. Hingga tiba-tiba sebuah hembusan angin membawa anak itu memasuki hutan dan bertemu seseorang. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat jika manusia membutuhkan orang lain karena manusia adalah makhluk sosial, tidak dapat hidup sendiri. Walaupun susah tapi Tuhan pasti akan memberi jalan bagaimanapun caranya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut yaitu membuat film animasi yang dapat menyampaikan pesan dan emosi yang terkandung di dalam cerita fiksi yang berjudul "*Little Voice*".

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*Little Voice*” antara lain :

1. Menciptakan sebuah karya film animasi pendek 2D dengan menggabungkan unsur cerita, visual, serta audio yang sesuai.
2. Menerapkan tema jika setiap orang membutuhkan orang lain dalam hidupnya.

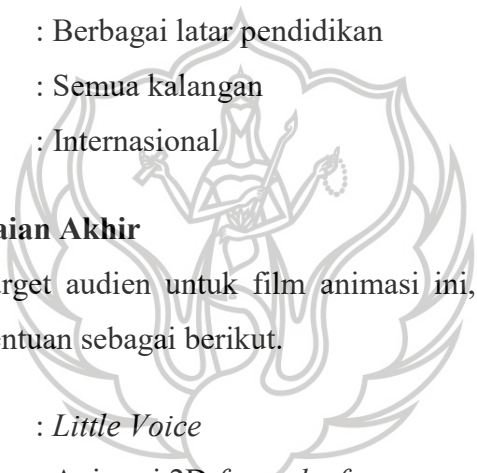
D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi 2D “*Little Voice*” ini adalah:

1. Usia : 10 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Berdasarkan target audien untuk film animasi ini, maka dibuatlah animasi pendek dengan ketentuan sebagai berikut.



Judul Karya	: <i>Little Voice</i>
Teknik	: Animasi 2D <i>frame by frame</i>
Durasi	: 6 menit
Format Video	: HDTV 1920 x 1080 <i>px</i> 24 <i>fps</i>
Render	: Format mp4. H264

1. Pra produksi

Pra produksi adalah tahap persiapan atau proses sebelum masuk ke dalam tahapan produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan storyboard. Berikut adalah tahapan proses pra produksi:

a. Penulisan cerita

Cerita ditulis berawal dari kehidupan seorang anak laki-laki yang sudah tidak memiliki orangtua. Dia hanyalah anak tunggal dan tidak mempunyai teman

satupun. Hingga hembusan angin yang sangat kencang menuntun anak itu untuk mengikutinya ke dalam hutan dan disanalah dia bertemu seseorang.

b. Riset dan pengumpulan data yang diperlukan

Dilakukan beberapa riset seperti konsep visual. Dalam konsep visual meliputi konsep karakter anak-anak, *background* suasana hutan dan warna dan latar musik.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan tokoh utama yaitu Fo, 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 *Little Voice* terdapat dua karakter yang menjadi tokoh cerita, dan beberapa anak untuk karakter pembantu pada proses *animating*.

d. *Storyboard*

Storyboard akan dibuat dalam dua jenis, yaitu *storyboard panel* yang dikerjakan dengan gambar manual di kertas yang kemudian di-*scan* dan *animatic storyboard* yang dikerjakan dengan teknik digital yang kemudian di-*compositing* sesuai durasi yang ditentukan.

2. Produksi

Produksi adalah proses inti penciptaan animasi, proses ini dilakukan setelah tahap pra produksi selesai. Mulai dari pembuatan *background* hingga pembuatan musik *scoring*. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. *Background/Environment*

Dalam pembuatan *background* tahap awal adalah membuat sketsa yang kemudian ditindaklanjuti dengan proses *clean up* dan *coloring*. Terdapat beberapa riset mengenai suatu keadaan hutan yang terdapat di Indonesia, namun dibuat dengan suasana fantasi.

b. *Dubbing*

Melakukan rekaman dialog untuk mengisi suara dari masing-masing karakter yang terdapat dalam film animasi “*Little Voice*”. Terdapat dua karakter yang memakai dialog, yaitu Fo dan Riri Si Gadis Misterius.

c. *Sound Effect*

Terciptanya *sound effect* yang beberapa diantaranya dibuat sendiri dengan merekam berbagai benda yang mengeluarkan suara sesuai kebutuhan penciptaan animasi “*Little Voice*”.

d. *Key Animation*

Dalam pembuatan *key animation* tahap awal adalah dengan membuat *rough key animation*, yaitu sketsa animasi yang masih berbentuk kasar untuk mempermudah pembuatan *in-between* pada penciptaan animasi “*Little Voice*”.

e. *In Between*

Karakter animasi digerakkan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi *ToonBoom Studio* dengan *frame rate* 24fps.

f. *Clean Up and Coloring*

Proses *tracing* ulang gambar agar terlihat rapi dilakukan menggunakan *software Paint Tool SAI* kemudian sekaligus masuk ke tahap *coloring* yaitu proses pemberian warna pada karakter. Tahap *coloring* dilakukan menggunakan *software Paint Tool SAI*.

g. *Compositing*

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* kemudian mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital, seperti penggunaan efek pengkaburan latar belakang, saturasi dan pencahayaan tambahan.

h. Musik

Terciptanya satu musik dengan melakukan *scoring* yang akan menjadi *original soundtrack* yang telah disesuaikan dengan visual untuk penciptaan animasi “*Little Voice*”.

3. PascaProduksi

Pasca produksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

a. *Editing*

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

b. *Render and Mastering*

Tahap final dalam proses pembuatan animasi *Little Voice*, yaitu proses meng-*export file* video dan audio yang telah digabungkan kedalam bentuk satu file film utuh dengan format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* kedalam DVD, dimasukkan kedalam tempat DVD, dan diberi sampul.

4. *Display dan Merchandising*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandising*, poster, infografis sebagai pelengkap *display* nantinya.

