

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“SHARCHODILE”**



**Sofyan Dhio Firmansyah**  
NIM 1400073033

Pembimbing:

1. Tanto Harthoko, M.Sn
2. Pandan Poreanom P, M.Kom

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

**2019**

HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
"SHARCHODILE"**


Disusun oleh:  
**Sofyan Dhio Firmansyah**  
NIM 1400073033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir pada Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal


18 FEB 2019



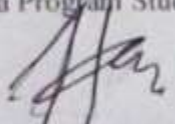
Pembimbing I

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

Pembimbing II

  
**Pandan Pareanom P, M.Kom**  
NIP 19860201 201404 1 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “SHARCHODILE”**

**Sofyan Dhio Firmansyah, Tanto Harthoko, M.Sn, Pandan Pareanom P, M.Sn**

Program Studi D-3 Animasi/Jurusan Televisi  
Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km. 6.5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001

## **ABSTRAK**

Lakon dalam animasi ini, berfokus pada chodile si buaya muara, warmo siulat imut, dan shartil si hiu kepala martil. Buaya muara hidup dan tersebar diseluruh perairan dataran rendah dan perairan pantai tropis di daerah tropis Asia Selatan, Asia Tenggara dan Australia.. Sedang Shartil adalah hiu kepala martil yang memiliki proyeksi kepala martil gepeng.mata dan lubang hidung ada diujung kepala. Hiu kepala martil ditemukan perairan hangat sepanjang garis pantai dan paparan benua.

Teknik animasi 2D digunakan dalam pembuatan animasi “Sharchodile” yang membuat penyajiannya menjadi menarik, teknik ini memiliki nuansa tersendiri dan berkarakter. Animasi “Sharchodile” adalah slot adegan fantasi tentang sifat dan karakter buaya yang serakah dan hiu yang tidak mau daerah perairannya diganggu.

Kreasi film animasi Sharchodile memiliki durasi sepanjang 2 menit 55 detik, dengan jumlah shot sebanyak 66 *shot* dan 2983 *frame* dengan format 1920 x 1080 x 25 *frame* per second.

Kata Kunci : teknik animasi 2D, buaya dan hiu kepala martil

# **CREATION OF FILM ANIMATION 2D “SHARCHODILE”**

**Sofyan Dhio Firmansyah, Tanto Harthoko, M.Sn, Pandan Poreanom P, M.Sn**

*Study program D-3 Animation / Television Major  
Faculty of media Art Record  
Institute of Art Indonesian Yogyakarta  
Parangtritis Street Km. 6.5 Mailbox 1210 Yogyakarta 55001*

## **ABSTRACT**

*Casting in this animation, focus on the chodile of estuary, warmo's the cute caterpillar and shartil the hammerhead shark. Estuarine was life and scattered throughout of the valley and tropical beaches of south asia, South east and Australia. Even shartil is a hammerhead shark that has a projection of head like hummer and it's own eyes is shown on the left and right side. The hammerhead shark was found on warm water, along the shoreline and expose to continent.*

*2D animation technique is used to create the Sharchodile animation movie that making the presentation interesting, this technique have its own atmostphere and character. the “Sharchodile” animation is a slot scene fantasy about character and nature crocodile who's greedy and shark that doesn't want to be disturbred*

*Sharchodile animation film create has a 2 minuted 55 second, with total shot 66 shot and 2983 frame with format 1920 x 1080 x 24 frame per second.*

*Key word : 2D animation technique, crocodile and hammerhead Shark*

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Surabaya merupakan nama suatu kota yang diambil dari nama 2 ekor binatang. Dimana dari balik nama Surabaya tersebut Didalamnya terdapat dua versi cerita yang berbeda. Surabaya merupakan salah satu dari sebuah cerita rakyat dimana cerita surabaya bisa menjadi sebuah cerita masyarakat biasa yang fiktif (dongeng) untuk anak-anak berupa fabel atau sebuah cerita mitos atau legenda dimana ada dua orang patih kerajaan yang masing masing memiliki dua kekuatan alam yang masing-masing berbeda. Tetapi versi cerita surabaya banyak dominan di cerita fabel ( cerita mengenai binatang ).

Untuk versi fabel cerita surabaya sendiri dikisahkan perkelahian buaya dan sura (hiu) perkelahian mereka dipicu dengan adanya konflik perebutan mangsa/ wilayah kekuasaan mereka berdua sama-sama kuat, tangkas, ganas dan sama-sama cerdas, perkelahian pun terus berlangsung sampai tidak ada satu pun di antara mereka berdua yang menang akhirnya mereka berhenti dan membuat sebuah kesepakatan. Setelah melakukan kesepakatan mereka berdua akhirnya membagi wilayah kekuasaan.

Dengan adanya perjanjian tersebut keduanya akhirnya tidak pernah berkelahi lagi, keduanya sepakat untuk saling berdamai, menghargai satu sama lain serta menghormati wilayahnya masing-masing. Semenjak itulah buaya dan sura (hiu) tidak pernah lagi bertengkar, kedamaian itu tidak berlangsung lama. Ikan yang berada dilautan kini mulai pindah ke muara sungai dimana tempat sang buaya berkuasa, setelah si sura mengetahui ikan pindah kearah muara sura pun pergi ke arah muara yang merupakan wilayah kekuasaan si buaya. Pada saat itu, buaya mencari makan di sungai dan memergok sura (hiu) memasuki wilayah kekuasaannya mengetahui tingkah laku sura sang buaya langsung menyerang buaya dan di situ adu mulut antara sura dan buaya di mulai. Karena tidak ada yang mau mengalah, maka menerjang dan menerkam, saling menggigit dan memukul. Dalam waktu sekejap, air disekitarnya menjadi merah oleh darah yang keluar dari luka-luka kedua binatang tersebut. Mereka terus bertarung mati-matian tanpa istirahat sama sekali. Dalam pertarungan sura dan buaya mengalami luka yang cukup parah dan pada pertarungan akhir buaya

mendapatkan gigitan di bagian ekor sebelah kanan, selanjutnya sura mendapat gigitan di bagian ekornya dan hampir putus, lalu ikan sura kembali ke lautan dan buaya berhasil mengalahkan si sura dengan luka yang cukup parah.

Setiap cerita rakyat terdapat nilai akan sarat nilai moral, adat istiadat, keagamaan, fantasi dan juga nyanyian. Arti cerita rakyat sendiri adalah sebuah peninggalan budaya dari nenek moyang, yang diwariskan secara garis turun temurun. Budaya sendiri merupakan suatu sarana untuk membuat sebuah karya, rasa dan cipta (Selo Soemardjan, Soelaiman Soemardhi). Cerita rakyat sendiri merupakan tradisi lisan yang yang mengungkapkan sebuah kejadian masa lalu, baik menggunakan syair atau nyanyian, gambar, tulisan dan lainnya.

Berdasarkan ulasan diatas, maka lewat pembuatan film animasi “Sharcho-dile” ini dimaksudkan untuk memberikan pandangan sekilas tentang kehidupan 3 ekor binatang yaitu buaya, hiu dan ulat yang penuh dengan fantasi. Cerita ini dikemas dalam sebuah animasi yang memiliki kesatuan unsur berbagai elemen seperti visual, karakter, cerita, dan audio.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, berikut adalah rumusan masalah dari pembuatan animasi “Sharcho-dile”

1. Proses pembuatan animasi “Sharcho-dile” dari awal sampai akhir dengan *teknik digital frame by frame*
2. Pesan moral apa yang ingin disampaikan dalam animasi “Sharcho-dile”

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan animasi “Sharcho-dile” antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan suatu tontonan yang layak, menghibur serta bermanfaat.
2. Menyadarkan setiap individu pentingnya saling toleransi, tidak serakah, saling peduli terhadap orang atau makhluk yang berbeda ras satu dengan yang lain.



#### **D. Target Audien**

Target audien yang ditujukan untuk film pendek animasi ini adalah sebagai berikut :

1. Umur : Semua umur
2. Pendidikan : Dari latar pendidikan manapun
3. Status sosial : Dari semua kalangan
4. Negara : Nasional
5. Bahasa : Indonesia
6. Publish : *Platform Youtube*

#### **E. Indikator Capaian Akhir**

Hasil akhir animasi “ SHARCHODILE “ adalah :

Judul Karya : SHARCHODILE

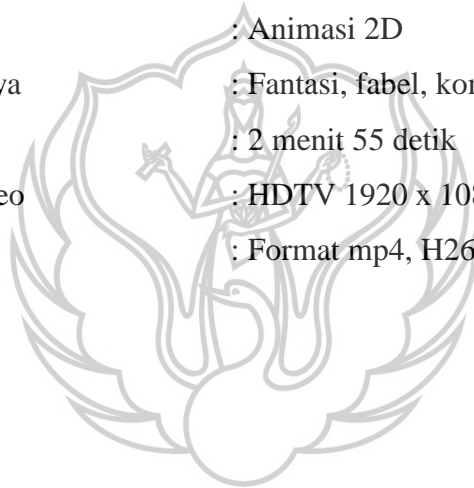
Teknik : Animasi 2D

Desain Karya : Fantasi, fabel, komedi

\ Durasi : 2 menit 55 detik

Format Video : HDTV 1920 x 1080 px 24 *frame per second*

Render : Format mp4, H264



## 2. EKSPLORASI

### A. Landasan Teori

Cerita rakyat menurut Macculloch (dalam Bunanta, 1998:22) cerita rakyat adalah bentuk tua dari sastra romantik dan imajinatif, karena merupakan cerita fiksi yang tak tertulis dari manusia pada masa lampau. Cerita rakyat sudah ada pada masa dimana masyarakat pada masa itu belum mengenal huruf. Cerita rakyat menurut (Danandjaja 2007: 2) merupakan salah satu bentuk folklor, folklor merupakan sebagian bentuk kolektif dari budaya itu sendiri yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun yang disampaikan dengan cara tradisional dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan, gambar, gerak isyarat atau *Body language*. Dalam hal ini cerita animasi 2D yang berjudul “Sharchodile” konsep dan referensinya diambil dari sebuah kisah cerita rakyat Jawa Timur tepatnya di Surabaya dan itu menjadi salah satu alasan kenapa cerita rakyat tersebut dipakai menjadi pembuatan atau penciptaan karya animasi ini. Berikut dibawah ini adalah 12 prinsip animasi dalam pembuatan animasi 2D “Sharchodile” :

1. *Solid drawing*
2. *Squash and Stretch*
3. *Anticipation*
4. *Secondary action*
5. *Follow through*
6. *Exaggeration*
7. *Timing*
8. *Slow in slow out*
9. *Pose to pose*
10. *Staging*
11. *Arc*
12. *Appeal*



## B. Tinjauan Karya

Berikut di bawah ini referensi atau riset dalam pembuatan animasi 2D “Sharchodile” baik secara konsep maupun visual dan teknik.

### 1. Larva

Animasi ini referensi yang digunakan adalah bentuk visual dari desain karakter.



### 2. Zig and Sharko

Referensi yang akan diambil dari animasi ini adalah visual dari background dan konsep cerita



### 3. PERANCANGAN

#### A. Sinopsis

Hari itu seperti biasanya Chodile pergi ke pantai untuk memancing, ditengah jalan bertemu Warmo. Karena ingin mendapat hasil tangkapan yang banyak bertanya kepada warmo apakah punya umpan dan kail yang istimewa agar mendapatkan ikan yang lebih banyak. Warmo dengan polos mengeluarkan umpan dan kail dari dalam tasnya. Dan Chodile dengan antusias menerima umpan dan kail tersebut. Benar kata Warmo dengan umpan dan kail tersebut Chodile mendapatkan banyak ikan dari hasil memancingnya.

Chodile mulai tamak dan terus menerus melemparkan kail dan umpan kelaut dan, huup, sekali tarik ikan yang didapat langsung banyak. Warmo yang melihat hasil tangkapan Chodile sangat terkejut, karena begitu banyak ikan yang diperoleh. Warmo menasehati agar jangan serakah dan mengambil secukupnya saja. Tetapi Chodile tidak memperdulikan ucapan Warmo dan tetap melemparkan umpan dan kailnya ketengah laut.

Tatkala Chodile bersemangat memancing tidak diduga mata kail tersangkut di mulut Sartil yang saat itu sedang mencari mangsa. Begitu tahu mata kail yang tersangkut di mulutnya adalah milik Chodile, Sartil marah mengejar Chodile dengan mengacung-acungkan bulu babi. Chodile ketakutan lari tunggang langgang.

#### B. Naskah

**Scene 01.**

**EX.Latar - pagi -**

**FS - Zoom In**

Sebuah pulau tropis di tengah laut, chodile berjalan dipantai,

**MS**

menghirup udara

**Zoom Out**

Title

Chodile : Sudah Waktunya

Sfx : langkah kaki, dan ombak

Musik : Cut to

**Scene 02.**

**EX.Latar - pagi -**

**MS**

Chodile melihat pemandangan,

**FS**

warmo memanggil Chodile

Warmo : " yo chodile "

Chodile : " yo warmo "

**Scene 03.**

**EX.Latar - pagi -**

**FS**

Warmo berbicara dengan chodile

**MS**

Chodile berbicara kepada warmo

Warmo : lagi mancing pak?

Chodile : yoi! Dan pas banget kamu disini aku Ingin membeli sesuatu untuk alat pancingku seperti kail dan umpan apakah barangnya ada?

**MS**

Warmo mendengarkan dan menjawab

Warmo : ehm, aku ada satu barangnya dan ada ditasku mau lihat

**Scene 04.**

**EX.Latar - pagi -**

**FS**

Warmo menawarkan

**Zoom In**

Chodile melihat tas warmo dan ingin mengetahui apa yang ada didalam tas warmo

Warmo : mau lihat

Chodile : Hemm....?

Chodile : Boleh

**Scene 05.**

**EX.Latar - pagi -**

**FS**

Warmo mengambil barang diatas dan menunjukan barangnya ke chodile Serta menjelaskan barangnya.

Warmo : ehm, sebentar mana ya...?

Warmo : nah.....Ini dia satu kaleng udang hidup dan kail mata tiga Yang ku jamin dalam waktu sebentar akan dapat ikan, bagaimana tertarik.?

**Scene 06**

**EX.Latar - pagi -**

**MS**

Chodile langsung mengambil barang dari warmo.

Chodile : siiip...!

Warmo : monggo...:)

Chodile :ooo iya, untuk imbalannya bagaimana kalau kubayar dengan ikan

Warmo : boleh . Tapi, mancingnya secukupnya saja jangan serakah ..! bisa ?

**Scene 07**

**EX.Latar - pagi -**

**MS**

Chodile berjanji, warmo pun pergi untuk berdagang dan chodile bersemangat untuk memancing.

Chodile : aku janji..

Warmo : gerrm.....

Chodile : aku serius...

Warmo : germ....huff. oke kalau begitu tepati janjimu ya, nanti siang aku akan kembali lagi kesini, Oke... kalau begitu sampai jumpa nanti

Chodile : Oke sampai jumpa nanti

(warmo pergi)

Chodile : oke.. kalau begitu, saatnya mancing

**Scene 08**

**EX.Latar - siang -**

**Fade out Time Change**

Perubahan waktu dari pagi ke siang, dan warmo selasai Berdagang dan kembali ke chodile dan ingin melihat hasil yang diperoleh chodile  
Di tepi pantai duduk santai menunggu ikan menyambar umpan

Warmo :wah laris juga akhirnya, saatnya  
ke chodile ku harap dia menepati  
janjinya

Warmo :Yo chodile

Chodile :sushhhh jangan berisik ada banyak ikan  
sedang menghampiri kail pancingku

**Scene 09**

**EX.Latar - siang -**

**MS**

Warmo berniat mengambil barang yang sudah di janjikan chodile, chodilepun ingat dan menunjukan tempat hasil tangkapannya diletakkan, kemudian warmo pergi dan kaget melihat hasil tangkapan chodile

Warmo : aku disini ingin mengambil bagianku yang kau janjikan tadi pagi..

Chodile : oh, itu bagianmu di sebelah sana,  
Ambil saja.

Warmo : oke (warmo berjalan)

amboy banyak sekali ikan yang kau dapatkan ini buat seminggu ya

Chodile : sehari...

**Scene 10**

**EX.Latar - siang -**

**MS**

Warmo terkejut mendengar apa yang barusan chodile bicarakan sambil mengambil barangnya, dan menasehati

chodile, si chodile mendengar namun tak di hiraukan.  
warmo pun mengingatkan kembali

Warmo : ha....! sehari...

(chodile mengangguk)

Chodile : i yo-iyooo . udah sana aku masih mancing  
ini (tiba -tiba kail pancing tersambar)

Chodile : uweh..... dapat lagi !

Hiyyyaaaa....!

Sfx: suara rail pancing berputar, suara ceburan  
ombak

### **Scene 11**

**EX.Latar - siang -**

**MS**

Ditengah kegembiraan chodile dengan hasil yang  
dicapai, terdengar suara pancingan mengenai sesuatu.  
Chodile dengan semangat segera menariknya, tanpa  
diduga ternyata mata kail tersangkut mulut shartil  
yang saat itu sedang mencari makan. Begitu mengetahui  
kalau alat pancing itu milik chodile, shartil marah  
dan mengejar chodile.

Chodile : wa.....ampun sharti aku tidak  
sengaja

Shartil : Awas kamu. Jangan lari..sini aku tabok  
dengan bulu babi biar tau rasa kamu ( sambil  
mengacungkan bulu babi)

Warmo yang melihat kejadian tersebut hanya bisa  
tertegun dan tersenyum.

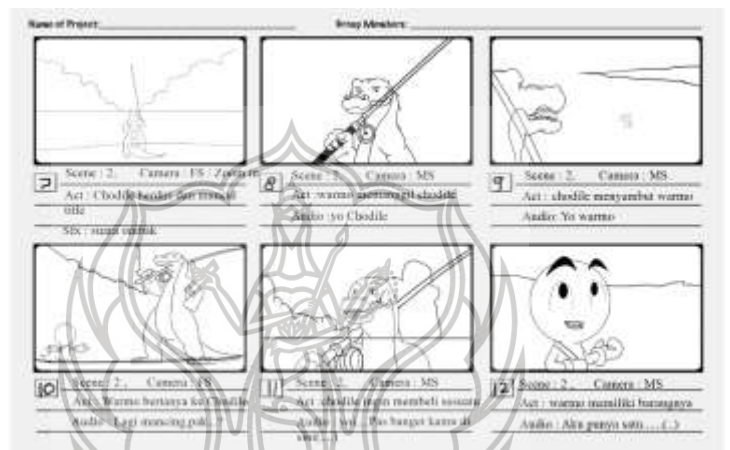
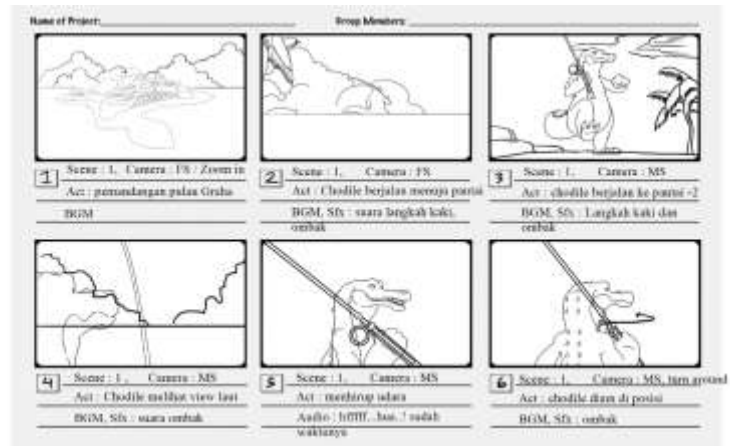
### **Scene 12**

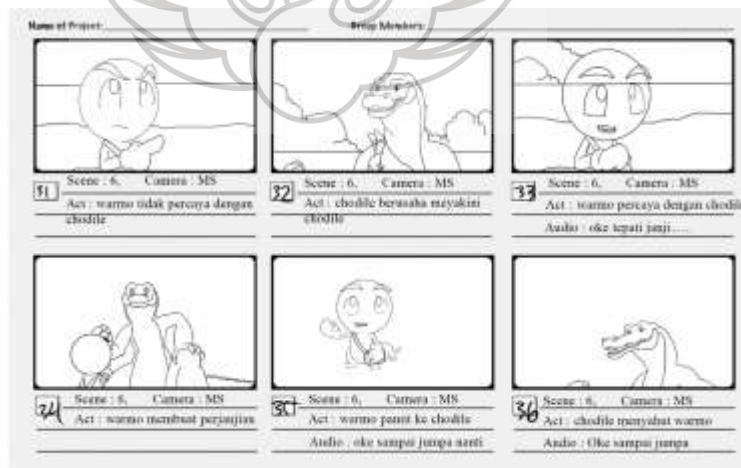
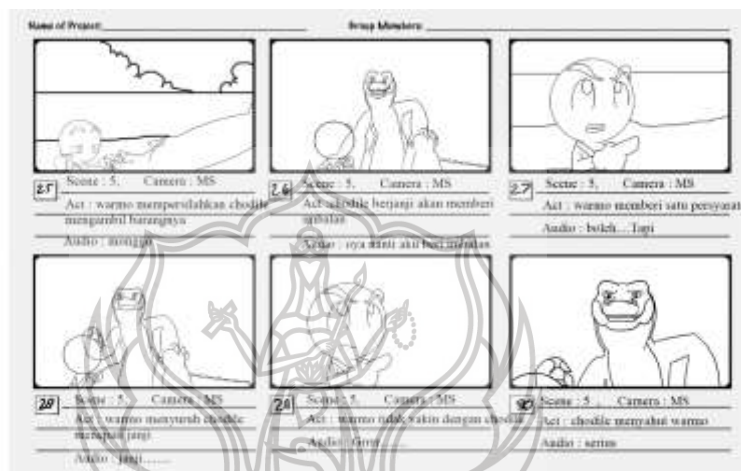
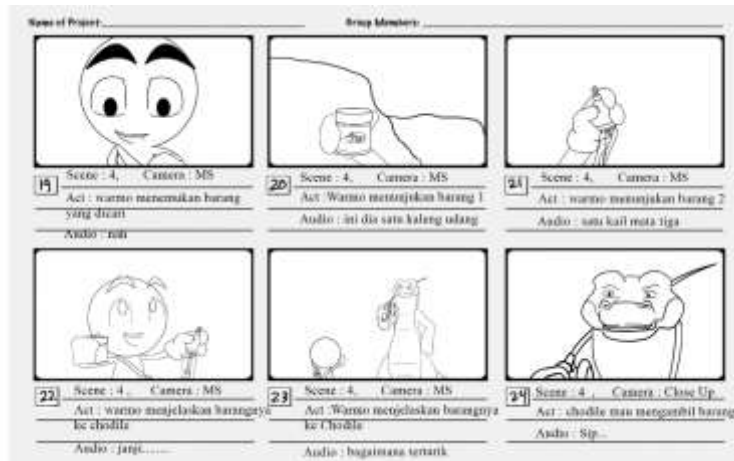
**EX.Latar - siang -**

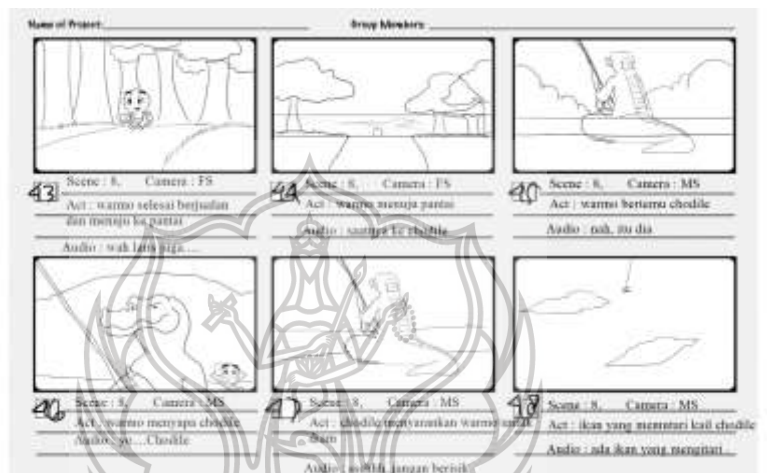
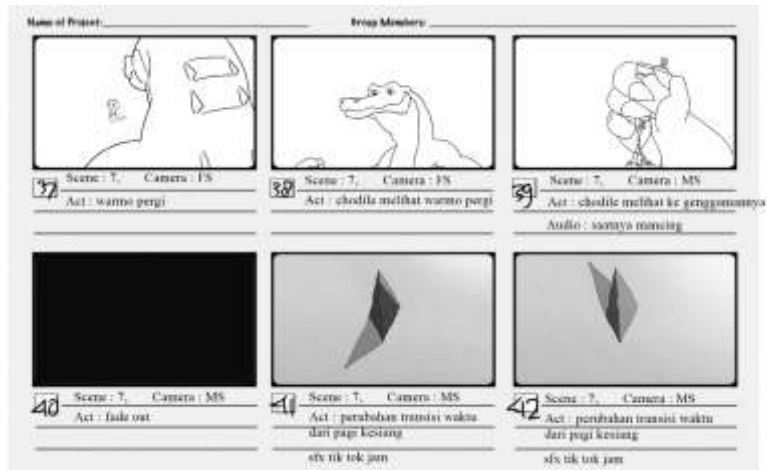
**ENDING - CREDIT TITLE**

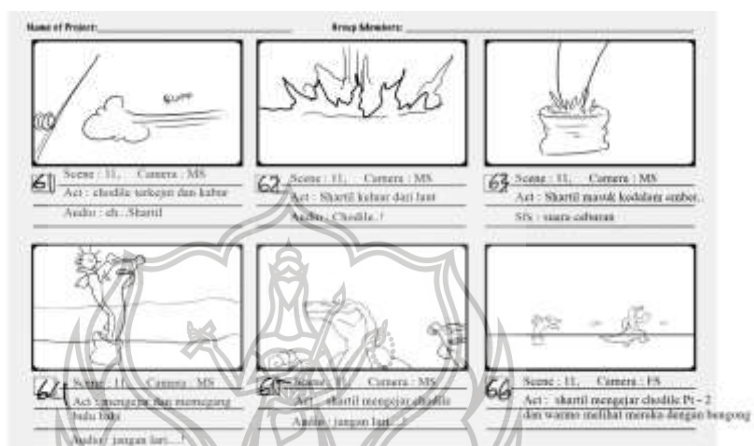
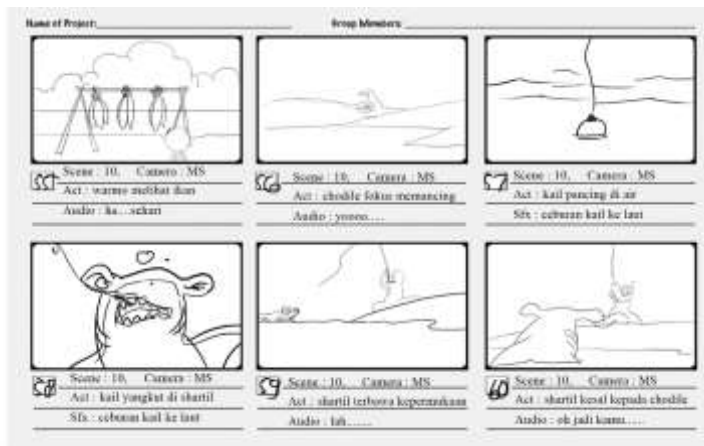


### C. Storyboard









## 1. PERWUJUDAN

### A. PraProduksi

Praproduksi adalah tahapan pertama dalam menjalankan suatu proses dari nol sebelum masuk kedalam tahap produksi, berikut adalah perwujudan dari proses praproduksi.

#### 1. Ide

Mengambil ide dari konsep atau nama dari sebuah tempat atau kota Baik itu nama tokoh dan latar belakang, untuk cerita dikemas menjadi semenarik mungkin

#### 2. Karakter

Desain karakter sendiri mengambil 3 tokoh karakter:

##### a. Chodile

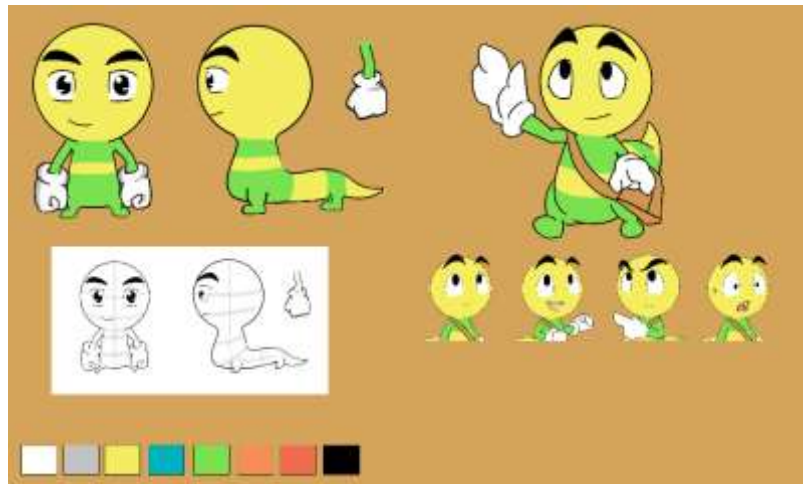
Desain karakter buaya ini berdasarkan dari referensi yang diambil yaitu Buaya Muara. Chodile memiliki ciri-ciri mendekati buaya muara tersebut yaitu dibagian punggung ada bercak warna hijau gelap. Di ekornya terdapat dua belang coklat. Sifat chodile Baik, usil, rakus



##### b. Warmo

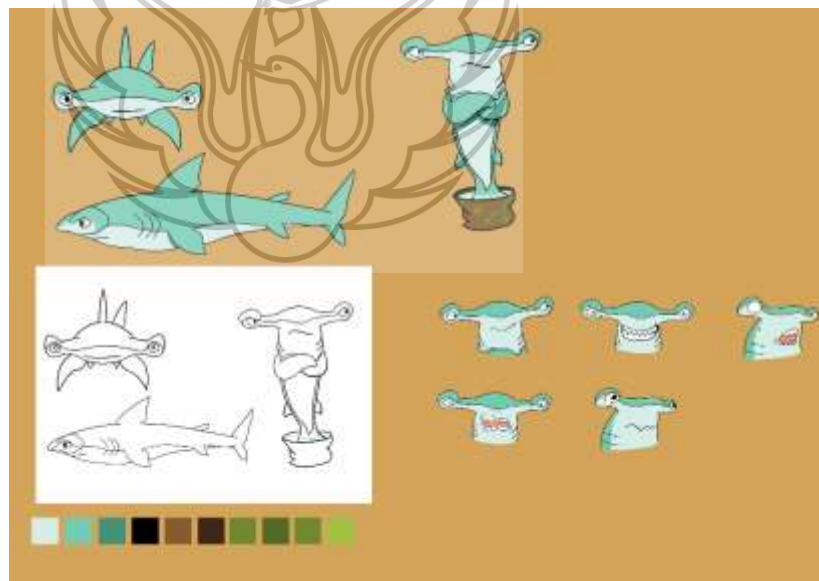
Desain karakter berikut ini berdasarkan wataknya dia adalah seekor ulat yang memiliki ciri fisik kepala warna kuning, belang hijau, dan memakai sarung tangan putih. Si ulat ini merupakan seekor pedagang. Sifat warmo ramah, baik, jujur





c. Shartil

Desain karakter yaitu hiu martil atau *hammerhead*. Ciri Sharti berwarna biru laut sedang atas serta dibawah perutnya berwarna biru bercampur abu-abu. Shartil jika didarat dia akan berjalan diatas ember yang berisi air laut yang membuatnya dapat menjaga kelembapan suhu tubuhnya. Sifat Shartil Keras (Tergantung Situasi), jail, ramah.





## B. Produksi

### 1. *Animating*

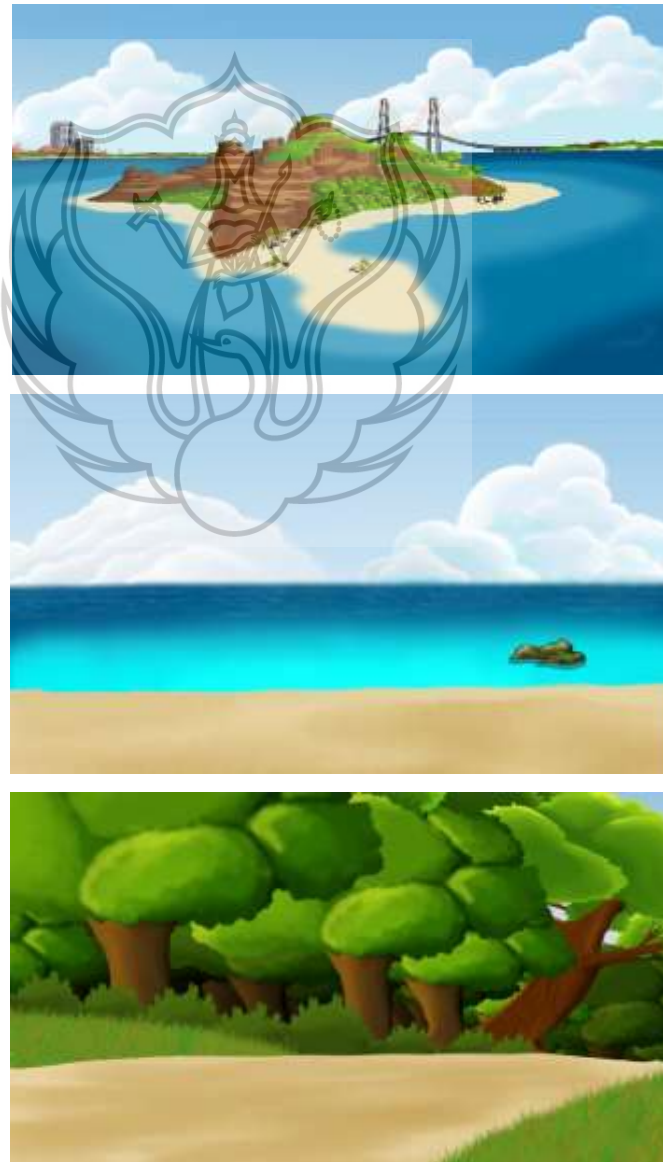
Membuat animasi sharchodile menggunakan aplikasi *TVP Animation Pro 10*. Pembuatan keyframe sendiri menggunakan prinsip *pose to pose* agar mempermudah pekerjaan dalam membuat *inbetween*.

### 2. *Coloring*

*Coloring* dalam animasi ini ada 2 untuk desain karakter menggunakan TVP dan Latar belakang atau *Background* menggunakan Photoshop.

### 3. *Background*

*Background* sendiri dibuat menggunakan Photoshop dengan membuat *skecth* di awal sampai dengan tahap *coloring*



## C. Pasca Produksi

### 1. Compositing

Proses penataan atau perapian *file-file* animasi yang digabung dengan *background* dengan yang lain dari awal *opening* sampai *ending*. Untuk menggabungkan *file* tersebut menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*

<b>NO</b>	<b>SCENE</b>	<b>SHOT</b>	<b>FRAME</b>	<b>DURATION</b>
1.	<i>Opening</i>	01	48	00:00:02
2.	01	02	52	00:00:04
3.		03	28	00:00:04
4.		04	26	00:00:02
5.		05	96	00:00:04
6.		06 - 07	269	00:00:08
7.	02	08 - 10	89	00:00:05
8.		11 - 12	118	00:00:04
9.	03	13 - 14	120	00:00:05
10.		15 - 18	192	00:00:08
11.	04	19 - 21	72	00:00:04
12.		22 - 24	96	00:00:04
13.	05	25 - 27	96	00:00:04
14.		28 - 30	48	00:00:02
15.	06	31 - 32	24	00:00:01
16.		33	72	00:00:03
17.		34	48	00:00:02
18.		35 - 36	120	00:00:03
19.		37 - 38	24	00:00:02

20.	07	39 - 42	72	00:00:03
21.	08	43 - 44	128	00:00:04
22.		45	24	00:00:01
23.		46	39	00:00:02
24.		47 - 48	96	00:00:04
25.	09	49 - 51	48	00:00:02
26.		52 - 54	24	00:00:02
27.	10	55 - 56	48	00:00:02
28.		57	72	00:00:03
		58	28	00:00:01
29.		59	89	00:00:03
30.		60	72	00:00:02
31	11	61	54	00:00:02
		62 - 63	52	00:00:02
		64	52	00:00:02
		65	24	00:00:01
		66	63	00:00:02
32.	<i>Credit title</i>	-	360	00:00:15
JUMLAH			2983	00:02:07

## 2. *Music and Sfx*

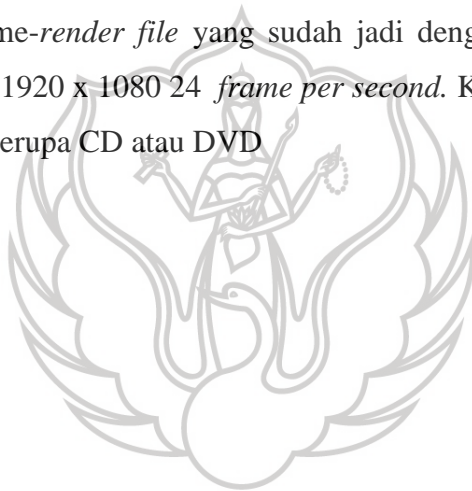
*Background scoring* yang diciptakan cenderung ke suasana melody, menambah relaksasi suasana. Untuk *background scoring* pada *opening* pada awal masuk scene menggunakan *ambient* suara ombak yang kemudian dimasukan *music* yang kalem untuk membangun suasana. *sound effect* hanya menyesuaikan gerakan animasi pada *property* atau karakter

## 3. *Editing*

Menggunakan aplikasi *adobe premiere* , pada proses *editing* ini hanya menambahkan efek transisi. *Audio gain* / meminimalisir *Audio pic*, *color grading* dan memberikan efek *cinema Scope*.

## 4. *Mastering*

Proses *me-render file* yang sudah jadi dengan format H.264 dengan resolusi 1920 x 1080 24 *frame per second*. Kemudian di burn kedalam wadah berupa CD atau DVD



## A. Kesimpulan

Setelah terlaksana berbagai proses pembuatan karya tugas akhir film animasi “Sharchodile” dan berdasarkan penulisan di atas berikut adalah kesimpulan yang bisa didapatkan :

1. Selama proses pembuatan film animasi yang mengangkat tema tentang surabaya. Awal dari pembuatan konsep surabaya ke dalam animasi tidaklah mudah, dibutuhkan waktu tidak sebentar karena harus banyak riset dan mempelajari tentang surabaya .pada akhirnya konsep surabaya hanya dicuil atau dikupas sebagian saja seperti dari proses menggambar desain karakter, *backgorund* sendiri pada saat *opening* diperlihatkan pulau graha dengan latarbelakangnya jembatan suramadu dan *audio dubbing* bahasa jawa khas surabaya hanya dipakai di *shot* terakhir antara sang buaya dan hiu saling kejar-kejaran. Serta animasi ini lebih banyak menggunakan bahasa indonesia daripada bahasa jawa sendiri, karena animasi ini terdapat seekor ulat yang tidak bisa bahasa jawa. Konsep animasi ini terdapat unsur toleransi dan tema animasi ini lebih ke fabel. Pembuatan animasi dari proses menggambar gerakan karakter satu per satu( *frame by frame* ) digambar menggunakan *pentab* dengan *software TVP Animation pro 10*.
2. Hal yang ingin disampaikan lewat film animasi “ Sharchodile ” adalah serakah atau rakus sesungguhnya tidaklah baik karena akan berdampak merugikan diri sendiri dan sesama.

## B. Saran

Setelah melalui berbagai proses penciptaan karya tugas akhir animasi “Sharchodile” terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk beberapa pihak, antara lain :

1. Membuat konsep yang mudah dipahami oleh penonton.
2. Memperbanyak dan mencari berbagai referensi tentang film-film animasi dan berbagai sumber dari berbagai media agar memperluas wawasan dalam mencari konsep yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bobbie Wihitcombe. 2018. *Pandai Mengenal Binatang*. CIF Texts Bahasa Indonesia

Campbeel, Reece, Mitchell. 2004. *Biologi Edisi Kelima Jilid III*. Jakarta. Erlangga

Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo

Hooks, Ed. 2011. *Acting For Animators*. New York. Routledge

Kindersley, Tim Dorling. 2008. *Ensiklopedia Dunia Hewan*. Jakarta. PT. Lentera Abadi.

Danandjaja, 2007. *Cerita Rakyat*. Pustaka Utama Grafiti

### Website

[http://pixabay.com/photos/karakter/2017/Karakter Gambar](http://pixabay.com/photos/karakter/2017/Karakter_Gambar)

[http://www.academia.edu/E-book animasi pdf/Arief Puji Setiawan](http://www.academia.edu/E-book_animasi_pdf/Arief_Puji_Setiawan)

<http://id.m.wikibooks.org/wiki:asal> usul kota Surabaya (2 Juni 2011)

[www.kastaranimation.com.Asal](http://www.kastaranimation.com.Asal) mula Kota Surabaya (14 Desember 2017)



