

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “CHASE!”
DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”**



Febri Faizin Alfatra
NIM 1500111033

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

2018

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “CHASE!” DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”

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



Disusun oleh:

FEBRI FAIZIN ALFATRA
NIM. 1500111033

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

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

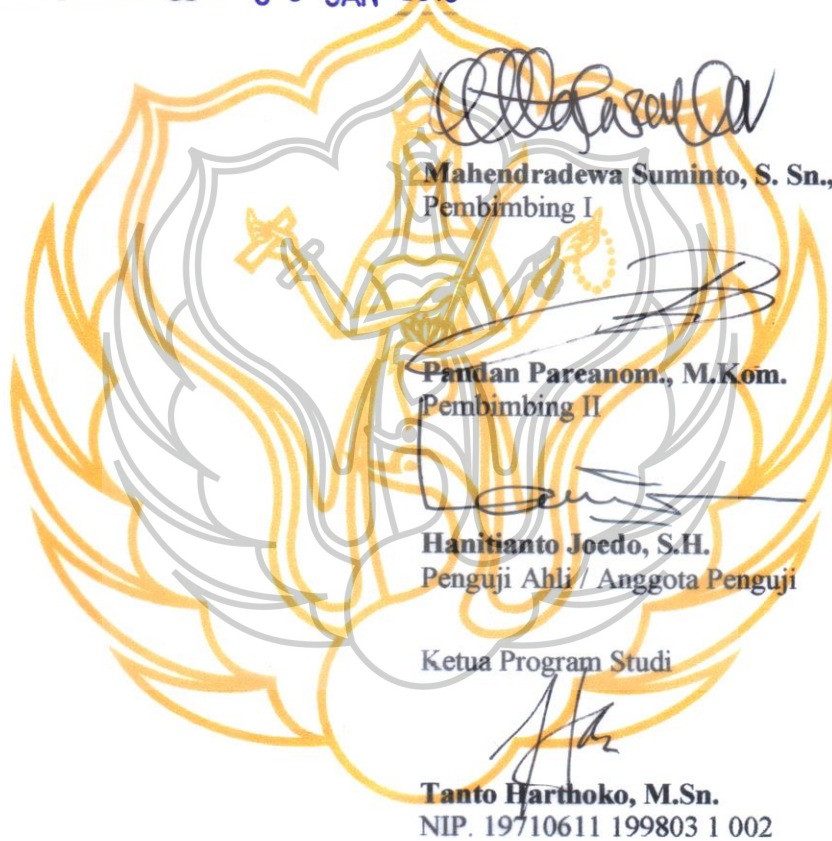
PENCIPTAAN FILM ANIMASI “CHASE!” DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”

Disusun oleh:

Febri Faizin Alfatra

NIM. 150111033

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**...





Mahendradewa Suminto, S. Sn., M.Sn.
Pembimbing I



Pandan Pareanom, M.Kom.
Pembimbing II



Hanitianto Joedo, S.H.
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 : Febri Faizin Alfatra
No. Induk Mahasiswa : 1500111033
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI “CHASE!”
DENGAN TEKNIK “DIGITAL DRAWING”

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, 31 Desember 2018

Yang menyatakan



Febri Faizin Alfatra
NIM. 1500121033

*NB : * bermaterai sesuai ketentuan*

KATA PENGANTAR

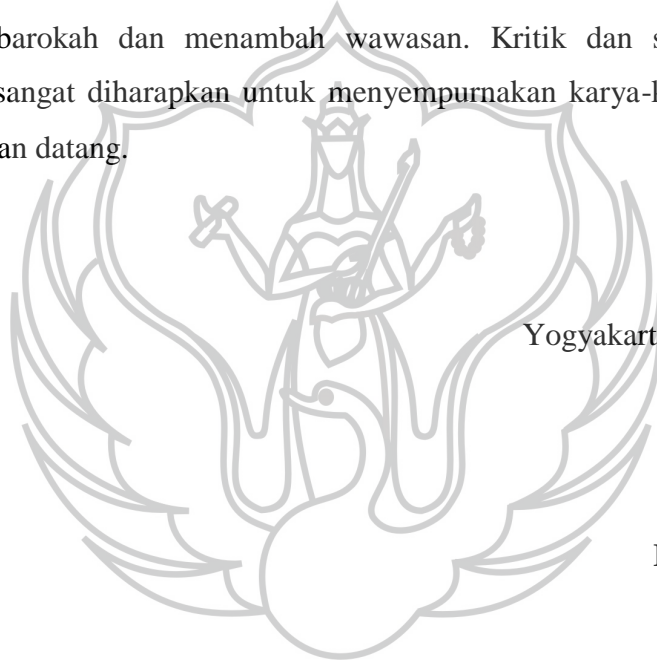
Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta menyelesaikan penciptaan film animasi dua dimensi berjudul “*CHASE!*” dengan lancar. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Setelah melalui banyak proses perkuliahan, karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penulis juga menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya mulai dari perancangan hingga penyelesaian karya tugas akhir tak lepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu teriring do'a dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua di kampung halaman yang senantiasa mendokan dan mendukung penuh, baik secara materi maupun motivasi untuk terus tekun dan semangat;
2. 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, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
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., selaku Pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Pembimbing II;
9. Hanitianto Joedo, S.H., selaku Penguji Ahli;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
11. Teman – teman mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015;

12. Teman – teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai jurusan. Arif Restu, Doulos Manik, Rafinur Nidiansyah, Gusti Wiratama, Awanis Ulfah, Balqis Intan, Sephanja Alrikhwan, Fajar Alkan, Naufal Satria, Moch. Faizal, dan Lestina Rifala yang turut terlibat langsung dalam membantu proses produksi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian Tugas Akhir hingga penulisan laporan masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat, barokah dan menambah wawasan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya selanjutnya di masa yang akan datang.



Yogyakarta, 31 Desember 2018

Febri Faizin Alfatra

ABSTRAK

Sebuah animasi pendek yang menggabungkan beberapa pengalaman pribadi dan lingkungan sekitar menjadi sebuah cerita yang sederhana namun menghibur. Walaupun cerita yang disajikan sederhana namun visualisasi dibuat unik dan luwes dengan teknik animasi dua dimensi digital. Film animasi ini diberi judul “*CHASE!*” yang memiliki arti kejar, diambil dari inti film yang menceritakan tentang seorang pemuda yang mengejar wanita misterius yang ternyata seorang waria.

Film Animasi “*CHASE!*” berdurasi 3 menit 45 detik untuk membuat cerita lebih singkat dan langsung *to the point* pada inti apa yang akan disampaikan. Jumlah *shot* mencapai 45 *shot* dengan total 5400 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 24 *fps* (*frame per second*). Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga 12 prinsip animasi. Pembuatan film animasi “*CHASE!*” menggunakan proses digital di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital menggunakan komputer, gambar background juga dibuat secara digital tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film, Animasi 2D, Pengalaman Pribadi, Digital.

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.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	4
BAB II EXPLORASI.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Tinjauan Karya.....	15
BAB III PERANCANGAN.....	17
A. Cerita.....	17
1. Tema.....	17
2. Sinopsis.....	17
B. <i>Pipeline</i>	19
C. Desain Karakter.....	20
1. Arya (Karakter Utama).....	20
2. Waria (Karakter Pendukung).....	21
D. Desain <i>Background</i>	21
E. Desain <i>Aset</i>	22
F. Suara.....	24
BAB IV PERWUJUDAN.....	25
A. Praproduksi.....	25
1. Konsep Dasar.....	25
2. Desain Karakter.....	25
3. <i>Storyboard</i>	27

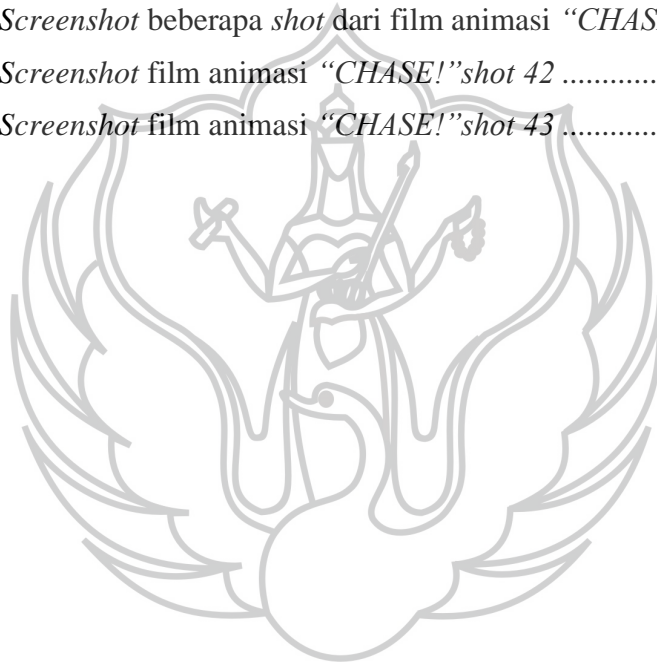
4. <i>Animatic Storyboard</i>	35
B. Produksi.....	36
1. <i>Background</i>	36
2. <i>Animating</i>	39
3. <i>Clean Up</i>	41
4. <i>Coloring</i>	42
5. <i>Export PNG Sequence</i>	44
6. <i>Compositing</i>	45
7. <i>Dubbing</i>	46
8. <i>Music Scoring</i>	47
C. Pascaproduksi.....	47
1. <i>Editing</i>	47
2. <i>Rendering</i>	49
D. <i>Merchandising</i>	49
BAB V PEMBAHASAN	51
A. Pembahasan Isi Film	51
1. Prolog	51
2. Preposisi.....	51
3. Konflik	52
4. Resolusi.....	52
5. Epilog.....	53
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	53
C. Analisa Biaya Produksi	63
1. Biaya Tenaga Kerja.....	63
2. Biaya Tidak Langsung	64
3. Biaya <i>Mastering</i> Film	64
4. Biaya <i>Merchandise</i> dan Perlengkapan Pameran	65
5. Total Biaya	65
6. Harga Jual Animasi	65
BAB VI PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Ivankov dalam <i>anime “One Piece”</i>	15
Gambar 2.2 Karakter Red dalam <i>game</i> Pokemon.....	16
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> animasi pendek “Scary Movie”	17
Gambar 3.1 <i>Pipeline produksi animasi “CHASE!”</i>	19
Gambar 3.2 Desain Karakter Arya.....	20
Gambar 3.3 Desain Karakter Waria.....	21
Gambar 3.4 Konsep awal <i>Mapping Background</i>	22
Gambar 3.5 Konsep <i>Mapping Background</i> Taman Kota.....	22
Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> Taman Kota dan Pemukiman Warga.....	23
Gambar 3.7 Konsep <i>Background</i> Pinggiran Jalan Raya	23
Gambar 3.8 Desain <i>asset</i> yang nantinya digunakan dalam film	24
Gambar 4.1 Desain Karakter Arya.....	26
Gambar 4.2 Desain Karakter Waria.....	27
Gambar 4.3 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 1	27
Gambar 4.4 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 2.....	28
Gambar 4.5 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 3	28
Gambar 4.6 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 4.....	29
Gambar 4.7 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 5	29
Gambar 4.8 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 6.....	30
Gambar 4.9 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 7	30
Gambar 4.10 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 8.....	31
Gambar 4.11 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 9.....	31
Gambar 4.12 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 10.....	32
Gambar 4.13 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 11	32
Gambar 4.14 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 12.....	33
Gambar 4.15 <i>Storyboard “CHASE!”</i> halaman 13.....	33

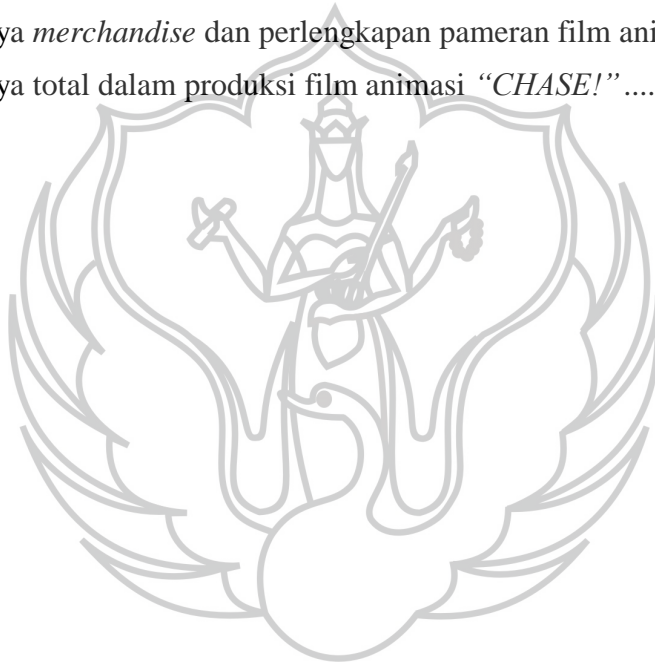
Gambar 4.16 <i>Storyboard</i> “CHASE!” halaman 14.....	34
Gambar 4.17 <i>Storyboard</i> “CHASE!” halaman 15.....	34
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> pengerjaan <i>animatic storyboard</i>	35
Gambar 4.19 <i>Background</i> Taman Kota dari berbagai sudut pandang pada <i>Scene 1</i> .	36
Gambar 4.20 <i>Background</i> jalan raya dan trotoar pada <i>Scene 1</i>	37
Gambar 4.21 <i>Background</i> Gang kecil dan pemukiman warga pada <i>Scene 2</i>	37
Gambar 4.22 <i>Background</i> Pinggir jalan raya pada <i>Scene 3</i>	38
Gambar 4.23 <i>Thumbnail storyboard</i> yang di <i>import</i> sebagai <i>keyframe</i>	39
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> proses <i>animate</i> film animasi “CHASE!” <i>shot 20</i>	40
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> proses <i>animate</i> film animasi “CHASE!” <i>shot 12</i>	40
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> proses <i>clean up</i> film animasi “CHASE!” <i>shot 31</i>	41
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> proses <i>clean up</i> dan garis bantu untuk <i>coloring</i>	41
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> palet warna yang sudah di <i>export</i> sebagai <i>template</i>	42
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 31</i>	42
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 14</i>	43
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot 15</i>	43
Gambar 4.32 <i>Screenshot</i> proses <i>export file</i> animasi menjadi <i>output PNG Sequence</i>	44
Gambar 4.33 <i>Screenshot</i> hasil dari <i>export PNG Sequence shot 15</i>	44
Gambar 4.34 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing shot 27</i>	45
Gambar 4.35 <i>Screenshot</i> hasil <i>file dubbing</i> dalam bentuk <i>format.wav</i>	46
Gambar 4.36 <i>Screenshot</i> pengerjaan <i>music scoring</i> dalam <i>software Pro Tools</i>	47
Gambar 4.37 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> film animasi “CHASE!”.....	48
Gambar 4.38 <i>Screenshot editing sound effect</i> secara keseluruhan.....	48
Gambar 4.39 Contoh <i>sticker printing</i> dari film animasi “CHASE!”	49
Gambar 4.40 Desain <i>postcard</i> “CHASE!”.....	50
Gambar 5.1 <i>Screenshot animating shot 44</i>	53
Gambar 5.2 <i>Screenshot shot 16</i>	54
Gambar 5.3 <i>Screenshot keyframe shot 17 dan 29</i>	54
Gambar 5.4 <i>Screenshot animating shot 12</i>	55
Gambar 5.5 <i>Screenshot animating shot 44</i>	56

Gambar 5.6 Potongan <i>animate inbetween</i> shot 16.....	56
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 14	57
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 10	58
Gambar 5.9 Potongan <i>animate</i> “CHASE!”shot 42.....	58
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 19	59
Gambar 5.11 <i>Screenshot timeline bar</i> pada shot 19.....	59
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 27	60
Gambar 5.13 Siluet Karakter Arya dan Waria	61
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> beberapa <i>shot</i> dari film animasi “CHASE!”.....	61
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 42	62
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> film animasi “CHASE!”shot 43	62



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Biaya tenaga kerja tahap pra produksi film animasi “CHASE!”	63
Tabel 1.2 Biaya tenaga kerja tahap produksi film animasi “CHASE!”	63
Tabel 1.3 Biaya tenaga kerja tahap pasca produksi film animasi “CHASE!”	64
Tabel 1.4 Biaya tidak langsung selama produksi film animasi “CHASE!”	64
Tabel 1.5 Biaya <i>mastering</i> film animasi “CHASE!”	64
Tabel 1.6 Biaya <i>merchandise</i> dan perlengkapan pameran film animasi “CHASE!”	65
Tabel 1.7 Biaya total dalam produksi film animasi “CHASE!”	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagian besar dari kita masyarakat Indonesia, terutama bagi kaum laki-laki pasti pernah mengalami kejadian memalukan di tempat umum. Salah satu hal yang menurut kebanyakan orang sangat memalukan adalah salah mengira seorang waria (wanita tapi pria) atau yang biasa disebut sebagai Banci (Bencong) sebagai wanita tulen. Ketika seorang laki-laki melihat sosok perempuan yang memikat perhatiannya dari kejauhan, sudah seperti naluri dalam diri untuk memberanikan diri menyapa atau mengajak berkenalan perempuan itu agar bisa mengenal lebih dekat. Namun ternyata setelah mereka mulai mendekat apa yang dilihat tidak sesuai dengan ekspektasi, sudah terlanjur menyapa ternyata bukan seorang wanita cantik yang ia hampiri melainkan seorang waria. Banyak faktor yang membuat orang tertipu dengan penampilan seorang waria. Ada yang mengatakan bahwa kurang jeli dalam memandang, ada yang bilang tertipu dengan bentuk badan yang terlihat seperti wanita tulen, ada juga yang memang tidak bisa membedakan dengan baik karena penglihatannya yang kurang baik atau rabun. Namun dalam film yang akan dibuat ini penulis akan menjelaskan salah satu faktor yang sebenarnya sering terjadi namun tidak disadari oleh kebanyakan orang, yaitu kehilangan fokus karena efek dari penggunaan “*smartphone*” secara berlebihan.

Di jaman yang sudah serba canggih ini, hampir semua kalangan masyarakat dari yang masih anak-anak hingga lanjut usia merupakan pengguna aktif “*smartphone*” atau telepon genggam pintar. Hal ini karena fungsi “*smartphone*” itu sendiri yang sangat memudahkan setiap kegiatan setiap orang dari mulai bisnis, perkuliahan, hingga hiburan seperti “*Online Games*”. Namun yang tidak banyak orang sadari, penggunaan “*smartphone*” yang terlalu lama dapat berdampak buruk pada diri kita. Salah satu contohnya adalah menurunnya tingkat konsentrasi secara drastis akibat terlalu lama fokus di depan layar “*smartphone*”. Apabila kita coba untuk asik bermain di depan

“*smartphone*” selama berjam-jam tanpa henti, mata kita akan mulai merasa lelah dan hilang fokus atau bahkan mungkin berkunang-kunang. Saat itu pandangan akan sedikit terganggu dan apa yang ada di sekeliling kita akan mulai terlihat buram.

Penulis merasa terdorong untuk menyatukan dua hal tidak berkaitan yang sudah dijelaskan sebelumnya menjadi sebuah cerita dan menyampaikannya dalam bentuk sebuah film animasi pendek. Film animasi merupakan media yang saat ini sedang diminati banyak orang karena mempunyai daya tarik tersendiri. Film animasi merupakan karya yang memiliki berbagai macam tujuan, selain untuk hiburan semata, film animasi bisa menjadi sarana penyampai pesan dan tujuan komersial. Jenis filmnya pun beragam berdasarkan durasinya yaitu film pendek, serial (film bersambung), dan *feature* (film panjang). Seiring perkembangan jaman teknik pembuatan animasi pun semakin beragam diantaranya *cut out/puppet* (seperti wayang kulit), 2D, 3D, *stopmotion* (merekam adegan), hingga *rotoscoping* (menjiplak gambar) dan beragam kreasi lainnya.

Pengerjaan animasi “*CHASE!*” ini dengan teknik *digital drawing* atau menggambar langsung menggunakan komputer. Pembuatan animasi dua dimensi secara *digital drawing* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembuatan animasi secara tradisional di atas kertas, karena dalam proses produksi dengan teknik ini memiliki efisiensi yang lebih baik dibandingkan animasi tradisional menggunakan kertas secara *frame by frame*, sehingga proses produksi dapat lebih mudah dan lebih cepat dilaksanakan. Sehingga karya tugas akhir ini akan dibuat dengan teknik “*frame by frame*”, namun pada media digital untuk efisiensi produksi. Dengan harapan karya yang akan dibuat dapat menjadi sebuah film animasi 2D yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan, serta sebagai sarana menyampaikan pengalaman bagi sesama pelaku dunia industri kreatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Membuat film animasi “*CHASE!*” dengan teknik *digital drawing* dua dimensi.
2. Menggabungkan kedua cerita yang tidak berhubungan menjadi satu cerita utuh dan disajikan dalam bentuk film animasi pendek.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “*CHASE!*” diantaranya:

1. Menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita ke dalam bentuk film animasi.
2. Menciptakan sebuah karya film animasi dua dimensi dengan teknik *digital drawing* menggunakan komputer.
3. Menggiring opini penonton di awal cerita dan mematahkan ekspektasi penonton tentang bagian akhir dari cerita.

D. Target Audien

Target audien penciptaan karya film animasi “*CHASE!*” ini sebagai berikut:

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat dalam bentuk sebagai berikut:

Judul : *CHASE!*

Genre : *Slice of Life*

Teknik : Animasi Dua Dimensi (Digital)

Durasi : 3 menit 45 detik

Format video : HDTV 1920x1080 24 fps (*frame per second*)

Render : Format mp4, H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses dalam pembuatan film animasi. Tahapan Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi.

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses persiapan sebelum masuk ke dalam proses produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan storyboard. Berikut adalah tahapan proses praproduksi:

a. Ide dan Konsep

Ide merupakan gagasan utama yang mendasari pembuatan sebuah karya film animasi. Ide dan konsep inilah yang akan menentukan akan menceritakan apa dan akan seperti apakah sebuah film animasi yang akan dibuat. Ide awal yang didapat akan dikembangkan sedemikian rupa untuk menyiapkan sebuah karya yang akan dibuat.

b. Riset

Riset perlu dilakukan untuk mencari referensi demi memenuhi konsep dan target yang ingin dicapai, riset dapat dilakukan dengan melihat berbagai karya animasi, ilustrasi, ataupun aspek-aspek dari dunia nyata yang memiliki ide dan konsep yang mirip atau serupa dengan animasi yang akan dibuat. Riset yang dilakukan meliputi konsep visual untuk desain karakter dan *background* serta riset untuk suara pendukung seperti musik latar maupun *sound effect* pendukung.

c. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya. Dalam penulisan cerita dibuatlah naskah skenario yang menjelaskan *setting* waktu dan tempat, dialog, kejadian-kejadian yang dialami karakter secara runtut dari awal hingga akhir, serta segala keterangan elemen pendukung seperti efek suara dan visual.

d. Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses pembuatan karakter yang digunakan sebagai tokoh dalam cerita. Karakter yang dibuat akan memiliki penampilan khas dan sifat tertentu yang mencerminkan masing-masing karakter. Desain karakter dibuat dalam bentuk *model* dan *expression sheet* yang akan digunakan untuk acuan proses *animating*.

e. Desain Background

Desain *background* dibuat untuk menentukan konsep awal dari *background* film yang akan dibuat. Cukup dibuat seperti sketsa kasar untuk panduan pada saat mengerjakan *storyboard*. Pada tahap ini *mapping* tempat pada film juga mulai ditentukan.

f. Desain Aset

Desain aset merupakan tahap pembuatan objek-objek yang nantinya akan digerakkan atau dianimasikan namun tidak termasuk sebagai karakter. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pemisahan objek-objek yang akan dianimasikan pada tahap produksi.

g. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, dialog, *sound fx*, dan durasi setiap *shot*.

h. Stillomatic (animatic storyboard)

Dibuat dari susunan gambar *storyboard* yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik, dialog, dan efek suara juga sudah disusun di dalamnya sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga dirancang dalam proses ini.

2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi. Berikut adalah tahapan proses produksi:

a. Animating

Proses *animating* pada film ini dikerjakan dengan menggunakan *software ToonBoom Studio 8.1*, lalu akan di atur *timing* dengan tepat seperti durasi pada *stillomatic*. Namun apabila *timing* pada *stillomatic* dirasa kurang tepat bisa dilakukan penyesuaian ulang pada proses *animating* ini.

b. Coloring

Tahap *coloring* dilakukan setelah proses *animating* selesai, masih dengan *software* yang sama. *File animating* yang tadi sudah siap terlebih dahulu di duplikat sebelum memulai *coloring* untuk mengantisipasi apabila ada beberapa revisi pada animasi. Jadi *file* dari tahap *animating* dan *coloring* dibuat terpisah. *Coloring* pada film animasi ini berkonsep sederhana hanya berupa *fill* warna dasar saja yang dilakukan *frame by frame*.

c. Export Sequence

Setelah selesai pada tahap *animating* dan *coloring* semua *file* yang dirasa sudah siap untuk masuk pada tahap *composite* akan di *export* atau diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output PNG sequence* satu per satu tiap adegannya. Hal ini dilakukan agar karakter atau objek yang dianimasikan memiliki transparansi warna pada bagian yang kosong dalam layar

d. Background

Proses pembuatan *background* dilakukan dengan teknik digital painting menggunakan *software adobe photoshop* dengan acuan sketsa kasar yang sudah dibuat pada panel-panel *storyboard* dalam proses praproduksi.

e. Compositing

Proses penggabungan antara *animating* dengan *background* yang sudah dibuat kemudian disesuaikan dengan *storyboard*. Mulai di atur komposisi, *layout*, dan *framing* nya sehingga bisa menciptakan visual yang unik dan menarik meskipun menggunakan dua komponen yang berbeda tetapi bisa nampak menyatu dan artistik. Penyusunan setiap *layernya* yang berurutan dari belakang hingga depan untuk memberikan efek kamera agar memberi kesan paralaks dan memiliki kedalaman volume.

f. *Dubbing*

Dubbing atau pengisian suara karakter nantinya akan dilakukan oleh beberapa *talent* yang dirasa memiliki suara yang berkarakter dan cocok dengan setiap karakter yang ada dalam film animasi.

g. *Sound Effect*

Sound Effect berfungsi untuk memberi kesan seolah visual yang nanti di tampilkan pada film terlihat nyata seperti pada kehidupan sehari-hari. Untuk mengisi *sound effect* akan mencari *free license sfx* di internet sesuai kebutuhan film animasinya.

h. *Music Scoring*

Musik yang digunakan dalam film disesuaikan dengan visualnya untuk melengkapi film animasi. Pada pembuatannya juga perlu mengikuti pergantian *mood* yang ada dalam film.

3. Pascaproduksi

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

a. *Editing*

Pada tahapan ini adalah proses dimana untuk *audio mixing*, membuat *opening sequence* dan *credit title*, penggabungan antara *shot* animasi yang telah di-*compositing* dengan musik dan *sound effect* serta menambahkan *optical effect* (*dissolve*, *dip to black*, dan sebagainya) sesuai dengan kebutuhan.

b. *Rendering*

Tahap ini adalah proses akhir dalam proses pembuatan “*CHASE!*”. setelah di gabungkan dalam proses *editing*, selanjutnya adalah dengan meng-*export file* video dan audio menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dengan hasil *export file* format H264 dan MP4. kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dimasukkan ke dalam kotak DVD, dan diberi sampul.

4. *Display dan Merchandise*

Display karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise*, poster, video dokumentasi selama proses produksi atau biasa disebut *behind the scene* sebagai pelengkap *display* nantinya.

