

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI DUA DIMENSI
“NAVIGO ET REVENI”**



Disusun oleh:

Aun Jabal Qasas
NIM 1300047033

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

2018

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “NAVIGO ET REVENI”

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



Disusun oleh:

Aun Jabal Qasas
NIM 1300047033

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

2018

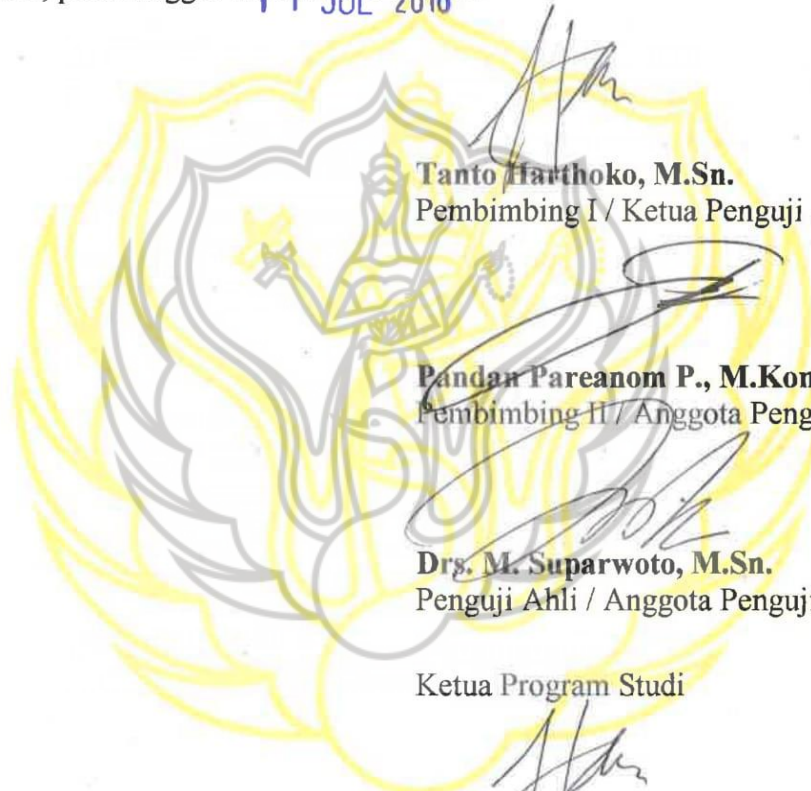
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN KARYA FILM ANIMASI DUA DIMENSI “NAVIGO ET REVENI”


Disusun oleh:
Aun Jabal Qasas
NIM 1300047033

Pameran, penayangan, dan laporan 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 ...1..1..JUL..2018...

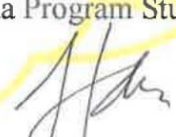



Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Pandan Pareanom P., M.Kom.
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




Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19620710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Aun Jabal Qasas

No. Induk Mahasiswa : 1300047033

Judul Tugas Akhir : Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi
"Navigo Et Reveni"

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 apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Yang menyatakan



Aun Jabal Qasas
NIM 1300047033



HALAMAN PERSEMBAHAN



Untuk Rais Mappa Toba,
adikku tersayang.
Kepada keluargaku
dan istimewa untuk Ayahku,
kupersembahkan kembarannya dalam refleksisasi cerita.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas limpahan kasih sayang, rahmat, taufik dan hidayah-Nya. Segala hal sejatinya dari Allah SWT. Sholawat serta salam semoga senantiasa kita haturkan kepada Rasulullah SAW yang karena dakwah-Nya kita bisa mengenal indahnya Islam.

Sungguh anugerah dan segala puji yang tiada terkira dari Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi "Navigo Et Reveni" dapat diselesaikan dengan lancar. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan studi pada jurusan pendidikan D3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Terlepas dari semua itu. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dari agar dapat memperbaiki penulisan laporan ini. Penulisan laporan dan penciptaan karya bertujuan untuk meningkatkan dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah mahakarya. Karya Tugas Akhir ini sulit tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Diucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Alamater kebanggaan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Drs. M. Suparwoto, M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli.
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku Dosen Wali.

8. Budirman dan Sitti Khomariyah, Kedua Orangtua yang selalu menyemangati dan memberi dukungan penuh baik dari segi materi dan spritual.
9. Selis Meriem, Kakak Tertua yang selalu memberi perhatiannya.
10. Rais Mappa Toba, S.S.I.T.Pel., Adik Bungsu yang menjadi bahan asupan inspirasi utama ide pembuatan Tugas Akhir.
11. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Sahabat angkatanku 2013 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Keluarga yang selalu memberi dukungan dan kekuatan.
14. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Animasi.
15. Teman-teman nongkrong karena telah merefleksikan dan menetralkan sejenak dari kewajiban proses Tugas Akhir.
16. Teman-teman media sosial yang telah memberi semangat.
17. Sahabat Kontrakan Brother.
18. KKM Storyline, Majalah Showtime yang telah menjadi wadah berkreatifitas dan memberi inspirasi.

Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini mempunyai manfaatnya untuk dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, 11 Juli 2018

Aun Jabal Qasas

ABSTRAK

"*Navigo Et Reveni*" merupakan bahasa Romania yang memiliki arti "*Aku Berlayar Dan Aku Kembali*". Berangkat dari judul yang ada dan permasalahan yang diangkat maka penulis pribadi menganggap makna dari judul tersebut terkesan istimewa. Karya ini sekedar merefleksikan kembali ingatan akan seorang belahan jiwa yang telah tiada dan terekam dalam mesin-mesin yang memproduksi kenangan. Sebagai bentuk perwakilan atas kenangan itu terciptalah sebuah cerita tentang petualangan pelaut, ditemani oleh seekor anjing jenis *St. Bernard Puppies*, sekian lama berlayar membuat pelaut rindu serindu-rindunya akan istrinya, terpisahkan oleh deburan ombak di lautan tanpa komunikasi. Adegan demi adegan dibuat seintens mungkin dengan bumbu dramatisir. Cerita dibagi menjadi dua bagian dengan rentang waktu yang berbeda, darat (1 minggu), dan laut (9 tahun). Dengan durasi yang hanya 4 menit 39 detik akan disuguhkan cerita balada pelaut dalam sudut pandang kenangan seorang istri akan sosok mendiang suaminya tersebut.

Untuk menginterpretasi kenangan tersebut dalam visualisasi, film ini sengaja menyajikan dalam bentuk film bertemakan *romance* tanpa menggunakan dialog, romansa yang dihadirkan sarat akan makna yang tentunya pesan tersebut bebas untuk dicerna dan diapresiasi oleh audiens dengan judul, Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi "*Navigo Et Reveni*"

Kata kunci: *Navigo Et Reveni, Pelaut, Petualang, Interpretasi Kenangan.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Manfaat	2
E. Target Audien	3
F. Indikator Capaian Akhir	3
BAB II EXPLORASI	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	11
BAB III PERANCANGAN	16
A. Ide Konsep	16
B. Cerita	16
C. Storyboard	45
D. Desain	59
BAB IV PERWUJUDAN	65
A. Praproduksi	65
B. Produksi	71
C. Pascaproduksi	89

BAB V PEMBAHASAN	96
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	96
B. Pembahasan Film	108
C. Anggaran Biaya	112
D. Harga Jual Animasi	114
BAB VI PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 When Marnie Was There (Omoide no Marnie).....	12
Gambar 2.2 Song Of The Sea.....	13
Gambar 2.3 The Red Turtle (La Tortue Rouge).....	14
Gambar 2.4 The Adventure of Tintin.....	15
Gambar 3.1 Storyboard.....	58
Gambar 3.2 Rancangan Sketsa Desain Tokoh Weekly.....	59
Gambar 3.3 Rancangan Sketsa Desain Tokoh Omen.....	60
Gambar 3.4 Rancangan Sketsa Desain Tokoh Lim.....	61
Gambar 3.5 Rancangan Sketsa Desain Properti.....	62
Gambar 3.6 Rancangan Sketsa Background Setting Waktu Di Darat.....	63
Gambar 3.7 Rancangan Sketsa Background Setting Waktu Di Darat.....	63
Gambar 3.8 Rancangan Sketsa Background Setting Waktu Di Laut.....	64
Gambar 3.9 Rancangan Sketsa Background Setting Waktu Di Laut.....	64
Gambar 4.1 Desain Karakter Weekly.....	68
Gambar 4.2 Desain Karakter Omen.....	69
Gambar 4.3 Desain Karakter Lim.....	70
Gambar 4.4 Screen Shot Animatic Storyboard.....	71
Gambar 4.5 Screenshot Animatic Storyboard, Adobe After Effects CS6.....	72
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Musik Menggunakan Logic Pro.....	73
Gambar 4.7 Gambar Proses Animating, Software Adobe Photoshop CC.....	75
Gambar 4.8 Pembuatan Key Frame, Software Adobe Photoshop CC.....	76
Gambar 4.9 Pembuatan Breakdown, Software Adobe Photoshop CC.....	77
Gambar 4.10 Pembuatan Inbetween, Software Adobe Photoshop CC.....	77
Gambar 4.11 Proses Cleanup, Software Adobe Photoshop CC.....	78
Gambar 4.12 Proses Colouring Tokoh Weekly, Adobe PhotoshopCC.....	79
Gambar 4.13 Proses Colouring Tokoh Lim, Software Adobe Photoshop CC.....	79
Gambar 4.14 Proses Colouring Tokoh Omen, Software Adobe Photoshop CC.....	80
Gambar 4.15 Pantone Warna Karakter Weekly.....	81
Gambar 4.16 Pantone Warna Karakter Lim.....	81
Gambar 4.17 Pantone Warna Karakter Omen.....	82

Gambar 4.18 Hasil Save File PNG Sequence.....	83
Gambar 4.19 Sketsa Background.....	85
Gambar 4.20 Background, Software Adobe Photoshop CC.....	85
Gambar 4.21 Sketsa Background.....	86
Gambar 4.22 Background, Software Adobe Photoshop CC.....	86
Gambar 4.23 Sketsa Background.....	87
Gambar 4.24 Proses Background, Software Adobe Photoshop CC.....	87
Gambar 4.25 Sketsa Background.....	88
Gambar 4.26 Background. Software Adobe Photoshop CC.....	88
Gambar 4.27 Folder Compositing, Potongan Renderan Per Shot.....	89
Gambar 4.28 Efek Noise, Software Adobe Photoshop CC.....	90
Gambar 4.29 Proses Final Music, SFX, Software Adobe Premiere Pro CS6.....	93
Gambar 4.30 Proses Editing, Software Adobe Premiere Pro CS6.....	94
Gambar 4.31 Proses Final Render Film Animasi “Navigo Et Reveni”.....	95
Gambar 4.32 Screenshot Film Animasi “Navigo Et Reveni”.....	95
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip Squash.....	97
Gambar 5.2 Penerapan Prinsip Stretch.....	97
Gambar 5.3 Penerapan Prinsip Anticipation.....	98
Gambar 5.4 Penerapan Prinsip Staggering.....	99
Gambar 5.5 Penerapan Prinsip Straight Ahead.....	99
Gambar 5.6 Penerapan Prinsip Pose To Pose.....	100
Gambar 5.7 Penerapan Prinsip Follow Through.....	101
Gambar 5.8 Penerapan Prinsip Overlapping Action.....	101
Gambar 5.9 Penerapan Prinsip Slow In and Slow Out.....	102
Gambar 5.10 Penerapan Prinsip Arcs.....	103
Gambar 5.11 Penerapan Prinsip Secondary Action.....	103
Gambar 5.12 Penerapan Prinsip Timing.....	104
Gambar 5.13 Penerapan Prinsip Spacing.....	105
Gambar 5.14 Penerapan Prinsip Exaggeration.....	105
Gambar 5.15 Penerapan Prinsip Solid Drawing.....	106
Gambar 5.16 Penerapan Prinsip Appeal.....	107
Gambar 5.17 Weekly Mempersiapkan Barang Ditemani Omen.....	108

Gambar 5.18 Bayangan Lim Melambaikan Tangan Kepada Weekly.....	109
Gambar 5.19 Tangan Weekly Membuka Sehelai Tirai Pembatas.....	110
Gambar 5.20 Headline Surat Kabar, Terbitan 9 Tahun Lalu.....	111
Gambar. Cover Ilustrasi DVD, Ukuran Menyesuaikan Case Box DVD.....	119
Gambar. Desain Ilustrasi Kepingan DVD, Animasi “Navigo Et Reveni”.....	120
Gambar. Simulasi Pada Kepingan DVD, Animasi “Navigo Et Reveni”.....	121
Gambar. Poster Animasi “Navigo Et Reveni”.....	122
Gambar. Infografis Animasi “Navigo Et Reveni”.....	123
Gambar. Dokumentasi Saat Pengerjaan.....	124
Gambar. Dokumentasi Saat Presentasi Sidang.....	125
Gambar. Aset Desain Ilustrasi Postcard Tampak Depan Ukuran 15cm x 15cm.....	126
Gambar. Aset Desain Ilustrasi Postcard Tampak Belakang Ukuran 15cm x 15cm.....	127
Gambar. Aset Desain Ilustrasi Postcard Tampak Depan Ukuran 15cm x 15cm.....	128
Gambar. Aset Desain Ilustrasi Postcard Tampak Belakang Ukuran 15cm x 15cm.....	129
Gambar. Aset Desain Tokoh Weekly, Sticker Circle Ukuran 8cm x 8cm.....	130
Gambar. Aset Desain Tokoh Lim, Sticker Circle Ukuran 8cm x 8cm.....	130
Gambar. Aset Desain Tokoh Omen, Sticker Circle Ukuran 8cm x 8cm.....	130
Gambar. Curriculum Vitae (CV).....	131
Gambar. Curriculum Vitae; Carier & Education.....	132
Gambar. Curriculum Vitae; Software Compatibility.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Shooting Script.....	33
Tabel 4.1 Sound Script.....	73
Tabel 4.2 Data jumlah Frame Film Animasi “Navigo Et Reveni”	92
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	112
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja Langsung.....	112
Tabel 5.3 Biaya Overhead Per Bulan.....	113
Tabel 5.4 Biaya Merchandise Pameran.....	113



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaut adalah profesi yang banyak dilakoni kaum adam. Maka tidak heran, ada banyak sekali istri seorang pelaut di dunia ini. Sebagai sebuah negara maritim yang memiliki luas laut 2/3 dari total luas wilayah, Indonesia tentu saja memiliki banyak para pekerja di bidang pelayaran laut, yang dikenal sebagai pelaut. Baik yang bekerja sebagai kapten kapal, teknisi kapal, *crew* kapal, atau bahkan nelayan. Untuk menyikapi permasalahan diatas, penulis bermaksud mengajak para *audiens* untuk menumbuhkan kembali rasa cinta dan kasih sayang, kesetiaan, dan pelayanan yang baik kepada setiap pasangan. Mengingat kembali akan seberapa banyak pengorbanan suami terombang ambing di lautan luas mencari nafkah akan perhatiannya untuk membahagiakan istri dan anaknya yang akan datang.

Tentunya dalam karya tugas akhir ini nantinya juga akan menggunakan teknik animasi digital 2D *frame by frame*. Proses pembuatan animasi ini langsung menggunakan *software* digital khusus untuk membuat animasi. Proses awal yaitu membuat *keyframe* dan dilanjutkan dengan *inbetween* hingga menjadi gerakan yang utuh dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi yang ada. Setelah gerakan per *shot* sudah selesai, kemudian disatukan dengan *background* atau lebih dikenal sebagai proses *compositing*. Dalam proses *compositing* ini juga memperhatikan komposisi warna antara *background* dengan karakter animasi, sehingga gambar yang dihasilkan bisa menyatu antara karakter animasi dan *background*. Setelah proses *compositing* selesai, selanjutnya ke tahap proses *editing*. Proses ini adalah proses terakhir dalam pembuatan film animasi ini, yaitu menyatukan *shot-shot* yang telah di-*composite* tadi dan memberikan *sound effect* dan *backsound* yang nantinya akan menjadi satu kesatuan film utuh. Tanpa bermaksud mengurangi nilai kompleksitas dalam produksi film animasi, menurut hemat penulis seperti itulah gambaran yang dijabarkan dalam proses pembuatan film animasi "*Navigo Et Reveni*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas muncullah rumusan masalah untuk membuat, memproduksi, dan terciptanya karya yang berjudul, Penciptaan Karya Film Animasi Dua Dimensi "Navigo Et Reveni"

C. Tujuan

1. "*Navigo Et Reveni*" bertujuan menyampaikan pesan intisari bahwa dari setiap pekerjaan memiliki tingkat resiko tersendiri tidak terkecuali untuk profesi pelaut yang bergantung pada kondisi cuaca, mobilitas kapal, bahkan tingkat kejenuhan yang tinggi.
2. Membuat dan memproduksi karya film "*Navigo Et Reveni*" dengan teknik animasi 2 Dimensi.
3. Menerapkan ilmu animasi yang telah diberikan saat perkuliahan.

D. Manfaat

1. Mengajak para kreator film khususnya di bidang animasi untuk menghasilkan pemikiran baru yang bertujuan, mengedukasi, memotivasi, dan menginspirasi yang dituangkan dalam karya-karya baru untuk perubahan masa depan yang lebih baik.
2. Memberikan inspirasi dan motivasi kepada masyarakat dengan pendekatan pada film dalam penyajian visual serta musik pengiring dapat membantu seseorang yang sedang mengalami masalah psikis dari efek *cinema therapy*.
3. Memacu diri pribadi untuk menambah daya cipta kreativitas dan daya tingkat imajinasi agar dapat berpikir lebih inovatif sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam berkarya

E. Target Audien

Target market menurut demografis film animasi ini adalah:

1. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
3. Sasaran : 20 tahun keatas
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

F. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir film animasi adalah:

- Judul karya : *Navigo Et Reveni*
Teknik : Animasi Digital 2 Dimensi
Desain karya : Film Animasi
Durasi karya : 4 menit 39 detik
Format video : HDTV 1920 x 1080 px 25 *frame per second*
Render : Format MOV dengan *codec* H264

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

1. Penulisan cerita

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas bagaimana awal mula pelaut ini berpergian, singgah di kota-kota menarik di dunia dan bersiap melanjutkan untuk melaut lagi hingga pencapaian konflik yang terbangun diantara keduanya terjalin secara intens dan internal dalam sudut pandang kenangan seorang istri akan sosok mendiang suaminya tersebut.

2. Penokohan

Penciptaan karakter dan perwatakan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita tentu menjadi hal penunjang visual demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut.

3. Storyboard

Papan Cerita dirancang sesuai naskah sebelumnya dengan mulai menggambarkan tampilan animasi, 12 prinsip animasi, jenis pengambilan kamera, sinematografi, lokasi, situasi, kondisi, ekspresi tokoh, dan durasi setiap potongan *scene*.

4. Musik

Penggunaan *instrumental* dan *backsound* yang lebih memberi kesan *country* dan *classical* dirasa cukup untuk membangun emosional dan tentunya memperkuat unsur suasana laut dan *relaxing* kenangan.

5. Animatic Storyboard

Dibuat dengan gambar sketsa diam (*keyframe*) namun sudah menunjukkan gambaran jelas tentang tampilan karya animasi dari awal hingga akhir. Sinematografi, transisi, *continuity*, musik, efek suara serta penetapan durasi juga sudah diletakkan matang-matang sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga sudah mulai dipikirkan dalam tahapan ini. Tahapan ini digunakan sebagai acuan visual dalam tahap penganimasian.

6. Penganimasian

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya dianimasikan satu per satu menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate 25fps*. Penganimasian menggunakan teknik *2D onion skin* mempermudah proses *in between* setelah adanya *keyframe*. Hal ini memungkinkan untuk melihat *frame by frame* sebelum atau sesudah *keyframe*.

7. Properti

Benda-benda disekitar tokoh yang menjadi pendukung cerita dimana benda tersebut berhubungan langsung dan berinteraksi dengan tokoh maupun tidak. Properti yang dipakai seperti kapal, koper, gitar, lobster, burung camar dan lain-lain.

8. Background

Latar belakang disesuaikan dengan karakter dan tema sedemikian rupa sehingga terlihat harmonis dan menyatu. Penggunaan tekstur klasik untuk

menambahkan kesan artistik sekaligus sebagai penguat suasana yang dibangun dalam cerita.

9. *Render by shot*

Rendering per shot akan mempermudah mengamati satu kesatuan utuh dalam satu *frame* dengan durasi pendek sehingga apabila terjadi kesalahan revisi pun bisa langsung dikerjakan. Selain itu render per *shot* akan mempermudah pada tahap selanjutnya.

10. *Compositing*

Setelah *rendering* selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menggabungkan animasi dengan background tersebut dengan teknik *compositing*. Mengatur bagaimana baiknya sehingga nampak menyatu dengan memberikan efek khusus digital seperti penggunaan *grading* dan pencahayaan tambahan.

11. *Sound Effect*

Unsur audio mulai dari instrumen, *ambience* serta *foley* disatukan dengan hasil visualisasi yang membantu memperkuat suasana atau *mood* yang ingin dicapai sebuah film.

12. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video, dengan format *render mov HDTV 1080 25*

13. *Burning*

Terakhir karya dibakar dalam piringan DVD guna diserahkan untuk ujian Tugas Akhir. Titik-titik proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari awal hingga akhir jika semuanya telah terpenuhi maka karya animasi sudah selesai dan siap diujikan serta dipublikasi.