

PENCIPTAAN FILM ANIMASI “DELUCID” DENGAN MENGGABUNGGKAN TEKNIK DIGITAL 2D DAN 3D

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



Disusun oleh:

Anastasya Lutfi Lestari
NIM. 1400105033

**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 “DELUCID” DENGAN MENGGABUNGAN TEKNIK DIGITAL 2D DAN 3D

Disusun oleh:
Anastasya Lutfi Lestari
NIM 1400105033

Proposal Tugas Akhir karya seni animasi ini telah dipresentasikan di depan Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... **1.2. JUL. 2018**



Arif Sulistyono, M.sn.
Pembimbing I/Ketua penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II/Anggota Penguji

Pandan Pareanom P, M.kom.
Penguji Ahli/Anggota Penguji

Ketua Program Studi

Tantho Hartoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,

Dekan

Marsudi S. Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga, karya Tugas Akhir dengan judul Penciptaan Film Animasi “DELUCID” Dengan Menggabungkan Teknik Digital 2D dan 3D bisa terselesaikan dengan baik.

Karya Film Animasi “DELUCID” diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Karya ini merupakan rangkaian puncak yang menuangkan seluruh hasil kuliah dari semester satu hingga semester lima, sebagai pembuktian nyata dari hasil pembelajaran lewat karya yang diciptakan.

Penciptaan Film Animasi “DELUCID” berasal dari pengalaman pribadi yang ingin diceritakan lewat film animasi secara lucu dan jenaka, serta dapat menghibur *audience* dan mengubah stigma negatif tentang pengalaman *Lucid dream* sebagai sesuatu yang horror.

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 Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
5. Arif Sulistyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I;
6. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen pembimbing II;

7. Pandan Pareanom P., M.Kom selaku dosen wali sekaligus penguji ahli;
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
9. Kawan- kawan animasi ISI Yogyakarta angkatan 2013, 2014 dan 2015 yang luar biasa;
10. Halilintar Wighar Putra, Sendika Rahmadhannik, Dinda Ayu Paramitha, Ummu Ghaida, Dede Putra Samudra, Wahyu Aji Wicaksono, Naufal Ghifari, serta teman-teman yang telah membantu menyelesaikan animasi;
11. Kedua orang tua serta saudara tercinta yang telah memberikan nasihat, do'a, dan dukungan moril maupun materil untuk menuntut ilmu, sehingga karya Tugas Akhir dan penulisan laporan dapat terselesaikan

Semoga hasil akhir karya Film Animasi “DELUCID” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 12 Juli 2018

Anastasya Lutfi Lestari

ABSTRAK

Fenomena *Lucid Dream* biasanya dialami seseorang minimal sekali setahun dalam hidupnya. Meskipun fenomena “sadar mimpi” ini adalah wajar, namun sebagian orang masih merasa takut ketika mengalami kejadian tersebut. Terinspirasi dari pengalaman pribadi, fenomena ini memunculkan ide untuk membuat sebuah cerita tentang pengalaman orang – orang yang pernah mengalami *Lucid Dream* dengan diperankan oleh 2 tokoh animasi.

Film animasi “DELUCID” menceritakan tentang seorang pria yang harus bangun pagi dan ingin memberi kejutan pada kekasihnya berupa lukisan namun ditengah-tengah perjalanan cerita ia mengalami fenomena *Lucid dream* dan mencari jalan untuk bangun dari mimpinya. menceritakan tentang pengalaman orang – orang yang pernah mengalami kejadian serupa namun diceritakan kembali secara lucu dan jenaka,

Dengan menggabungkan unsur animasi animasi 2D dan 3D diharapkan dapat memaksimalkan proses pembuatan animasi. Ide ini tercetus dari beberapa referensi film yang serupa. Film animasi “DELUCID” menggunakan 12 prinsip animasi, yaitu *solid drawing, timing and spacing, anticipation, , arc, secondary action, exaggeration, appeal, staging, squash and stretch* serta *follow through*. Film Animasi “DELUCID” mengutamakan *exaggeration* sebagai unsur humor karena terkesan berlebihan dan mendramatisir serta sebagai keunikan bagi animasi itu sendiri.

Kata kunci : Animasi 2D, Animasi 3D, *Lucid dream*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	14
BAB III PERANCANGAN	18
A. Konsep	18
B. Sinopsis	18
C. Desain Visual	19
D. <i>Pipeline</i>	21
E. <i>Software</i>	22
F. Suara.....	22
BAB IV PERWUJUDAN	23
A. Praproduksi	23
1. Penciptaan Ide	23
2. Desain Visual	23
3. Skenario	25
4. <i>Dubbing</i>	29
5. <i>Treatment</i>	29
6. <i>Storyboard</i>	34

B. Produksi	37
1. <i>Background Environment</i>	37
2. <i>Animating</i>	42
3. Musik	46
C. Pascaproduksi.....	49
1. <i>Compositing</i>	49
2. <i>Editing</i>	61
3. <i>Mastering</i>	62
D. <i>Display dan Merchandising</i>	63
BAB V PEMBAHASAN	64
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi	64
B. Pembahasan Isi Film	72
BAB VI PENUTUP	64
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Concept art</i> dari Corrie Manne	14
Gambar 2.2 <i>Video klip</i> Gorillaz – Saturn Barnz	15
Gambar 2.3 Salah satu film dari Disney berjudul COCO.....	16
Gambar 2.4 Serial animasi televisi berjudul <i>The World of Gumbal</i>	17
Gambar 2.5 <i>The Inception</i> , film garapan sutradara Christopher Nolan	17
Gambar 3.1 Sketsa desain karakter Askar dan June	20
Gambar 3.2 <i>Background</i> dalam film animasi pendek “DELUCID”	21
Gambar 3.3 <i>Pipeline</i> penciptaan film animasi pendek “DELUCID”	21
Gambar 4.1 Desain karakter Askar	24
Gambar 4.2 Desain karakter June	25
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 1	34
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 2.....	34
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 3	35
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 4.....	35
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 5	36
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> film animasi “DELUCID” bagian 6.....	36
Gambar 4.9 Contoh referensi <i>background</i> kamar	37
Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>modelling</i> di <i>Blender</i>	38
Gambar 4.11 <i>Screenshot layout background</i> kamar	38
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> proses <i>uv mapping</i> di <i>Cinema 4D</i>	39
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>texturing</i> di <i>Cinema 4D</i>	39
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> hasil proses <i>texturing</i> di <i>Cinema 4D</i>	40
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> proses <i>lighting</i> di <i>Cinema 4D</i>	40
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> proses <i>render setting</i> di <i>Cinema 4D</i>	41
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> hasil render dalam bentuk <i>PNG Sequence</i>	41
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> proses <i>keyframe</i> dari <i>rough key</i> hingga <i>clean up</i>	42
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> proses <i>inbetween</i> di <i>software Toonboom Harmony</i>	43
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> proses pengambilan <i>color code</i>	43
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring</i> di <i>software Toonboom Harmony</i>	44
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>render</i> di <i>software Toonboom Harmony</i>	45
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> hasil <i>render PNG sequence Shot 17</i>	45
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> proses <i>scoring</i> menggunakan <i>Logic pro</i>	46

Gambar 4.25 <i>File master sound</i> film “DELUCID”	46
Gambar 4.26 <i>Sound Script</i> Film “DELUCID”	46
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>composite</i> di <i>Software Adobe After Effect</i>	49
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> salah satu film dengan efek <i>Chromatic Abbreation</i>	50
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> proses penyatuan <i>background</i> dengan karakter	51
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> penambahan efek <i>shadow</i> di <i>shot 27</i>	51
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> penambahan efek pencahayaan di <i>shot 27</i>	52
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 1</i> film animasi “DELUCID”	52
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 2</i> film animasi “DELUCID”	52
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 3</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 4</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 5</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 6</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 7</i> film animasi “DELUCID”	54
Gambar 4.39 <i>Compositing shot 8</i> film animasi “DELUCID”	54
Gambar 4.40 <i>Compositing shot 9</i> film animasi “DELUCID”	54
Gambar 4.41 <i>Compositing shot 10</i> film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.42 <i>Compositing shot 11</i> film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.43 <i>Compositing shot 12</i> film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.44 <i>Compositing shot 13</i> film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.25 <i>File master sound</i> film “DELUCID”	46
Gambar 4.26 <i>Sound Script</i> Film “DELUCID”	46
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> pengaturan <i>composite</i> di <i>Software Adobe After Effect</i>	49
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> salah satu film dengan efek <i>Chromatic Abbreation</i>	50
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> proses penyatuan <i>background</i> dengan karakter	51
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> penambahan efek <i>shadow</i> di <i>shot 27</i>	51
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> penambahan efek pencahayaan di <i>shot 27</i>	52
Gambar 4.32 <i>Compositing shot 1</i> film animasi “DELUCID”	52
Gambar 4.33 <i>Compositing shot 2</i> film animasi “DELUCID”	52
Gambar 4.34 <i>Compositing shot 3</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.35 <i>Compositing shot 4</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.36 <i>Compositing shot 5</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.37 <i>Compositing shot 6</i> film animasi “DELUCID”	53
Gambar 4.38 <i>Compositing shot 7</i> film animasi “DELUCID”	54

Gambar 4.39 <i>Compositing shot</i> 8 film animasi “DELUCID”	54
Gambar 4.40 <i>Compositing shot</i> 9 film animasi “DELUCID”	54
Gambar 4.41 <i>Compositing shot</i> 10 film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.42 <i>Compositing shot</i> 11 film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.43 <i>Compositing shot</i> 12 film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.44 <i>Compositing shot</i> 13 film animasi “DELUCID”	55
Gambar 4.45 <i>Compositing shot 14-16 film animasi “DELUCID”</i>	56
Gambar 4.46 <i>Compositing shot</i> 17 film animasi “DELUCID”	56
Gambar 4.47 <i>Compositing Shot</i> 18 film animasi “DELUCID”	56
Gambar 4.48 <i>Compositing shot</i> 19 film animasi “DELUCID”	56
Gambar 4.49 <i>Compositing shot</i> 20 film animasi “DELUCID”	57
Gambar 4.50 <i>Compositing shot</i> 21 film animasi “DELUCID”	57
Gambar 4.51 <i>Compositing shot</i> 22 film animasi “DELUCID”	57
Gambar 4.52 <i>Compositing shot</i> 23 film animasi “DELUCID”	57
Gambar 4.53 <i>Compositing shot</i> 24 film animasi “DELUCID”	58
Gambar 4.54 <i>Compositing shot</i> 25 film animasi “DELUCID”	58
Gambar 4.55 <i>Compositing shot</i> 26 film animasi “DELUCID”	58
Gambar 4.56 <i>Compositing shot</i> 27 film animasi “DELUCID”	59
Gambar 4.57 <i>Compositing shot</i> 28 film animasi “DELUCID”	59
Gambar 4.58 <i>Compositing shot</i> 29 film animasi “DELUCID”	59
Gambar 4.59 <i>Compositing shot</i> 30 film animasi “DELUCID”	59
Gambar 4.60 <i>Compositing shot</i> 31 film animasi “DELUCID”	60
Gambar 4.61 <i>Compositing shot</i> 32 film animasi “DELUCID”	60
Gambar 4.62 <i>Compositing shot</i> 33 film animasi “DELUCID”	60
Gambar 4.63 <i>Compositing shot</i> 34 film animasi “DELUCID”	60
Gambar 4.64 <i>Compositing shot</i> 35 film animasi “DELUCID”	61
Gambar 4.65 <i>Compositing shot</i> 36 film animasi “DELUCID”	61
Gambar 4.66 <i>Compositing shot</i> 37 film animasi “DELUCID”	61
Gambar 4.67 <i>Screenshot proses editing di Adobe Premiere</i>	62
Gambar 4.68 <i>Screenshot proses editing di Adobe Premiere</i>	62
Gambar 4.69 Contoh <i>mock up</i> desain <i>merchandise</i> untuk perlengkapan <i>display</i>	63
Gambar 5.1 Penerapan prinsip <i>anticipation</i>	65
Gambar 5.2 Penerapan prinsip <i>staging</i>	65
Gambar 5.3 Penerapan prinsip <i>straight ahead</i> pada gerakan monster	66

Gambar 5.4 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i> pada gerakan Askar	66
Gambar 5.5 Penerapan prinsip <i>follow through and overlapping action</i>	67
Gambar 5.7 Penerapan prinsip <i>archs</i>	68
Gambar 5.8 Penerapan prinsip <i>secondary action</i>	69
Gambar 5.9 Penerapan prinsip <i>timing and spacing</i>	69
Gambar 5.10 Penerapan prinsip <i>solid drawing</i>	70
Gambar 5.11 Penerapan prinsip <i>appeal</i>	70
Gambar 5.12 Penerapan prinsip <i>exaggeration</i> pada ekspresi terkejut	71
Gambar 5.13 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	72
Gambar 5.14 Suasana malam hari saat gerimis	72
Gambar 5.15 Jam weker dan bingkai foto	73
Gambar 5.16 Lukisan – lukisan yang dipajang	73
Gambar 5.17 Sketsa yang berserakan	74
Gambar 5.18 Askar mematikan TV film horror	74
Gambar 5.19 Melukis dan tersenyum	75
Gambar 5.20 Transisi menuju alam mimpi.....	75
Gambar 5.21 Askar Terbangun.....	76
Gambar 5.22 Alarm berbunyi	76
Gambar 5.23 Askar berusaha mematikan alarm	77
Gambar 5.24 Alarm dibanting dan mati.....	77
Gambar 5.25 Askar terkejut.....	78
Gambar 5.26 Askar melihat dirinya.....	78
Gambar 5.27 Askar yang sedang bingung	79
Gambar 5.28 Askar mendekati dirinya	79
Gambar 5.29 Tangan Askar yang tembus.....	80
Gambar 5.30 Askar mundur dan tidak mengaja menabrak.....	80
Gambar 5.31 Lukisan jatuh dan rusak ketumpahan cat	81
Gambar 5.32 Monster muncul seperti yang ia lihat di TV.....	81
Gambar 5.33 Askar mundur ketakutan	82
Gambar 5.34 Monster menyergap.....	82
Gambar 5.35 June menampar Askar yang kesiangan	83
Gambar 5.36 June marah-marah sambil menunjuk Jam.....	83
Gambar 5.37 June pergi meninggalkan Askar	84
Gambar 5.38 June mengambil tas yang ia taruh di kursi	84

Gambar 5.39 Tirai jatuh perlahan	85
Gambar 5.40 June menengok ke tirai yang jatuh	85
Gambar 5.41 Lukisan yang dibuat Askar sebelumnya	86

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Biaya pengembangan	86
Tabel 5.2 Biaya produksi	87
Tabel 5.3 Biaya Tenaga Kerja.....	87
Tabel 5.4 Biaya pasca produksi	87
Tabel 5.5 Biaya tidak langsung	88
Tabel 5.6 Biaya <i>mastering</i> film.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknik menggabungkan *background* 3D ke dalam animasi 2D pertama kali diperkenalkan di dalam film Tarzan (1900) yang dinamakan dengan teknik *deep canvas*. Tahun 2001, teknik ini juga digunakan dalam film Atlantis. Band animasi bernama Gorillaz pada 2004, membuat video klip gabungan dari 2D dan 3D. Dalam proses pembuatan animasinya, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, animasi 2D bisa lebih bervariasi dan tidak terpacu pada *tools* karena prosesnya dapat dikerjakan manual di atas kertas atau digital, sementara animasi 3D memudahkan dalam proses pengambilan gambar atau *angle camera*.

Penjelasan pada paragraf pertama memunculkan ide untuk menggabungkan 2 elemen tersebut dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing proses untuk memaksimalkan film animasi berjudul “DELUCID”. Penggunaan *background* 3D memudahkan proses pengambilan gambar atau *angle camera*. Hal ini dapat membantu proses produksi daripada harus menggambar background 2D berulang - ulang. Selain itu, alasan mengapa dipilihnya karakter 2D dalam pembuatan film animasi ini adalah karena 2D memiliki kebebasan artistik lebih dari 3D.

Tema yang diangkat dalam film ini adalah tentang orang yang mengalami mimpi. Mimpi, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sesuatu yang terlihat atau dialami seseorang saat ia sedang tertidur. Adapun salah satu fenomena alam mimpi yang diangkat dalam film ini adalah fenomena *Lucid Dream* atau bisa disebut juga sebagai “keadaan sadar bahwa seseorang sedang bermimpi” (Savila, Dini. *Lucid Dream*. 2014 : 29). Tetapi pada kenyataannya, tidak selalu orang yang mengalami mimpi langsung menyadari bahwa ia sedang bermimpi, kadang diperlukan beberapa tindakan bagi si pemimpi untuk yakin bahwa ia sedang bermimpi. Film animasi “DELUCID” menceritakan tentang tokoh utama Askar yang harus bangun pagi dan ingin memberi kejutan pada

kekasihnya berupa lukisan, namun ditengah jalan cerita ia mengalami *Lucid Dream* yang menyebabkan dirinya bangun kesiangan karena terjebak dalam alam mimpi tersebut.

Bergenre *romance* dan *comedy*, film ini bertujuan untuk menghibur penonton dengan gaya penceritaan dan penganimasian yang terkesan melebih-lebihkan atau mendramatisir. Karena film ini minim dialog, maka yang diutamakan adalah gestur tubuh dan ekspresi sehingga *audience* dapat memahami jalan cerita. Lewat film animasi ini diharapkan dapat menggambarkan situasi dan kondisi orang-orang yang pernah mengalami hal serupa namun diceritakan kembali secara jenaka. Penggabungan elemen 2D dan 3D juga bertujuan untuk menghemat waktu dan biaya selama proses pembuatan animasi berlangsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah film animasi pendek gabungan dari teknik digital 2D & 3D di produksi.
2. Upaya agar teknik penggabungan digital 2D dan 3D diproduksi dengan efektif dan efisien untuk mempersingkat waktu produksi film animasi.
3. Menyampaikan maksud dari isi cerita dalam film animasi “DELUCID” kepada *audience*.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi ini,antara lain :

1. Membuat karya animasi pendek gabungan teknik digital 2D dan 3D dengan cerita dan visual yang menarik.
2. Mengefisiensi waktu dan biaya pembuatan animasi dengan menggabungkan kedua teknik digital 2D dan 3d.
3. Menyampaikan maksud isi cerita kepada *audience* dengan bantuan visual , *skoring* dan *sound effect* yang mendukung tanpa harus menyertakan dialog.

D. Sasaran

1. Usia : 16 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dari film animasi “DELUCID” adalah apabila telah melalui tahapan-tahapan produksi, sehingga menjadi satu film animasi yang utuh. Total durasi kurang lebih 2 menit 30 detik 12 *fps* sudah termasuk *bumper opening* dan *credit title*. Berikut tahapan-tahapan yang harus dilalui :

1. Praproduksi

a. *Story Writing*

Cerita ditulis dengan lengkap dan jelas bagaimana awal mula cerita, munculnya konflik, lalu klimaks dari cerita yang berujung pada penyelesaian masalah. Kesenambungan tiap adegan harus ada, sehingga tidak membingungkan orang yang menonton. Meskipun di tengah nanti ada kemungkinan improvisasi karena terpengaruh pada referensi, cerita tetap harus memiliki tujuan yang jelas dan terfokus.

b. *Character Design*

Penciptaan karakter dan perwatakan yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita tentu menjadi hal penunjang visual demi mempermudah tercapainya pesan dan isi dari cerita tersebut. Tokoh dalam cerita ini ada 2 orang yaitu Askar dan June. Mereka memiliki karakter dan *background* yang berbeda, Askar adalah seorang pelukis sementara June adalah seorang *backpacker* sekaligus fotografer. Hal ini di gambarkan dari penampilan dan *environment* yang ada.

c. Storyboard

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

d. Mock Up 3d Background

Belum mencapai tahap *modeling* yang lebih serius, tahap ini hanya gambaran dari *setting* tempat dan *blocking* karakter. *Environment*nya dibuat sederhana tapi bisa menggambarkan letak tempat dengan jelas.

e. Dubbing

Proses mengisi suara hanya membutuhkan beberapa suara seperti orang teriak atau suara nafas orang yang panik/tergesa-gesa.

f. Animatic Storyboard

Dibuat dengan gambar sketsa 1-3 *frame* dalam 1 *shoot* dikomposisikan dengan *background* 3D sehingga sudah menunjukkan gambaran jelas tentang tampilan karya animasi dari awal hingga akhir.

2. Produksi

a. Animatic

Tahap ini adalah proses inti dari pembuatan film animasi, karakter dan *property* pendukung akan dianimasikan satu per satu sesuai dengan *animatic storyboard*, dengan menggunakan bantuan *software* animasi dengan *frame rate* 12fps. Software yang akan dipakai adalah *Toonboom Harmony 10.3*, *Blender*, *Adobe After Effects*, dan beberapa *software* pendukung lainnya.

b. Background Modelling

Sebelumnya di pra produksi telah di buat *mock up* 3D, di tahap produksi hal ini di gunakan sebagai acuan untuk membuat *modelling background*.. Semua properti yang di butuhkan dibuat sesuai dengan konsep yang ada.

c. Coloring dan Texturing

Setelah selesai membuat *key* dan *in between* karakter pada tiap *shoot*. Tahap selanjutnya adalah *coloring*. Warna yang dipilih adalah warna-warna panas karena memberi kesan semangat, ceria dan jenaka. Warna ini juga di terapkan di *background* pada tahap *texturing* agar selaras.

d. Music Scoring

Unsur audio mulai dari instrumen, *sfx* serta *foley* disatukan dengan hasil visualisasi agar dapat menggambarkan suasana dengan jelas.

e. Rendering

Melakukan proses akhir dari keseluruhan proses. Ada dua proses dalam tahapan rendering, pertama adalah *render animate* karakter 2D. Semua *animate* yang sudah dibuat di *Toonboom Harmony* di render dengan *output PNG sequence*. Lalu yang kedua adalah *rendering background 3D* yang telah selesai di beri tekstur, ouputnya juga sama menjadi PNG (atau jadi *PNG sequence* jika ada pergerakan camera).semua yang sudah di render tadi nantinya akan di gabungkan di after effect untuk proses *compositing*.

3. Pascaroduksi

a. Compositing

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

b. Editing

Menggabungkan *shot* hasil dari *compositing* yang sudah di-render awal dalam kesatuan menggunakan *Adobe Premiere*. Disusun secara urut dengan penggabungan *backsound, sound effect*, dan transisi video jika diperlukan.

c. *Render Akhir dan Mastering*

Terakhir, karya film sudah selesai di *burn* ke dalam piringan DVD dengan design packaging yang menarik dan sesuai.

d. *Merchandise dan Display Karya*

Display karya dilaksanakan setelah karya jadi, disediakan pula beberapa merchandise , infografis, poster untuk melengkapi.