

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“ICE BREAKER”**



Wahyu Aji Wicaksono  
NIM 1300062033

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

**2018**

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D**

## **“ICE BREAKER”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Ahli Madya

Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Wahyu Aji Wicaksono**

NIM 1300062033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI**

**JURUSAN TELEVISI**

**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

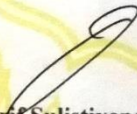
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "ICE BREAKER"**

Disusun oleh:

**Wahyu Aji Wicaksono**

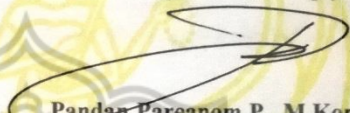
NIM 1300062033

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 ...



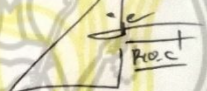
**Arif Sulistiyono, M.Sn.**

Pembimbing I / Ketua Penguji



**Pandan Parcanom P., M.Kom.**

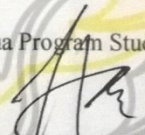
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Rio Caesar, S.Kom., M.T.**

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



**Tanto Hartoko, M.Sn.**

NIP. 19710611 199803 1 002

Mengetahui,  
Dekan  
  
**Harsono, M.Hum.**  
NIP. 19610710 198703 1 002



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Wahyu Aji Wicaksono  
No. Induk Mahasiswa : 1300062033  
Judul Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "ICE  
BREAKER"

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

METERAI  
TEMPEL  
K1415APF962050044  
5000  
RUPIAH  
Wahyu Aji Wicaksono  
NIM 1300062033



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Sehingga karya tugas akhir Animasi 2D “ICE BREAKER” telah tuntas melewati berbagai macam proses runtut yang ditentukan sebagai syarat kelulusan. Karya animasi 2D “ICE BREAKER” adalah hasil dari menuntut ilmu tentang dunia seni khususnya dalam bidang animasi yang telah penulis kumpulkan melalui kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tuntasnya karya tugas akhir ini tentunya melibatkan beberapa pihak yang memberikan masukan, saran, ataupun kritik yang membangun juga pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan animasi. Oleh karena itu penulis ingin memberikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang terlibat di bawah ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa;
2. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Marsudi, S.Kar, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
5. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing I;
6. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku dosen pembimbing II
7. Rio Caesar, S.Kom., M.T. selaku penguji ahli;
8. Ibunda Siwi Istiwati dan ayahanda Soeyono tercinta untuk kasing sayang dan perhatiannya yang begitu besar. Juga untuk bimbingannya dalam mendidik anak-anaknya;
9. Setyawan Budi Wahyono yang biasa penulis panggil “Kakak” atas dukungan motivasi, inspirasi, semangat, kasih sayang baik moril dan materil;

10. Fajar Dwi Margiono yang biasa penulis panggil “Kakak” atas dukungan motivasi, inspirasi, semangat, kasih sayang baik moril dan materil;
11. Antonius Gesang Laksono, Fahrudin, Kristyannanda Aprilia Putra, Adi Hakim Ramadhan, Fajar Ruli Denisetiawan, Nur Ahmad Khabibi, Dede Putra Samudera, Aun Jabal Qasas, Dianny Fauziah Ningtyas;
12. Keluarga Besar KONTRAKAN BROTHER;
13. Keluarga Besar D3 Animasi 2013;
14. Keluarga Besar Gedung Batu Tengah
15. Keluarga Besar C - 40



Yogyakarta, 13 Juli 2018

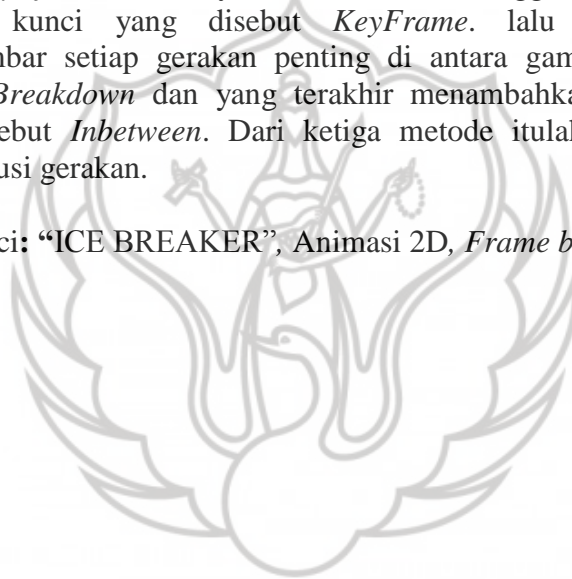
Wahyu Aji Wicakson

## ABSTRAK

Karya animasi 2D dengan judul “ICE BREAKER” adalah animasi pendek yang menceritakan tentang dua tokoh karakter yaitu Red dan Blue, mereka memiliki sifat yang sangat berbeda satu sama lain. Dua tokoh karakter ini adalah sahabat karib yang sedang menjalani masa *study* mereka sebagai mahasiswa, Red dan Blue tinggal dalam satu kamar kos yang sama, tak jarang mereka saling membantu dan saling mengganggu jika ada sesuatu yang harus dikerjakan bersama. Red adalah karakter yang sangat jahil dan selalu ingin tau, sedangkan Blue adalah karakter yang pendiam dan lambat dalam menanggapi sebuah kejadian, namun mereka sama – sama memiliki tingkah laku konyol dan gemar menjahili kawannya sendiri.

Pembuatan animasi 2D “ICE BREAKER” menggunakan teknik menggambar satu persatu tiap gerakannya atau biasa disebut dengan teknik *Frame by frame*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi *Frame by frame* biasanya dimulai dari menggambar terlebih dahulu gerakan kunci yang disebut *KeyFrame*. lalu dilanjutkan dengan menggambar setiap gerakan penting di antara gambar *KeyFrame* yang disebut *Breakdown* dan yang terakhir menambahkan gerakan penengah yang disebut *Inbetween*. Dari ketiga metode itulah animator membuat sebuah ilusi gerakan.

Kata kunci: “ICE BREAKER”, Animasi 2D, *Frame by Frame*, Sahabat



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audiens .....	2
E. Indikator Capaian Akhir .....	2
<b>BAB II EXPLORASI</b> .....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	7
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	11
A. Konsep .....	14
B. Cerita.....	14
C. Desain .....	31
D. <i>Storyboard</i> .....	34
<b>BAB IV PERWUJUDAN</b> .....	42
A. Praproduksi .....	42
B. Produksi .....	47
C. Pascaproduksi .....	52
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	61
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	61
B. Pembahasan Film .....	71
C. Anggaran Biaya .....	73



D. Harga Jual Animasi.....	75
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	76
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	79
<b>LAMPIRAN</b> .....	80



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1.</b> <i>Screenshot</i> Animasi “Tekkonkinkreet” .....	8
<b>Gambar 2.2.</b> <i>Screenshot</i> Animasi “Larva” .....	9
<b>Gambar 2.3.</b> <i>Screenshot</i> Animasi “Tekkonkinkreet” .....	9
<b>Gambar 2.4.</b> <i>Screenshot</i> Animasi “The Rewards”.....	10
<b>Gambar 3.1.</b> <i>Pypeline</i> Produksi.....	13
<b>Gambar 3.2.</b> Desain Karakter Red .....	31
<b>Gambar 3.3.</b> Desain Karakter Blue.....	33
<b>Gambar 3.4.</b> Desain Latar belakang.....	33
<b>Gambar 3.3.</b> Desain Properti.....	34
<b>Gambar 3.4.</b> <i>Storyboard</i> .....	34
<b>Gambar 4.1.</b> Karakter Red.....	43
<b>Gambar 4.2.</b> Karakter Blue.....	44
<b>Gambar 4.3.</b> File <i>project</i> lengkap dengan <i>scene</i> dan <i>shot</i> animasi.....	44
<b>Gambar 4.4.</b> Proses pengaturan tata letak atau <i>staging</i> .....	45
<b>Gambar 4.5.</b> Proses pembuatan sketsa <i>KeyFrame</i> .....	45
<b>Gambar 4.6.</b> Proses pengaturan <i>Render Animatic Storyboard</i> .....	46
<b>Gambar 4.7.</b> <i>Screenshot Animatic Storyboard</i> animasi “ICE BREAKER” .....	46
<b>Gambar 4.8.</b> Latar belakang tempat tidur tingkat.....	47
<b>Gambar 4.9.</b> Latar belakang meja kerja Blue.....	48
<b>Gambar 4.10.</b> Latar belakang kamar kost tampak keseluruhan.....	48
<b>Gambar 4.11.</b> Proses pembuatan <i>Rough Animation</i> pada <i>Adobe Flash</i> <i>CC</i> .....	49
<b>Gambar 4.12.</b> Proses <i>Cleanup</i> pada <i>Adobe Flash CC</i> .....	50
<b>Gambar 4.13.</b> Proses <i>Coloring</i> pada <i>Adobe Flash CC</i> .....	50
<b>Gambar 4.14.</b> Proses <i>Rendering sequence</i> pada <i>Adobe Fater Effect</i> <i>CC</i> .....	51
<b>Gambar 4.15.</b> <i>Compositing Opening</i> .....	53
<b>Gambar 4.16.</b> <i>Compositing Shot 01</i> .....	53

<b>Gambar 4.17.</b> <i>Compositing Shot 02</i> .....	54
<b>Gambar 4.18.</b> <i>Compositing Shot 03</i> .....	54
<b>Gambar 4.19.</b> <i>Compositing Shot 04</i> .....	55
<b>Gambar 4.20.</b> <i>Compositing Shot 05</i> .....	55
<b>Gambar 4.21.</b> <i>Compositing Shot 06</i> .....	55
<b>Gambar 4.22.</b> <i>Compositing Shot 07</i> .....	56
<b>Gambar 4.23.</b> <i>Compositing Shot 08</i> .....	56
<b>Gambar 4.24.</b> <i>Compositing Shot 09</i> .....	57
<b>Gambar 4.25.</b> Efek <i>color correction</i> pada semua shot.....	57
<b>Gambar 4.26.</b> Efek <i>box blur</i> pada shot 3.....	58
<b>Gambar 4.27.</b> Efek <i>directional blur</i> pada shot 5.....	58
<b>Gambar 4.28.</b> Proses <i>Editing</i> animasi “ICE BREAKER” .....	60
<b>Gambar 5.1.</b> Penerapan prinsip <i>Squash</i> .....	61
<b>Gambar 5.2.</b> Penerapan prinsip <i>Stretch</i> .....	62
<b>Gambar 5.3.</b> Penerapan prinsip <i>Anticipation</i> .....	62
<b>Gambar 5.4.</b> Penerapan prinsip <i>Stagging</i> .....	63
<b>Gambar 5.5.</b> Penerapan prinsip <i>Straight Ahead</i> .....	64
<b>Gambar 5.6.</b> Penerapan prinsip <i>Pose to pose</i> .....	64
<b>Gambar 5.7.</b> Penerapan prinsip <i>Follow Through</i> .....	65
<b>Gambar 5.8.</b> Penerapan <i>Overlapping action</i> pada rambut .....	66
<b>Gambar 5.9.</b> Penerapan <i>Overlapping action</i> pada lengan .....	66
<b>Gambar 5.10.</b> Penerapan prinsip <i>Slow in slow out</i> .....	67
<b>Gambar 5.11.</b> Penerapan prinsip <i>Arcs</i> .....	67
<b>Gambar 5.12.</b> Penerapan prinsip <i>Secondary action</i> .....	68
<b>Gambar 5.13.</b> Penerapan prinsip <i>Timing</i> .....	68
<b>Gambar 5.14.</b> Penerapan prinsip <i>Spacing</i> .....	69
<b>Gambar 5.15.</b> Penerapan prinsip <i>Exageration</i> .....	70
<b>Gambar 5.16.</b> Penerapan prinsip <i>Solid Drawing</i> .....	70
<b>Gambar 5.17.</b> Penerapan prinsip <i>Appeal</i> .....	71
<b>Gambar 5.18.</b> Screenshot pengenalan cerita dan karakter.....	72
<b>Gambar 5.19.</b> Terjadi konsleting pada laptop Blue .....	72
<b>Gambar 5.20.</b> Tokoh Blue tersengat listrik.....	73

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1.</b> Jadwal Produksi.....	17
<b>Tabel 3.2.</b> <i>Treatment</i> .....	18
<b>Tabel 4.1.</b> Data jumlah <i>Frame</i> animasi “ICE BREAKER” .....	52
<b>Tabel 4.2.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Opening</i> .....	53
<b>Tabel 4.3.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 01 .....	53
<b>Tabel 4.4.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 02 .....	54
<b>Tabel 4.5.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 03 .....	54
<b>Tabel 4.6.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 04 .....	54
<b>Tabel 4.7.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 05 .....	55
<b>Tabel 4.8.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 06 .....	55
<b>Tabel 4.9.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 07 .....	56
<b>Tabel 4.10.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 08 .....	56
<b>Tabel 4.11.</b> Jumlah <i>Frame</i> dan durasi <i>Shot</i> 09 .....	56
<b>Tabel 4.12.</b> <i>Sound Script</i> .....	59
<b>Tabel 5.1.</b> Biaya perlengkapan .....	76
<b>Tabel 5.2.</b> Biaya tenaga kerja langsung .....	76
<b>Tabel 5.3.</b> Biaya <i>overhead</i> per bulan .....	77
<b>Tabel 5.4.</b> Biaya pameran.....	77

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media yang banyak digunakan untuk menyampaikan aspirasi, kritik sosial, pesan moral, atau hanya sekedar animasi ringan bersifat hiburan. Belakangan ini banyak bermunculan animasi pada siaran televisi yang dibuat oleh studio animasi lokal dan mampu bersaing dengan serial animasi luar negeri, dari segi visual dan ide cerita animasi lokal yang tayang di siaran televisi masih menyajikan animasi untuk remaja dan anak – anak, maka dari itu film animasi “ICE BREAKER” mencoba menyuguhkan animasi berunsur komedi untuk usia dewasa, karena masih sangat sedikit animasi komedi dengan tambahan unsur komedi untuk usia diatas 17 tahun. Alasan utama mengapa animasi “ICE BREAKER” ditujukan untuk dewasa karena akan ada banyak adegan yang dibilang agak brutal dan tidak logis yang mungkin hanya orang dewasa yang dapat mencerna esensi komedi pada setiap adegan dalam film ini.

Proses pembuatan animasi digital 2D ini langsung menggunakan *software* khusus untuk membuat animasi, salah satunya yaitu menggunakan Adobe Flash. 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 memerhatikan komposisi warna antara *background* dengan karakter animasi, sehingga gambar yang dihasilkan bisa terasa 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 film utuh. Seperti itulah gambaran proses

pembuatan film animasi pendek “ICE BREAKER” mulai dari tahap penganimasian hingga menjadi satu film utuh.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat Film Animasi untuk memberi pemahaman kepada masyarakat tentang arti persahabatan ?

### **C. Tujuan**

1. Dengan adanya film ini harapannya masyarakat sadar tentang pentingnya saling mengenal dan menjaga persahabatan
2. Masyarakat akan lebih saling toleran satu sama lain dan mengingatkan akan sahabat mereka masing – masing.
3. Setiap manusia harus saling mengenal dan memiliki tali persaudaraan erat lewat persahabatan?

### **D. Target Audien**

Target penonton menurut demografis :

- a. Usia : 17 Tahun ke atas
- b. Jenis Kelamin : Laki laki dan perempuan.
- c. Pendidikan : Semua latar pendidikan.
- d. Status Sosial : Semua kalangan.

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

Hasil akhir film animasi "ICE BRAEKER" adalah

- Judul karya : ICE BREAKER.  
Teknik : 2D Animasi.  
Durasi : 150 detik .  
Format Video : HDTV 1920x1080 px 25 *frame per second*.  
Render : Format mp4, H264, dan MOV.

Tahap pembuatan film tugas akhir ini memiliki beberapa tahapan.  
Tahapan tersebut antara lain :

## 1. Skenario

Tahap awal membuat skenario ialah dengan menentukan tema cerita. Ketika tema sudah ditentukan, tahap selanjutnya membuat ide cerita. Ide cerita sebagai gambaran umum isi cerita. Ide cerita dikembangkan menjadi naskah cerita setelah itu membuat *treatment* cerita. Naskah cerita terdiri dari penokohan, konflik, latar waktu, latar tempat. Sebuah skenario yang baik sudah tentu akan banyak membantu sutradara dalam menghasilkan film yang baik. Menurut Edy D. Iskandar dalam bukunya Mengenal Perfileman Nasional, menulis skenario bukan merupakan karya bebas, sebab ada aturan yang mesti dipatuhi (Iskandar, 1987 : 46). Seorang sastrawan bebas berkhayal, atau biasa merdeka melontarkan idenya dalam berbagai macam gaya bebas, tapi dalam menulis skenario ia tidak akan bisa berbuat seperti itu.

## 2. Storyboard

*Storyboard* digambarkan dalam bentuk gambar seperti komik yang didalamnya berisi pergerakan kamera, suara, durasi, efek visual, dan dialog antar tokoh. *Storyboard* sebagai panduan sutradara untuk membuat film. *Storyboard* juga digunakan *animator* sebagai panduan membuat gerakan animasi. Menurut Gotot Prakosa dalam buku Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia, storyboard sebagai cetak biru sebuah film, berupa gambar – gambar adegan berdasarkan mise en scene (Prakosa, 2010: 274). Atau pengadeganan yang dirancang oleh sutradara atau designernya, harus menjadi petunjuk yang tepat dan jelas.

## 3. Desain Karakter

Dalam membuat desain karakter ciptakan bentuk dan ukuran yang simple untuk membuat karakter dengan kepribadian yang disesuaikan dengan benda atau objek figur yang diinginkan. Menurut Drs.Parsuki

dalam membuat desain karakter harus memperhatikan proporsi dari figur tertentu seperti, usia, figur wanita atau pria dan karakter apa yang dimiliki (Parsuki, 1987 : 41). Adanya desain karakter untuk memudahkan membedakan berbagai karakter, perlu membuat suatu *model sheet* sebagai panduan.

#### **4. *Background***

Gambar latar belakang cerita yang digambarkan sesuai naskah skenario. Pada saat membuat *background* ditambahkan detail - detail suasana sesuai penggambaran dalam naskah skenario. *Background* sebagai elemen penting film animasi. Adanya *background* untuk memberi tahu latar tempat sebuah adegan. Menurut Drs.Parsuki dalam bukunya Dasar Dasar Animasi, *background* dalam gambar animasi mempunyai beberapa fungsi diantaranya ialah sebagai petunjuk tempat dimana adegan – adegan animasi itu berlangsung, kapan serta pada suasana yang bagaimana cerita itu terjadi (Parsuki, 1987 : 28).

#### **5. *Animating***

*Animating* ialah proses menggambar objek satu persatu menjadi sebuah gerakan animasi. Langkah pertama ialah dengan membuat gambar - gambar kunci (*key drawing*) sebagai panduan membuat gambar *inbetween*. *Inbetween* dibuat diantara gambar *key*. Tujuan membuat *inbetween* ialah agar gerakan animasi lebih halus. Seperti dalam buku Dasar Dasar Animasi karya Dr.Parsuki, prinsip dasar gerakan apapun yang digambarkan atau dianimasikan tentu gerakan tersebut selalu pada sebuah lintas jarak dan waktu yang telah ditentukan (Parsuki, 1987 : 16). Atau dengan kata lain jenis objek yang di gerakkan menyebabkan perbedaan kecepatan.

#### **6. *Sound Effect***

Suara salah satu unsur penting dalam pembuatan film. Suara menghidupkan film, dengan suara penonton menjadi tahu suasana



dalam film. Fungsi dari *Sound effect* ialah agar suasana terlihat seperti nyata. Menurut Eddy D Iskandar, tanpa musik kita hanya akan merasakan kekosongan yang mengherankan (Iskandar, 1987 : 70). Tetapi dengan hadirnya musik yang menghentak hentak, tiba – tiba perasaan kita dicekam ketakutan seperti yang dialami oleh si tokoh.

## **7. *Editing***

*Editing* menggabungkan beberapa bagian menjadi satu. Proses menggabungkan gambar *key*, *inbetween*, *background*, *backsound*, dan *sound effect*. Dalam proses ini ditambahkan *visual effect* jika diperlukan. Menurut A.A Suwasono dalam buku Memahami Film, *editing* secara fisik merupakan bagian memotong dan menyambungkan gambar dan suara dari *shot* yang satu ke *shot* yang lain (Suasono, 2014 : 118). Fungsi editing yang mendasar ialah menggabungkan bermacam macam visual (gambar) dan audio menjadi satu.

## **8. *Music Scoring***

Musik pada animasi “ICE BREAKER” dikerjakan menggunakan software bernama sibelius. Beberapa instrument yang dipilih antara lain seperti flute, piano, clarinet, cello, dll. Pemilihan instrument tersebut dirasa cukup menambah kesan komedi pada animasi “ICE BREAKER” yang bertemakan tentang mahasiswa.