

C. Tujuan

1. Tujuan dibuatnya film ini adalah sebagai untuk mendukung dan memotivasi mereka agar tetap semangat dalam menjalani kehidupan, dan pantang menyerah.
2. Memenuhi persyaratan mencapai derajat Ahli Madya Program Studi D-3 Animasi
3. Mengajak untuk bersikap lebih peduli untuk mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal fisik maupu pesikis.
4. Melalui film tersebut diharapkan dari pihak pemerintah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang lebih rama yang nantinya dapat mendukung para atlet maupun penyandang disabilitas dalam berkarya.
5. Mampu menjadikan lingkungan sosial dan tidak adanya diskriminatif

D. Sasaran

Target audiens menurut Demografis film animasi ini adalah :

1. Usia : 6 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan, terutama para penyandang disabilitas
5. Negara : Indonesia
6. Bahasa : Indonesia

E. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir film animasi adalah:

1. Judul Karya : Sebelah Mata
2. Teknik : Animasi Digital 2 Dimensi
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi Karya : 2 menit 48,29 detik
5. Format Video : HDTV 1920 x 1080 px *frame per second*
6. Render : Format MOV dengan *codec* H264

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

1. Penulisan Cerita

Ide merupakan hal yang paling dasar untuk tahap mengembangkan sebuah karya film tersebut. Ide cerita di tuliskan secara lengkap dan jelas bagaimana kehidupan seorang penyandang disabilitas dalam melewati berupa hambatan dalam kehidupannya. Ide bisa datang dari berbagai hal bisa dari kisah nyata atau dari fantasi dan sebagainya.

2. Desain Karakter

Adalah penciptaan bentuk ilustrasi karakter yang sangat berperan penting di film yang hadir dengan konsep manusia, benda, binatang, tumbuhan dan sebagainya, lengkap beserta atributnya yang mampu menunjukkan sifat, fisik, profesi, lingkungan bahkan mencakup tentang takdir.

3. *Storyboard*

Adalah semua rancangan dibuat sama dengan naskah yang sudah dibuat sebelumnya dan dengan menampilkan sesuai dengan karakter. Yang nantinya juga akan menampilkan di setiap *scene* kamera, lokasi, ekspresi tokoh, dialog, adegan, *sound fx*.

4. Musik

Adalah sebagai latar musik untuk mendukung cerita semakin mendramatisir suasana dan emosi dalam cerita animasi. Penggunaan musik instrumental yang bisa menunjukkan semangat dirasa sudah sangat cukup membangun emosional dan mampu memahami animasi lebih mudah.

5. *Animatic Storyboard*

Adalah pembuatan *storyboard* sebelumnya dengan bantuan digital dengan menambahkan suara, music agar mempermudah pengerjaan dan memperlihatkan dengan jelas masih dalam bentuk kasar dan sudah ditentukan durasi film tersebut

6. Penganimasian (*Animating*)

Merupakan proses paling utama di tahapan ini karakter maupun properti digerakan dan dimana animator harus memberika ilusi kehidupan pada karakter ataupun yang bukan sebagai karakter, dengan menggerakan *frame by frame* dengan *photoshop* menggunakan *option onion skin* jadi bisa memperlihatkan *frame* sebelumnya.

7. *Background*

Merupakan proses pembuatan latar atau lokasi kejadian animasi itu sendiri, Akan dibuat secara digital dengan warna yang sederhana yang nantinya akan diseimbangkan dengan warna dari karakter dan properti agar lebih terlihat menyatu walaupun adanya perbedaan yaitu penggunaan *shading*. Dan mata akan bisa lebih tenang dalam pengamatan saat memperhatikan warna yang banyak.

8. *Compositing*

Ditahap ini dimana akan dilakukan penggabungan serangkaian gambar menjadi satu dengan beberapa elemen visual yaitu *animate*, *background music*, dan berbagai elemen lainnya supaya nampak menyatu.

9. *Rendering*

Setelah tahapan semuanya sudah selesai selanjutnya menuju ke tahap *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit title* di *render* ke format video agar menjadi sebuah film animasi.

10. *Mastering*

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi disimpan dalam bentuk piringan DVD yang nantinya akan diserahkan sebagai syarat kelengkapan ujian Tugas Akhir. Kemudian yang selanjutnya dikemas kedalam case DVD semenarik mungkin.