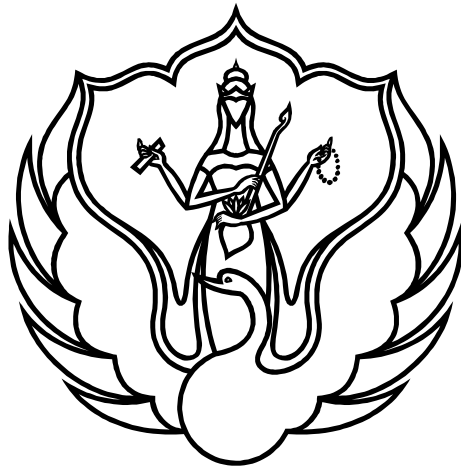


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**EKSPLORASI GERAK HIPERBOLIK KARAKTER  
PATUNG BATU PADA KARYA ANIMASI  
“THE LONELY STONE : MOAI”**



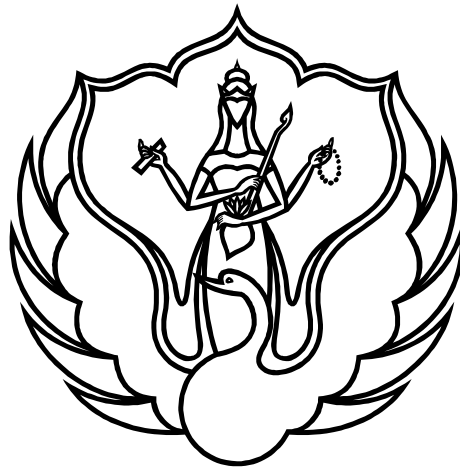
**Fajar Alkan Joesuli**  
NIM 1600155033

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

**2020**

**EKSPLORASI GERAK HIPERBOLIK KARAKTER  
PATUNG BATU PADA KARYA ANIMASI  
“THE LONELY STONE : MOAI”**

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



Disusun oleh:

**Fajar Alkan Joesuli**  
NIM 1600155033

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

**2020**

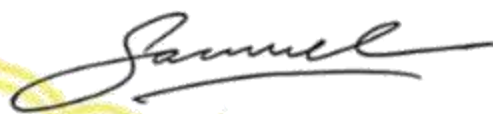
## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


### EKSPLORASI GERAK HIPERBOLIK KARAKTER PATUNG BATU PADA KARYA ANIMASI "THE LONELY STONE : MOAI"

Disusun oleh:  
**Fajar Alkan Joesuli**  
NIM 1600155033


Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 08 JAN 2020



**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT.**  
NIDN 0016108001  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.**  
NIDN 0023017613  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Tanto Hanthoko, M. Sn.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji  
Ketua Program Studi



**Tanto Hanthoko, M. Sn.**  
NIP 19710611 199803 1 002



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

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Fajar Alkan Joesuli

No. Induk Mahasiswa : 1600155033

Judul Tugas Akhir : **Eksplorasi Gerak Hiperbolik Karakter Patung Batu  
Pada Karya Animasi "The Lonely Stone : Moai"**

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, 23 Desember 2019

Yang menyatakan



**Fajar Alkan Joesuli**  
NIM 1600155033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Alkan Joesuli

No. Induk Mahasiswa : 1600155033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**Eksplorasi Gerak Hiperbolik Karakter Patung Batu Pada Karya Animasi  
"The Lonely Stone : Moai"**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Yang menyatakan



**Fajar Alkan Joesuli**  
NIM 1600155033

*N.B.: \* Asli 1 x bermaterai 6000*

## 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 *“The Lonely Stone : Moai”* 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 mendoakan 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 dan Penguji Ahli;
7. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., MT., selaku Pembimbing I;
8. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Pembimbing II;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;

10. Teman–teman mahasiswa animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016. Raditya Satmatanu, Chandra Hadi, Reza Ramadhan, Naufal Satria, Krisnandika, Ghanis Kamillabid, dan Rizal Dwi yang turut terlibat serta 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, 23 Desember 2019

**Fajar Alkan Joesuli**

## ABSTRAK

Animasi memiliki berbagai macam prinsip penganimasian, salah satunya adalah *exaggeration*. Prinsip ini membuat gerakan animasi menjadi dilebih-lebihkan atau didramatisir baik dari segi bentuk, ekspresi, ataupun aksi. Prinsip tersebut menjadi dasar pembuatan gerak hiperbolik yang dibuat melalui penggabungan dengan prinsip *squash and stretch* dengan tujuan untuk membentuk gerakan yang natural dan *fluid* dengan karakter yang *solid* dalam film ini.

Film animasi ini diberi judul "*The Lonely Stone : Moai*" yang menceritakan fase *life crisis* dengan menggunakan tokoh patung Moai sebagai karakter simbolis ketidakberdayaan dan sifat besar kepala manusia. Penyampaiannya dibuat singkat dengan berpusat kepada gambar yang dibuat Moai sebagai bentuk rasa kesepian dan keinginan Moai. Pembuatan karya ini mengacu kepada 8 prinsip animasi yang dibuat dengan teknik *frame by frame* secara digital dengan menonjolkan visualiasi yang berwarna cerah dan juga gerakan hiperbolik dengan durasi selama lima menit 12 detik.

Kata Kunci : *Exaggeration*, Hiperbolik, Patung Moai.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	3
D. Target <i>Audience</i> .....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EKSPLORASI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Karya.....	12
BAB III PERANCANGAN.....	16
A. Cerita.....	16
1. Tema.....	16
2. Sinopsis.....	16
B. <i>Treatment</i> .....	17
C. <i>Pipeline</i> .....	19
D. Desain Karakter.....	20
1. Moai (Karakter Utama) .....	20
2. Meteor (Karakter Pendukung) .....	21
3. Anjing (Karakter Pendukung) .....	22
E. <i>Thumbnail</i> .....	22
F. Desain <i>Background</i> .....	24
G. Musik.....	25

BAB IV PERWUJUDAN.....	26
A. Praproduksi.....	26
1. Konsep Dasar.....	26
2. Desain Karakter.....	26
3. <i>Stillomatic</i> .....	29
B. Produksi.....	29
1. <i>Background</i> .....	29
2. <i>Animating</i> .....	31
3. <i>Clean Up</i> .....	33
4. <i>Coloring</i> .....	34
5. <i>Music dan Sound Effect</i> .....	35
C. Pascaproduksi.....	36
1. <i>Rendering Image Sequence</i> .....	36
2. <i>Composite</i> .....	37
3. <i>Editing</i> .....	37
6. <i>Rendering</i> .....	38
D. <i>Display dan Merchandise</i> .....	39
BAB V PEMBAHASAN.....	40
A. Pembahasan Isi Film.....	40
1. Prolog.....	40
2. Preposisi.....	41
3. Konflik.....	42
4. Resolusi.....	43
B. Penerapan Prinsip Animasi.....	44
C. Anggaran Biaya.....	51
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi.....	53
BAB VI PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ekspresi dalam film “ <i>Cracked</i> ” .....	12
Gambar 2.2 Karakter Tim Lockwood dalam film “ <i>Cloudy with a Chance of Meatball</i> ” .....	13
Gambar 2.3 Karakter dalam film “ <i>Heads You Lose</i> ” .....	14
Gambar 2.4 Warna dalam salah satu <i>scene</i> “ <i>Star vs The Forces of Evil</i> ” .....	14
Gambar 2.5 Riset bentuk patung Moai .....	15
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> produksi film “ <i>The Lonely Stone : Moai</i> ” .....	20
Gambar 3.2 Desain alternatif karakter Moai.....	21
Gambar 3.3 Desain alternatif karakter Meteor.....	21
Gambar 3.4 Desain alternatif karakter Anjing .....	22
Gambar 3.5 <i>Thumbnail 1</i> .....	22
Gambar 3.6 <i>Thumbnail 2</i> .....	23
Gambar 3.7 Proses <i>color picking background</i> .....	24
Gambar 3.8 Proses <i>layout background</i> .....	25
Gambar 3.9 Proses pewarnaan awal <i>background</i> .....	25
Gambar 4.1 Desain karakter Moai .....	26
Gambar 4.2 Ekspresi dan <i>color pallate</i> Moai .....	27
Gambar 4.3 Desain karakter Meteor .....	27
Gambar 4.4 Ekspresi dan <i>color pallate</i> Meteor .....	28
Gambar 4.5 Desain karakter Anjing .....	28
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> pengerjaan <i>stillomatic</i> .....	29
Gambar 4.7 <i>Background scene 1</i> padang rumput sore hari .....	30
Gambar 4.8 <i>Background scene 2</i> keadaan pulau malam hari .....	30
Gambar 4.9 <i>Background scene 3</i> padang rumput pagi hari .....	31
Gambar 4.10 <i>Thumbnail storyboard</i> yang di <i>import</i> sebagai <i>keyframe</i> .....	32
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> proses <i>rough shot 56</i> .....	32
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> proses <i>clean up shot 43</i> .....	33
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>clean up shot 50</i> .....	34
Gambar 4.14 <i>Color pallate</i> karakter pada <i>Toon Boom Studio 4.5</i> .....	34

Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot</i> 43.....	35
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> proses <i>coloring shot</i> 50.....	35
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> proses <i>music scoring</i> .....	36
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> folder <i>render</i> .....	36
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> proses <i>compositing shot</i> 1.....	37
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> proses <i>editing</i> .....	38
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> proses <i>rendering</i> .....	38
Gambar 4.22 <i>Sample</i> desain <i>enamel pin</i> .....	39
Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 2.....	40
Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 3.....	41
Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 14.....	41
Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 21c.....	42
Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 26.....	42
Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 40.....	43
Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 56.....	43
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> animating <i>shot</i> 50.....	44
Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> animating <i>shot</i> 14.....	45
Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> animating <i>shot</i> 45.....	45
Gambar 5.11 <i>Slow in</i> pada <i>shot</i> 26.....	46
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> arcs pada <i>shot</i> 34.....	47
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 29 <i>frame</i> 1.....	47
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 29 <i>frame</i> 3.....	48
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 34 <i>frame</i> 87.....	48
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 34 <i>frame</i> 144.....	49
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> visual <i>shot</i> 37 <i>frame</i> 25.....	49
Gambar 5.18 Siluet karakter Moai dan Meteor.....	50
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> <i>shot</i> 58.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film animasi “ <i>The Lonely Stone : Moai</i> ” .....	17
Tabel 5.1 Biaya perlengkapan.....	51
Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	51
Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i> .....	52
Tabel 5.4 Biaya <i>mastering</i> film.....	52
Tabel 5.5 Biaya <i>merchandise</i> pameran .....	52
Tabel 5.6 Total biaya.....	53

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap manusia pasti mengalami fase *life crisis* dimana fase tersebut terjadi dengan berbagai tanda, salah satunya adalah seseorang akan merasa sangat kesepian atau tidak mendapatkan kasih sayang maupun penghargaan, sehingga muncul rasa seperti kita hidup sendiri tanpa bisa melakukan apapun. Rasa kesepian ini terkadang dapat membuat seseorang menjadi depresif dan mudah bosan. Kesepian bukan hanya berarti seorang diri, sebab dalam dunia yang hiruk-pikuk sekalipun, masih banyak orang yang merasakan kesepian. Keadaan tersebut dapat diperparah ketika seseorang berfikir bahwa tidak dapat melakukan apapun, karena itu adalah bentuk dari pemikiran yang membuat seseorang terkekang akan sesuatu dan mempercayainya.

Hal-hal tersebut dijadikan sebagai dasar dalam cerita yang disampaikan dalam bentuk film animasi dengan menggunakan tokoh sebuah patung Moai. Dimana patung Moai dijadikan karakter simbolis karena patung merupakan bentuk benda yang tidak dapat berpindah tempat dengan sendirinya dan hanya bisa menerima nasibnya. Terlebih bentuk patung Moai yang memiliki kepala besar dan hanya sampai setengah badan yang dapat diartikan orang yang besar kepala ataupun orang yang banyak keinginannya secara simbolis.

Dengan penggabungan beberapa konsep tersebut, animasi dijadikan media penyampaian visualnya karena merupakan salah satu media yang diminati banyak orang dari berbagai kalangan hingga saat ini. Film animasi memiliki daya tarik tersendiri dari berbagai segi perspektif. Baik sebagai hiburan semata, sarana informasi, iklan, media berekspresi, dan lain-lain. Animasi sendiri menurut Agus Suheri (2006:2) “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi memiliki berbagai jenis dan juga teknik pembuatannya. Dalam perjalanannya animasi dikenal secara umum dengan teknik dua dimensi yang diaplikasikan ke dalam proyeksi

layar lebar dengan *music orchestra*, hingga dipopulerkan *Walt Disney* ketika merilis *Mickey Mouse* dan karya-karya lainnya. Animasi dua dimensi dinilai memiliki banyak keunggulan seperti tingkat efisiensi, lebih ekspresif, dan juga memiliki nilai estetika tersendiri sehingga tidak dapat terkekang oleh waktu jika dibanding dengan animasi tiga dimensi yang akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi.

Pengerjaan animasi *The Lonely Stone : Moai* ini dibuat dengan teknik *digital drawing* guna efisiensi waktu produksi. Penganimasiaannya akan menggunakan 8 prinsip animasi dengan memfokuskan kepada prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch*. Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya *Disney Animation: The Illusion of Life* (Thomas & Johnston, 1986;47) menjelaskan prinsip animasi *exaggeration* bertujuan untuk mendorong gerakan menjadi lebih ekstrim dan menambah daya tarik dalam setiap gerakan, pose, ataupun ekspresi, sedangkan *squash and stretch* adalah cara deformasi objek untuk menunjukkan berat dan fleksibilitas objek tersebut. Kedua prinsip tersebut memiliki kesamaan dalam deformasi bentuk karakter, baik berupa ekspresi maupun aksi. Dengan kesamaan tersebut gerak hiperbolik difokuskan kepada kedua prinsip *exaggeration* dan *squash and stretch* karena tanpa kedua prinsip yang digabungkan ini, gerak hiperbolik tidak akan terasa dan terlihat dengan jelas. Selain itu penggabungan ini dibutuhkan karena dapat membuat karakter yang *solid* menjadi *fluid* dan lebih hidup.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang cerita tersebut, maka rumusan masalahnya adalah bentuk patung yang *solid* dan tidak memiliki kaki akan menjadi tantangan dalam menghidupkan karakter dengan keterbatasan lingkup gerakan dan pembuatan ekspresi serta aksi hiperbolik yang akan ditonjolkan dalam film ini.

### **C. Tujuan**

Tujuan penciptaan karya film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” adalah:

1. Memberikan gambaran tentang rasa kesepian serta pentingnya menerima setiap kekurangan yang ada.
2. Menciptakan karya film animasi dua dimensi menggunakan teknik *frame by frame* dengan menonjolkan prinsip hiperbolik (*Exaggeration*) pada karakter.

### **D. Target Audience**

Target *audience* penciptaan karya film animasi “*The Lonely Stone : Moai*” ini sebagai berikut:

1. Usia : 7 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Global

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

Indikator capaian akhir dari film animasi 2D “*The Lonely Stone : Moai*” ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Praproduksi**

##### **a. Ide dan konsep**

Ide dan Konsep awal mengacu tentang kesepian Moai yang berawal dari pengalaman pribadi tentang kehilangan seseorang yang berharga karena sebuah halangan. Konsep tersebut kemudian diceritakan kembali melalui film animasi ini, dengan penggambaran patung Moai yang kesepian.



### **b. Riset**

Riset dilakukan untuk melengkapi data meliputi gaya penganimasian, *video acting*, foto, ekspresi, *background*, serta studi tentang patung Moai dalam bentuk *real* melalui media internet seperti gambar, video, ataupun buku yang berkaitan.

### **c. Desain *character* dan *background***

Dalam pembuatan desain karakter setiap tokoh dirancang mulai dari *character concept art* kemudian dibuat dalam bentuk *model sheet* dan *expression sheet*. Sedangkan *background* dibuat dengan sketsa kasar yang kemudian diubah dalam bentuk *layout* menyesuaikan dengan *storyboard* dan pergerakan *animate* karakter.

### **d. Sinopsis**

Sebuah patung Moai yang kesepian dan berharap memiliki teman.

### **e. Skenario**

Tahap lanjutan dari sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap dan kemudian dijabarkan menjadi *scene*, babak, dan deksripsi adegan tiap *shot*, dimulai dengan Moai menggambar keinginannya dalam sebah tanah dan mencoba mendapatkan teman.

### **f. *Storyboard***

*Storyboard* dibuat dengan *Adobe Photoshop CS 6* dalam dua tahap. Berawal dari *thumbnail* atau sketsa kasar yang nantinya dibuat ulang dengan desain karakter yang sudah disepakati dan *background* yang terbuat dalam proses *storyboard* sebagai acuan pembuatan *stillomatic*.

## **2. Produksi**

### **a. *Background/Environment***

*Background* yang digunakan dalam film lebih berfokus kepada rerumputan dimana tokoh tersebut berada. Proses pembuatan akan dibuat secara digital menggunakan *Adobe Photoshop CS 6* menggunakan acuan *layout* pada proses praproduksi sebelumnya.

**b. Animating**

Pada proses ini gerakan animasi akan menonjolkan prinsip *Squash and Stretch* dan *Exaggeration* yang dikerjakan menggunakan *software Toon Boom Studio 4.5*. Tahapannya dibagi menjadi *rough* dan *cleanup animating* yang mencakup *shadow*, *detailing*, dan *coloring*. Cara ini digunakan guna mengantisipasi perubahan konsep dan *timing animate* sehingga lebih mudah dirubah.

**c. Music dan sound effect**

Musik yang digunakan rencananya akan dibuat oleh *music composer*, yang nantinya akan dibuat menyesuaikan visual serta perubahan *mood* dalam film sehingga menggiring emosi dan ketertarikan penonton.

**3. Pascaproduksi**

**a. Rendering image sequence**

*File coloring* yang selesai dan siap masuk ke tahap *composite* akan di *export* dalam *output PNG sequence* dengan format *quicktime*. Hal ini dilakukan agar karakter dan objek yang dianimasikan memiliki transparansi warna pada bagian yang kosong.

**b. Compositing**

Proses penggabungan karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CS 6*. Dalam tahap ini setiap *shot* akan diberikan *color grading*, *optical flare*, *noise*, dan *cc light sweep* sehingga memberikan kesan yang lebih berwarna.

**c. Editing**

Proses penggabungan potongan (*shot composite*) dilakukan secara urut sesuai dengan acuan *stillomatic*, kemudian ditambah *opening*, *credit titile*, *sound effect*, *color check*, dan transisi sesuai dengan kebutuhan.

#### ***d. Rendering***

Setelah tahap sebelumnya selesai, *file* akhir *editing* di *export* berupa *file* video dan audio menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC* dengan format *H264* dengan resolusi 1080p. kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam *compact disc* (CD) dan dimasukkan ke dalam wadah CD dan diberi sampul. Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi siap untuk dipublikasikan.

#### **4. Display dan merchandise**

Beberapa asset film ini dibuat menjadi poster dan *merchandise* dalam bentuk *sticker*, kaos, *bookmark*, *mug*, serta barang lainnya. Setelah itu hasil karya dan *merchandise* ditampilkan ke hadapan umum dalam pameran.