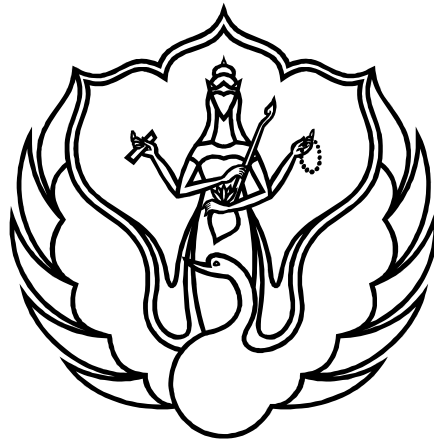


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“DI BALIK JENDELA”**



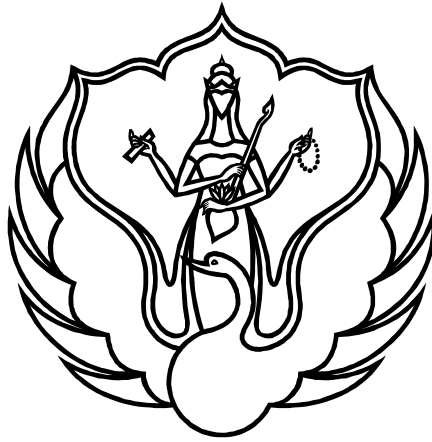
**Hanif Junizar Rosyada**  
NIM 1600160033

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

**2020**

# **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DI BALIK JENDELA”**

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



Disusun oleh:

**Hanif Junizar Rosyada**  
NIM 1600160033

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

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAAN FILM ANIMASI 2D “DI BALIK JENDELA”

Disusun oleh:

**Hanif Junizar Rosyada**  
NIM 1600160033

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** ...



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Andri Nur Patrio, M.Sn.**  
NIDN 0029057506  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Pandan Pareanom Purwacandra, M.KOM.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji  
Ketua Program Studi



**Tanto Harjoko, 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 : Hanif Junizar Rosyada

No. Induk Mahasiswa : 1600160033

Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “DI BALIK  
JENDELA”**

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, 08 Januari 2020

Yang menyatakan



**Hanif Junizar Rosyada**

NIM 1600160033

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

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

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

Nama : Hanif Junizar Rosyada

No. Induk Mahasiswa : 1600160033

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:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“DI BALIK JENDELA”**

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, 08 Januari 2020

Yang menyatakan



**Hanif Junizar Rosyada**

NIM 1601060033

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, sehingga proses perjalanan menuju mata kuliah Tugas Akhir berjalan dengan lancar. Tugas akhir ini akan menjadi akhir masa perkuliahan di D-3 Animasi, dan menjadi awal yang baru sebuah perjalanan kehidupan selanjutnya.

Karya Tugas Akhir penciptaan film animasi 2D berjudul “Di Balik Jendela” diciptakan dengan sepenuh upaya, film dengan teknik 2D frame by frame ini membawa kisah tentang dua orang anak yang sangat berbeda status sosialnya. Penciptaan karya film dengan tema seorang anak yang merasa tidak beruntung melihat anak lainnya ini tentu mencurahkan waktu, tenaga, hingga biaya. Dengan dukungan banyak pihak, film ini dapat tercipta, oleh karena itu, diucapkan banyak terimakasih atas dukungan dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung terselesainya film animasi 2D “Di Balik Jendela”. Ucapan terimakasih diberikan kepada :

Orang tua tersayang, Jamhari R dan Is Rienarni

1. 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, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi
6. Mahendradewa Suminto, M.sn., selaku dosen pembimbing I
7. Andri Nur Partio, M. Sn., selaku dosen pembimbing II
8. Pandan Pareanom Purwacandra, M.KOM., selaku penguji ahli
9. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku dosen wali
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016
12. Teman-teman yang telah membantu produksi saat *Animate*, *Sound*, dan *Composing*.

Semoga hasil akhir karya Animasi 2D “Di Balik Jendela” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun dimasa mendatang.

Yogyakarta, 08 Januari 2020

**Hanif Junizar Rosyada**

## **ABSTRAK**

Film Animasi 2D “Di Balik Jendela” menceritakan tentang seorang anak yang merasa memiliki kekurangan yang berharap lebih atau ingin menjadi seperti orang lain. Film animasi ini berdurasi 2 menit 18 detik, Pembuatan film animasi “Di Balik Jendela” menggunakan proses *digital* di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* dan *pose to pose* dimana terdapat juga pembuatan *keyframe* dan *inbetween* didalamnya dengan cara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan tangan.

Kata kunci : Film, Animasi 2D, *Digital*, Jendela.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	2
D. Target Audien.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
1. Praproduksi .....	3
2. Produksi .....	4
3. Pascaproduksi .....	5
<b>BAB II EKSPLORASI</b>	
A. Landasan Teori.....	6
B. Tinjauan Karya.....	8
1. <i>Spirited away aka sen to chihiro no kamikakushu</i> .....	8
2. Panji Koming .....	9
<b>BAB III PERANCANGAN</b>	
A. Konsep.....	10
B. Cerita .....	10
1. Tema .....	10
2. Sinopsis.....	10
3. <i>Treatment</i> .....	11
4. Skenario .....	12
C. Desain Visual .....	16
1. Karakter .....	16
2. <i>Background</i> .....	18

3. <i>Storyboard</i> .....	18
D. <i>Software</i> .....	25
1. <i>Adobe Photoshop CS 6</i> .....	25
2. <i>Adobe After Effect CC 2015</i> .....	25
3. <i>FL Studio 12</i> .....	25
4. <i>Adobe Premiere pro CS 6</i> .....	26
E. <i>Music</i> .....	26

#### **BAB IV PERWUJUDAN**

A. <i>Praproduksi</i> .....	27
1. <i>Konsep Dasar</i> .....	27
2. <i>Desain Karakter</i> .....	27
B. <i>Produksi</i> .....	28
1. <i>Background</i> .....	28
2. <i>Animating</i> .....	38
3. <i>Compositing</i> .....	39
4. <i>Musik</i> .....	52
C. <i>Pascaproduksi</i> .....	53
1. <i>Editing</i> .....	53
2. <i>Rendering</i> .....	53
3. <i>Mastering</i> .....	54
D. <i>Merchandising</i> .....	54
E. <i>Evaluasi</i> .....	55

#### **BAB V PEMBAHASAN**

A. <i>Pembahasan Film</i> .....	56
1. <i>Preposisi</i> .....	56
2. <i>Konflik</i> .....	57
3. <i>Resolusi</i> .....	58
B. <i>Penerapan 12 Prinsip Animasi</i> .....	60
1. <i>Straight Ahead and Pose to pose</i> .....	60
2. <i>Staging</i> .....	62
3. <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	63
4. <i>Appeal</i> .....	64
C. <i>Anggaran Biaya</i> .....	64
1. <i>Biaya Perlengkapan</i> .....	64
2. <i>Biaya Tenaga Kerja</i> .....	65

3. Biaya <i>overhead</i> .....	65
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran .....	65
D. Total Biaya dan Harga Jual Animasi.....	65
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Poster Film Animasi “Spirited Away aka. Sen to Chihiro no Kamikakushi”</i> .....	8
2. Gambar 2.2 <i>Komik Strip “Panji Koming”</i> .....	9
3. Gambar 3.1 <i>Konsep pembuatan karakter Jono</i> .....	16
4. Gambar 3.2 <i>Konsep pembuatan karakter Toni</i> .....	17
5. Gambar 3.3 <i>Konsep pembuatan karakter pembantu</i> .....	17
6. Gambar 3.4 <i>Konsep Background</i> .....	18
7. Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> .....	25
8. Gambar 4.1 <i>Desain karakter Jono</i> .....	27
9. Gambar 4.2 <i>Desain karakter Toni</i> .....	28
10. Gambar 4.3 <i>Background dari shot 1</i> .....	29
11. Gambar 4.4 <i>Background dari shot 2</i> .....	29
12. Gambar 4.5 <i>Background dari shot 3</i> .....	29
13. Gambar 4.6 <i>Background dari shot 4 dan 26</i> .....	30
14. Gambar 4.7 <i>Background dari shot 5</i> .....	30
15. Gambar 4.8 <i>Background dari shot 6</i> .....	30
16. Gambar 4.9 <i>Background dari shot 7</i> .....	31
17. Gambar 4.10 <i>Background dari shot 8 dan 21</i> .....	31
18. Gambar 4.11 <i>Background dari shot 9</i> .....	31
19. Gambar 4.12 <i>Background dari shot 10 dan 29</i> .....	32
20. Gambar 4.13 <i>Background dari shot 11 dan 27</i> .....	32
21. Gambar 4.14 <i>Background dari shot 12</i> .....	32
22. Gambar 4.15 <i>Background dari shot 13</i> .....	33
23. Gambar 4.16 <i>Background dari shot 14,20 dan 22</i> .....	33
24. Gambar 4.17 <i>Background dari shot 15</i> .....	33
25. Gambar 4.18 <i>Background dari shot 16</i> .....	34
26. Gambar 4.19 <i>Background dari shot 17</i> .....	34
27. Gambar 4.20 <i>Background dari shot 18</i> .....	34
28. Gambar 4.21 <i>Background dari shot 19</i> .....	35
29. Gambar 4.22 <i>Background dari shot 23</i> .....	35
30. Gambar 4.23 <i>Background dari shot 24</i> .....	35
31. Gambar 4.24 <i>Background dari shot 25</i> .....	36

32. Gambar 4.25 <i>Background</i> dari shot 26.....	36
33. Gambar 4.26 <i>Background</i> dari shot 28.....	36
34. Gambar 4.27 <i>Background</i> dari shot 31 dan 33.....	37
35. Gambar 4.28 <i>Background</i> dari shot 32.....	37
36. Gambar 4.29 <i>Background</i> dari shot 34.....	37
37. Gambar 4.30 <i>frame 1</i> pada shot 2.....	38
38. Gambar 4.31 seluruh <i>frame</i> pada shot 2 .....	38
39. Gambar 4.32 hasil <i>export frame</i> dari shot 2.....	39
40. Gambar 4.33 proses <i>compositing</i> pada shot 1.....	39
41. Gambar 4.34 proses <i>compositing</i> pada shot 2.....	40
42. Gambar 4.35 proses <i>compositing</i> pada shot 3.....	40
43. Gambar 4.36 proses <i>compositing</i> pada shot 4.....	40
44. Gambar 4.37 proses <i>compositing</i> pada shot 5.....	41
45. Gambar 4.38 proses <i>compositing</i> pada shot 6.....	41
46. Gambar 4.39 proses <i>compositing</i> pada shot 7.....	41
47. Gambar 4.40 proses <i>compositing</i> pada shot 8.....	42
48. Gambar 4.41 proses <i>compositing</i> pada shot 9.....	42
49. Gambar 4.42 proses <i>compositing</i> pada shot 10.....	42
50. Gambar 4.43 proses <i>compositing</i> pada shot 11.....	43
51. Gambar 4.44 proses <i>compositing</i> pada shot 12.....	43
52. Gambar 4.45 proses <i>compositing</i> pada shot 13.....	43
53. Gambar 4.46 proses <i>compositing</i> pada shot 14.....	44
54. Gambar 4.47 proses <i>compositing</i> pada shot 15.....	44
55. Gambar 4.48 proses <i>compositing</i> pada shot 16.....	44
56. Gambar 4.49 proses <i>compositing</i> pada shot 17.....	45
57. Gambar 4.50 proses <i>compositing</i> pada shot 18.....	45
58. Gambar 4.51 proses <i>compositing</i> pada shot 19.....	45
59. Gambar 4.52 proses <i>compositing</i> pada shot 20.....	46
60. Gambar 4.53 proses <i>compositing</i> pada shot 21.....	46
61. Gambar 4.54 proses <i>compositing</i> pada shot 22.....	46
62. Gambar 4.55 proses <i>compositing</i> pada shot 23.....	47
63. Gambar 4.56 proses <i>compositing</i> pada shot 24.....	47
64. Gambar 4.57 proses <i>compositing</i> pada shot 25.....	47
65. Gambar 4.58 proses <i>compositing</i> pada shot 26.....	48
66. Gambar 4.59 proses <i>compositing</i> pada shot 27.....	48

67. Gambar 4.60 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 28.....	48
68. Gambar 4.61 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 29.....	49
69. Gambar 4.62 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 30.....	49
70. Gambar 4.63 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 31.....	49
71. Gambar 4.64 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 32.....	50
72. Gambar 4.65 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 33.....	50
73. Gambar 4.66 proses <i>compositing</i> pada <i>shot</i> 34.....	50
74. Gambar 4.67 proses <i>compositing</i> pada semua <i>shot</i> .....	51
75. Gambar 4.68 proses <i>add to render queue</i> .....	51
76. Gambar 4.69 proses <i>render queue</i> .....	51
77. Gambar 4.70 <i>setting output rendering</i> dalam proses <i>compositing</i> .....	52
78. Gambar 4.71 proses <i>scoring music</i> .....	52
79. Gambar 4.72 proses <i>editing</i> .....	53
80. Gambar 4.73 Tahap <i>rendering</i> dalam proses <i>editing</i> .....	54
81. Gambar 4.74 Desain <i>sticker</i> .....	54
82. Gambar 4.75 Desain kaos .....	55
83. Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> shot 1 .....	56
84. Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> shot 3 .....	57
85. Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> shot 12 .....	57
86. Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> shot 13 .....	58
87. Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> shot 13 .....	58
88. Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> shot 27 .....	59
89. Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> shot 30 .....	59
90. Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> shot 31 .....	59
91. Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> shot 32 .....	60
92. Gambar 5.10 <i>pose to pose</i> pada <i>shot</i> 2.....	60
93. Gambar 5.11 <i>pose to pose</i> pada <i>shot</i> 3.....	61
94. Gambar 5.12 <i>pose to pose</i> pada <i>shot</i> 13.....	61
95. Gambar 5.13 <i>pose to pose</i> pada <i>shot</i> 22.....	61
96. Gambar 5.14 <i>Staging</i> pada <i>shot</i> 26.....	62
97. Gambar 5.15 <i>Staging</i> pada <i>shot</i> 28.....	62
98. Gambar 5.16 <i>Follow through and overlapping</i> pada <i>shot</i> 9 .....	63
99. Gambar 5.17 <i>Follow through and overlapping</i> pada <i>shot</i> 10 .....	63
100. Gambar 5.18 <i>Appeal</i> pada <i>shot</i> 10.....	64

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Treatment film animasi “Di Balik Jendela” .....	12
2. Tabel 5.1 Biaya perlengkapan .....	64
3. Tabel 5.2 Biaya tenaga kerja.....	65
4. Tabel 5.3 Biaya <i>overhead</i> .....	65
5. Tabel 5.4 Biaya merchandise pameran .....	65
6. Tabel 5.5 Total Biaya dan Harga Jual Animasi .....	66

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagai makhluk hidup yang berada di muka bumi ini, keberadaan manusia adalah sebagai makhluk sosial, dalam arti manusia senantiasa tergantung atau berinteraksi dengan sesamanya. Dengan demikian, maka dalam kehidupan lingkungan sosial manusia senantiasa terkait interaksi antar individu manusia, interaksi antar kelompok, kehidupan sosial manusia dengan lingkungan hidup dan alam sekitarnya, berbagai proses sosial dan interaksi sosial, dan berbagai hal yang timbul akibat aktivitas manusia seperti perubahan sosial.

Semakin majunya zaman kini interaksi manusia semakin beragam caranya, jika dulu interaksi manusia melalui antar tatap muka kini sudah ada teknologi yang semakin maju, seperti halnya *handphone/gadget, gadget* sendiri membantu manusia untuk mempermudah untuk berinteraksi, namun *gadget* memiliki dampak positif dan negatif dimana hal positifnya *gadget* untuk interaksi yaitu mendekatkan yang jauh dan sisi negatifnya yaitu menjauhkan yang dekat.

Semakin banyaknya pengguna *gadget* dari yang muda sampai yang tua, kini *gadget* menjadi konsumsi wajib bagi para penggunanya. Dalam film animasi "Di Balik Jendela" memiliki cerita tentang dua orang anak yang diperlihatkan perbedaan status sosial, dimana tentang si kaya dan si miskin dan salah satunya sedang bermain gadget dan satunya lagi bermain bola ternyata perbedaan itu menimbulkan sebuah rasa iri bagi si miskin. Perbedaan inilah yang mendasari latar belakang pembuatan film animasi 2D "Di Balik Jendela"



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana tata cara memproduksi sebuah film animasi “Di Balik Jendela” dengan teknik *frame by frame*.

## **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi “Di Balik Jendela” yaitu :

1. Untuk membantu mengedukasi audiens melalui karya film animasi 2D “Di Balik Jendela”
2. Untuk menyadarkan audiens betapa harusnya kita mensyukuri nikmat yang ada.

## **D. Target Audien**

Target audiens penciptaan karya film animasi pendek 2D “Di Balik Jendela” ini adalah :

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**

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik *frame by frame* ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

## 1. Praproduksi

Pra-Produksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Pra-Produksi antara lain :

### a. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari perbandingan anak-anak masa kini dengan anak-anak masa lampau, dimana anak masa kini terlalu asik dengan gadgetnya, berbeda dengan anak masa lampau yang bermain bersama.

### b. Penulisan cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap dari sinopsis, struktur 3 babak dimana berawal dari seorang anak yang sedang bangun tidur lalu bermain bola lalu melihat seorang anak lainnya yang sedang bermain *gadget* di sebrang lapangan, hingga di akhiri dengan penulisan naskah sebagai acuan pembuatan *storyboard*.

### c. Riset dan pengumpulan data

Dilakukan beberapa riset seperti konsep *visual*. Dalam konsep *visual* meliputi konsep karakter, *background*, dan warna. Dalam riset cerita yang dilakukan yaitu dengan mencari film-film pendek yang mendukung ide cerita tentang sebuah perbedaan dengan dasar tetap mensyukuri apa yang di punyai serta melibatkan pengalaman penulis tentang perbedaan masa lalu dan masa kini, Ide cerita ini terinspirasi dari sebuah film pendek berjudul *My Shoes* karya Nima Raofi dimana ada seorang anak berpakaian compang-camping yang sedang duduk di kursi sebuah taman, ia berjalan lalu melihat seorang anak yang berpenampilan rapi dengan menggunakan sepatu yang bagus sedangkan sepatunya sudah rusak, dia merasa dunia tidak adil, kemudian dia membayangkan dirinya menjadi orang yang berpenampilan rapi tadi, saat dia sudah menjadi anak yang berpenampilan rapi, anak yang satunya asik berlarian, kemudian ada seorang nenek-nenek yang membawakan kursi roda untuk anak yang berpenampilan rapi tadi yang ternyata mengalami lumpuh kaki, dari film diatas gagasan atau ide

cerita yang diambil ialah apa yang dilihat tidak selalu seperti apa yang dibayangkan, lalu dengan ide cerita tersebut pengalaman masa kecil serta masa kini yang semakin canggih teknologi membuat interaksi secara langsung terkikis karna terlalu asik dengan gadgetnya, seperti masa dimana orang dewasa merindukan masa kecilnya.

**d. *Design character***

Dalam pembuatan desain karakter tahap awal adalah pembuatan 2 tokoh utama yang dirancang mulai dari *character concept art* kemudian desain karakter dibuat dalam bentuk *model sheet* sebagai panduan dalam proses *animating*. Sedangkan tokoh pembantu hanya dibuat sesuai kebutuhan pada proses *animating*.

**e. *Sinopsis***

Seorang anak yang merasa tidak beruntung terhadap anak lainnya.

**f. *Skenario***

Tahap lanjutan dari sebuah sinopsis yang didalamnya memuat cerita yang lebih lengkap yang kemudian dijabarkan menjadi pembagian scene, babak dan deskripsi. Penjelasan rinci dari *scene* awal dimana ia bermain dan mengalami mimpi berpindah posisi.

**g. *Storyboard***

*Storyboard* menggunakan seluruh cerita yang akan dibuat dengan cara *sketch digital* lalu di *clean up* dengan *Photoshop CS 6* yang dikerjakan dengan teknik *digital*.

**2. *Produksi***

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

**a. *Background/Environment***

Pembuatan *background* langsung menggunakan teknik digital dari sketsa hingga *painting*

**b. *Animating***

Seluruh proses pembuatan *key frame*, *inbetween*, *clean up* dan *coloring* akan dikerjakan langsung menggunakan *Adobe Photoshop CS 6*. Cara ini digunakan guna mempercepat proses *animating*.

**c. *Compositing***

Proses penggabungan antara karakter dengan *background* yang akan dikerjakan menggunakan *Adobe After Effect CC 2015*.

**d. Musik dan *Sound effect***

*sound effect* menggunakan dari *free sound effect* di *Google* dan *Backsound*-nya menggunakan *software FL Studio 12*.

**3. Pascaproduksi**

**a. *Editing***

Proses penggabungan potongan *shot* yang telah selesai pada tahap *compositing*. *Software* yang digunakan untuk proses *editing* yaitu *Adobe Premiere Pro*.

**b. *Render and Mastering***

Tahap terakhir dalam pembuatan film animasi ini yaitu meng-*exportfile* video dan audio yang telah disatukan ke dalam bentuk film utuh dengan format *.mp4*, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dan kemudian dikemas dan diberi sampul.

**c. *Display dan Merchandising***

Display karya dilakukan setelah film animasi selesai dibuat, dan *merchandising* mencakup media pengenalan dan promosi seperti poster, stiker, dan media lainnya dan *merchandising* juga sebagai pelengkap untuk keperluan *display* nantinya.