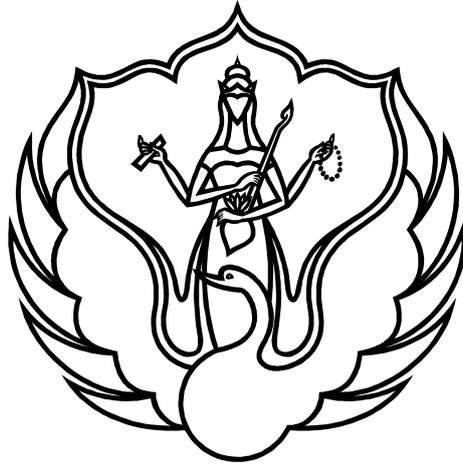


PUBLIKASI ILMIAH
TUGAS AKHIRPENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI “*BIG RIVAL*” DENGAN
TEKNIK *2D DIGITAL ANIMATION***



Muhammad KrisnandikaMahawikan
NIM 1600158033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. AndriNurPatrio, M.Sn.

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

2020

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI "BIG RIVAL" DENGAN TEKNIK 2D
DIGITAL ANIMATION**

Disusun oleh:

**Muhammad Krisnandika Mahawikan
NIM 1600175033**

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh
Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

Pembimbing I



**Mahendradewa Suminto, M.Sn.
NIDN 0018047206**

Pembimbing II



**Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN 0029057506**

Mengetahui,
Ketua Program Studi



**Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19760422 200501 1 001**

ABSTRAK

Film animasi berjudul “*BIG RIVAL*” bercerita tentang seekor kodok bernama Kome. Kome yang sedang bersantai di pinggir jalan tiba-tiba melihat seekor lalat melintas di depannya. Namun sayangnya Kome tidak mendapatkan lalat tersebut dikarenakan seekor kodok di sebelahnya telah mengambil lalat tersebut terlebih dahulu dan membuat Kome merasa jengkel. Animasi ini memiliki pesan agar selalu mengambil kesempatan yang ada secepat mungkin, karena kesempatan yang sama tidak akan datang dua kali. Film animasi ini berdurasi 1 menit 27 detik.

Kata kunci : Animasi 2D, Kodok, *Digital Drawing*.

Abstract

The animated Film titled "BIG RIVAL" tells the story of a frog named Kome. Kome who was lounging on the roadside suddenly saw a fly passing through the road. But unfortunately Kome did not get the fly in because Koru a frog next to it has taken the fly first and make Kome feel irritated. This animation has a message to always take the opportunity there as soon as possible, because the same opportunity will not come twice. The animated Film is 1 minute 27 seconds long.

Keywords : 2D animation, Frog, Digital Drawing.

Latar Belakang

“*BIG RIVAL*“ menggunakan bahasa Inggris agar mudah di pahami bagi seluruh Negara.“*BIG RIVAL*“menceritakan tentang se ekor kodok yang selalu gagal dalam mendapatkan makanan karena selalu di rebut oleh kodok yang berada di sebelahnya. Cerita ini akan disajikan dalam bentuk film pendek animasi 2D, film animasi ini nantinya tanpa menggunakan dialog. Sehingga semua cerita dan pesan hanya disampaikan dengan adegan-adegan dalam film.

Pembuatan karya tugas akhir ini akan banyak menggunakan proses digital. Untuk *animating* digunakan teknik animasi 2D *drawing frame by frame* secara digital, untuk gambar latar belakang juga dibuat secara *digital*, agar dalam proses produksi nantinya dapat lebih cepat, sesuai dengan konsep, serta dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Banyak animasi pendek yang simpel, menarik dari segi cerita dan bagus di segi visual.Banyak animasi pendek yang menginspirasi untuk mencoba membuatnya, itulah dasar ide membuat animasi “*BIG RIVAL*” ini.

Adakalanya seseorang ingin mencoba keluar dari zona nyaman dan mencoba style baru.Mencoba menggunakan *style* yang lucu untuk di tuangkan di animasi “*BIG RIVAL*” ini.

Animasi sendiri merupakan media yang cukup menarik dan digemari sekarang ini, terutama sebagai sarana hiburan dan ajang berekspresi para seniman animasi.Animasi 2D khususnya memiliki daya tarik tersendiri, mulai dari seni penggambaran gerakan suatu karakter ataupun objek yang ingin dianimasikan, hingga komponen pendukung seperti *background* dan properti yang digambar sedemikian rupa untuk memperoleh hasil yang memiliki nilai seni dan indah untuk ditonton.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, animasi sederhana memudahkan anak – anak untuk dapat mencerna cerita dengan lebih baik.Pembuatan konsep animasi sederhana membutuhkan pemikiran dari sudut pandang anak – anak.

Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya animasi 2D “*BIG RIVAL*” ini adalah :

1. Untuk menciptakan sebuah film animasi 2D dengan dengan menggabungkan cerita dan visual yang menarik
2. Untuk menyelesaikan tugas akhir

3. Untuk memacu para animator, 2D khususnya agar bisa keluar dari zona nyaman dan ber eksperimen lewat karyanya
4. Untuk menciptakan sebuah film animasi 2D yang *fun*
5. Untuk menyampaikan pesan bahwa hidup tidak harus serakah

Target Audien

1. Usia : 6 tahun keatas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Dari latar pendidikan apapun
4. Status sosial : Semua kalangan, terutama anak – anak dalam Bimbingan orangtua
5. Negara : Internasional

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari produksi karya tugas akhir ini adalah hingga benar-benar menjadi sebuah karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut:

A. Penulisan cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

B. Desain karakter

Pembuatan desain karakter dilakukan setelah erita karena dapat membantu sebagai gambaran awal, dan memahami visual di dalam cerita.Desain karakter juga di butuhkan di dalam storyboard.

C. Storyboard

Storyboard dirancang sesuai dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat, didalamnya juga terdapat keterangan pengambilankamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, *sound fx*, dan durasi setiap *cut*.

D. Musik

Karya animasi “*BIG RIVAL*” ini memerlukan sebuah *background music* sebagai pelengkap didalamnya, untuk membangun suasana yang diperlukan.Tidak hanya *Background Music* saja, di dalam animasi “*BIG RIVAL*”juga terdapat *Sound Effect* yang bertujuan membuat suasana dalam animasi semakin menarik.

E. *Storyboard bergerak*

Dibuat dari susunan gambar storyboard yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. Musik dan efek suara juga sudah disusun didalamnya sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat. 12 prinsip animasi juga dirancang dalam proses ini.

F. *Penganimasian (Animating)*

Tahap ini adalah proses inti, karakter animasi dan propertinya dianimasikan dengan teknik *drawing frame by frame*. Proses *animate* dilakukan dengan tahap pembuatan *keyframe*, lalu *inbetween*, setelah itu dilakukan *clean up*, dan terakhir *colouring*. Semua proses *animate* dilakukan sepenuhnya menggunakan computer/laptop. Pada tahap inilah penerapan 12 prinsip animasi dilakukan. *Animating* yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* bergerak yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari adegan hingga durasi sesuai dengan *storyboard* bergerak.

G. *Background*

Latar belakang dan properti dibuat dengan teknik *digital painting* sesuai dengan keterangan naskah. Pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *layering*, sehingga dapat dipisah antara *Background* utama dengan *Foregroundnya* dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan. Pembuatan poster dan cover karya juga dibuat dalam proses ini.

H. *Compositing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* maupun properti yang ada, musik, *sound fx*, dan *credit tittle*. Proses pemberian visual efek juga dilakukan ditahap ini menyesuaikan kebutuhan efek yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pada tahapan ini juga dilakukan pengecekan semua tahapan yang telah diselesaikan sebelumnya mulai dari *animate* hingga musik, apabila tidak ada masalah yang ditemukan dari hasil produksi sebelumnya, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

I. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *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* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi.

J. Mastering

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi dibakar dalam piringan CD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.

Landasan Teori

Karya Animasi 2D ini mengangkat judul “BIG RIVAL”. Dalam penyusunan skripsi ini menggunakan beberapa landasan teori sebagai berikut :

1. Animasi

Animasi sendiri berasal dari kata *to animate*, yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Berawal dari kata *animo* dalam bahasa Yunani kuno yang berarti roh, jiwa, atau hidup. Secara harfiah, animasi berarti membawa hidup atau bergerak. Selain itu dalam bahasa Latin animasi juga diartikan berasal dari kata *anima* yang artinya jiwa, hidup, atau semangat.

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut:

“*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (*Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002*).

Pengertian tersebut diartikan saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tak terbatas. (Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, 2010).

Dalam animasi juga dikenal istilah Prinsip Animasi yang pertama kali diperkenalkan oleh animator dari *Walt Disney Studios*, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston. Tahun 1981 dalam bukunya berjudul “ *The Illussion of Life* ” 12 prinsip animasi tersebut antara lain *Anticipation, Squash and Stretch, Staging, Follow Through and Overlapping Action, Straight Ahead and Pose To Pose, Secondary Action, Timing and Spacing, Exaggeration, Appeal, Slow In and Slow Out dan Solid Drawing*.

2. Teori Warna

Dalam warna, terdapat beragam jenis warna, seperti, warna primer, sekunder, tersier, warna dingin, warna panas, dll.

Dalam filma animasi “BIG RIVAL”, menggunakan warna yang soft adalah pemilihan warna yang cocok karena membuat kesan dalam film menjadi simpel.

3. Film

Film merupakan bentuk seni kompleks dan media komunikasi unik yang pengaruhnya dapat menjangkau seluruh segmen sosial masyarakat. Film tidak hanya merupakan media hiburan yang luar biasa, tetapi film juga memberikan semacam rasa kehadiran dan kedekatan dengan suatu dunia yang tidak tertandingi dengan tempat lain, dunia yang tidak terbayangkan. Film dapat memberikan perasaan yang intens dan melibatkan orang secara langsung dan nyata dengan dunia “di luar sana” dan di dalam kehidupan orang lain.

Menurut Effendy dalam bukunya Kamus Komunikasi (1929:226), menjelaskan arti sebuah film, bahwa media yang bersifat *visual* dan *audio visual* untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat. Sedangkan menurut UU 8/1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system proyeksi mekanik, elektronik, dan lain-lain.

4. Kodok

Menurut Djoko T. Iskandar, dalam bukunya *Amfibi Jawa dan Bali* (1991), menjelaskan bahwa dalam Bahasa Indonesia, belum ada kesepakatan penggunaan sebutan katak atau kodok. Dijelaskannya, kodok adalah penamaan dari Bahasa Jawa. Di Jawa Barat, katak atau kodok disebut bangkong, sedangkan bancet untuk katak kecil. “Sementara di Jawa Tengah, katak kecil dipanggil percil yang berlaku untuk anakan katak atau kodok.”

Katak atau kodok, masuk Bangsa Anura yang persebarannya hampir merata di seluruh dunia. Cirinya adalah tubuh pendek dan lebar, terdiri dari kepala, badan, dan memiliki dua pasang tungkai yang tungkai belakangnya lebih besar. Kaki berselaput digunakan untuk melompat dan berenang. “Katak

atau kodok memiliki pita suara, yang biasanya sang jantan akan mengeluarkan “Nyanyian” untuk menarik perhatian betina,” jelas buku tersebut.

A. Tinjauan Karya

1. Film animasi “LARVA”

Adalah sebuah serial televisi komedi animasi komputer yang dibuat oleh Tuba Entertainment di Seoul, Korea Selatan. Animasi ini bercerita tentang kisah sehari-hari dari dua ekor larva yang lucu dan dikemas dengan simple, menjadikan animasi “*Larva*” sebagai referensi cerita dari animasi “*BIG RIVAL*”



Screenshot dari animasi “Larva” eps “Frog”

2. Film animasi “UP” (2009)

Up adalah sebuah film animasi produksi Pixar Animation Studios yang didistribusikan oleh Walt Disney Pictures. Bercerita tentang seorang kakek keras kepala bernama Carl Fredricksen, yang ingin mengabdikan impian dari Alm istrinya. Animasi “*BIG RIVAL*” menjadikan salah satu *scene* pada animasi “UP” sebagai referensi latar background.



Screenshot dari animasi “UP”

3. Film animasi “The Owl”

Adalah episode pendek seri animasi CGI untuk serial televisi anak-anak. Seri ini menampilkan seekor burung hantu yang eponim, warnanya merah muda, dan dengan kaki yang "mengambang" dibawah tubuhnya. Karakter yang simple dengan mata bulat dalam animasi “*The Owl*” inilah yang menjadi referensi karakter dalam animasi “*BIG RIVAL*”.



Screenshot dari animasi “The Owl”

Cerita

a. Tema

Film animasi “*BIG RIVAL*” ini memiliki *genre* komedi, komedi sendiri memiliki elemen *surprise* atau elemen kejutan. Berceritakan tentang seekor kodok yang selalu kalah dari kodok yang berada di sebelahnya.

b. Sinopsis

Kome dan Koru adalah dua ekor Kodok yang sedang santai di pinggir jalan. Sampai suatu ketika, ada seekor lalat yang terbang melewati Kome. Kome yang melihat lalat tersebut, langsung menjulurkan lidah berkeinginan untuk melahap lalat yang lewat itu. Tapi sayangnya, Koru lebih dulu melahap lalat yang lewat itu.

Kome tampak terkejut, tapi Kome tetap sabar dan kembali menunggu mangsa yang lewat. Tak lama ada kumbang lewat di hadapan Kome dan Koru. Lagi lagi Kome terkejut karena yang mendapatkan kumbang adalah Koru lagi. Kome terlihat terkejut dengan mulut yang masih menganga karena melihat Koru melahap semua hal yang lewat di hadapan Kome dan Koru, mulai dari kumbang, mobil remot control, bola, hingga sepeda tukang siomay semua di lahap oleh Koru.

Kome mulai kesal karena Koru tidak membagi sedikitpun makanan yang lewat di hadapan Kome dan Koru. Sampai akhirnya Kome memiliki ide untuk melempar petasan. Pada saat ada burung yang terbang melewati Koru, kome dengan cepat melempar petasan yang di bawanya ke arah burung yang akan di makan oleh Koru, sehingga yang di lahap Koru bukanlah burung tetapi petasan. Tidak lama kemudian Koru meledak, dan semua yang di makan oleh Koru keluar dan kembali normal.

Presentasi/Visualisasi

Judul Karya : *BIG RIVAL*

Desain Karya : *Short Movie 2D Animation*

Durasi : 2 menit 27 detik

Format Video : HDTV 1920 x 1080 px 16:9 24 *fram per second*

Render : Format .mp4, H264

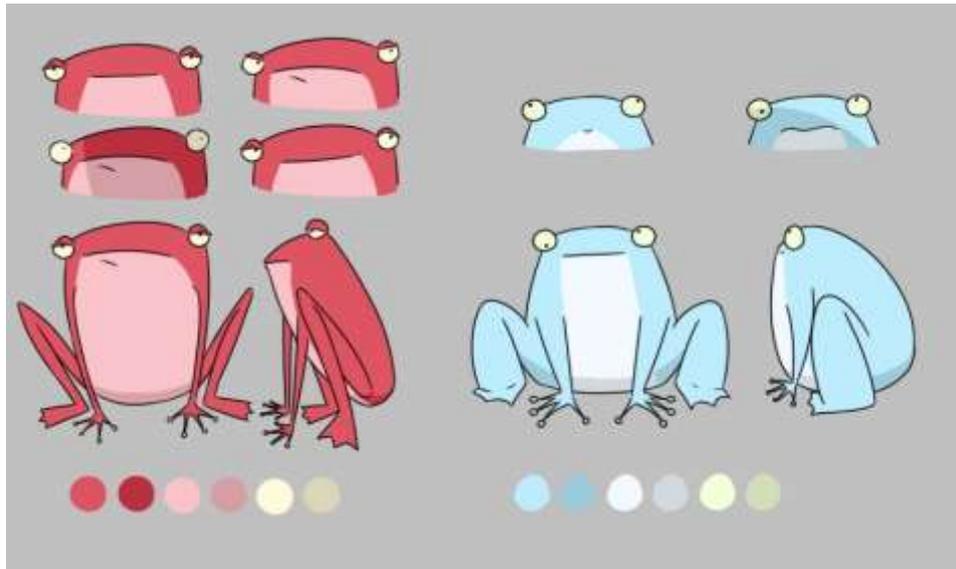
Bahasa : -

Teknik animasi 2D menjadi pilihan dalam pembuatan karya animasi “*BIG RIVAL*”, visualisasi dari karya animasi ini menitik beratkan pada aspek lucu dan kualitas penganimasian gerakan karakter, sehingga akan menghasilkan karya animasi 2D yang berkualitas sekaligus menarik untuk ditonton, dan tentu saja dengan cerita yang menarik dan dapat

menginspirasi, baik dari segi kualitas, artistik maupun pesan moral yang disajikan.

Desain

a. Tokoh/Karakter



desain karakter

Terdapat 2 tokoh utama dalam sketsa desain karakter pada Gambar 1, sketsa karakter Kodok Merah diatas merupakan Kodok yang serius bernama Kome. Di sebelahny adalah saingan Kome, kodok berwarna biru yang memiliki nama Koru, dia sangat rakus.

b. Properti/Asset

Properti yang digunakan dalam karya animasi ini adalah barang – barang khas pinggir jalan. Selain itu akan ada pula berbagai properti yang muncul dalam animasi ini nantinya, properti yang ada menyesuaikan dengan *setting* lokasi adegan. Semua properti dibuat dengan teknik digital painting menggunakan komputer.

c. Lingkungan

Karya animasi “*BIG RIVAL*” ini hanya memiliki satu setting lokasi didalamnya, yaitu trotoar jalanan kota. Semua adegan yang ada memiliki *setting* tempat seperti yang disebutkan.



Gambar 3.9*Background*

Musik/Lagu

Musik atau lagu yang menjadi *scoring* dibuat secara *original* dan nada beberapa yang menggunakan *free sound*. Dalam tim produksi terdapat editor musik yang akan menciptakan karya musik yang diinginkan, sehingga dapat menyusun suasana serta menambah keunikan animasi yang dibuat.

Sound Effect

Sound effect dibuat sendiri dengan cara *foley* atau menggunakan koleksi efek suara yang dimiliki untuk menambah kesan nyata suatu adegan. **Durasi**

Durasi total dari karya ini berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat adalah selama 2 menit 12 detik, mulai dari *opening* hingga *credit tittle*.

Pembahasan Isi Film

1. Prolog

Bagian awal film dimulai dengan visual aspal pada sebuah jalan di pertokoan, kemudian kamera mulai naik mengarah ke terotoan pinggir sebuah toko kopi. Dua ekor kodok yang tidak sedang melakukan apapun.

2. Preposisi

Pada tahap preposisi audience diperlihatkan se ekor lalat yang terbang melewati dua ekor katak yang bernama Kome dan Koru, memberitahukan tujuan dari Kome si tokoh utama yang akan memangsa lalat yang lewat tersebut.

3. Konflik

Konflik dimulai setelah Koru yang merebut lalat yang lewat tersebut dari incarannya Kome. Koru terus – menerus mengambil incarannya si Kome, dan membuat Kome merasa jengkel.

4. Resolusi

Resolusi dijelaskan ketika akhirnya Kome merasa sudah diambang kemarahan. Kome merencanakan untuk melemparkan petasan ke arah target dari Koru berikutnya. Koru memakan petasan tersebut dan akhirnya meledak.

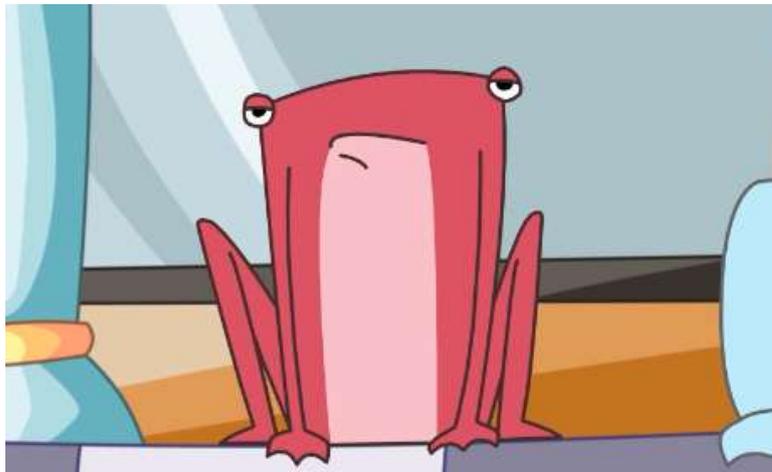
1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari animasi “BIG RIVAL” ini adalah tentang seekor kodok bernama Kome yang selalu kalah berburu makanan yang lewat di hadapannya, dia selalu kalah oleh saingannya yang bernama Koru. Koru selalu lebih cepat menangkap mangsamangsa yang sudah di incar oleh Kome. Konsep ini didasari dari sulitnya mencari peluang pekerjaan yang membuat semua orang berlomba – lomba mencari pekerjaan. Animasi yang dibuat menggunakan sudut pandang Kome sang tokoh utama, dimana penonton akan dibawa pada perasaan jengkel saat sesuatu peluang di depan mata namun telat untuk mendapatkannya. Dengan cerita yang santai dan komedi ini, diharapkan penonton akan merasa santai dan menikmati film ini.

Desain Karakter

Kome

Kome adalah tokoh utama dalam cerita ini. ia adalah seekor kodok berwarna merah, memiliki sifat pemarah, lambat, dan tidak sabaran, saking tidak sabarannya dia sampai melemparkan petasan agar dia bisa makan saingannya yaitu Koru.



Desain karakter Kome

Koru

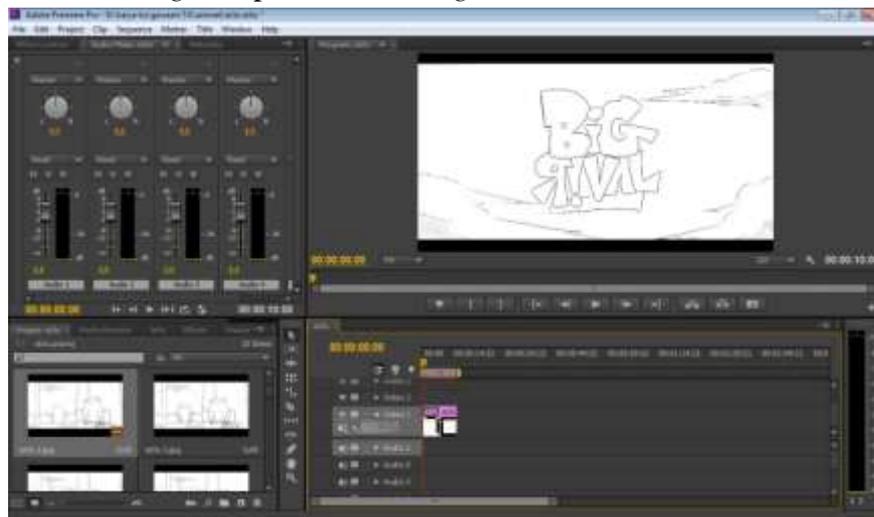
Koru adalah seekor katak berwarna biru yang memiliki badan gemuk. Memiliki sifat cerdas, gesit, dan rakus, sangat rakus sampai – sampai apapun yang lewat didepannya akan dia makan.



Desain karakter Koru

Stillomatic

Setelah naskah dan *storyboard* selesai di susun, selanjutnya dibuat menjadi *stillomatic*, *storyboard* disusun menjadi sebuah video utuh dan diberi efek transisi dan timing yang dapat mempermudah proses *animating*. Proses penyusunan *stillomatic* ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CS6*. Kemudian setelah *stillomatic* disusun, selanjutnya adalah di *render* dengan *format mp4 h264*. Tujuan dari proses ini adalah sebagai panduan dasar dalam menentukan *timing* setiap *shot animating*.

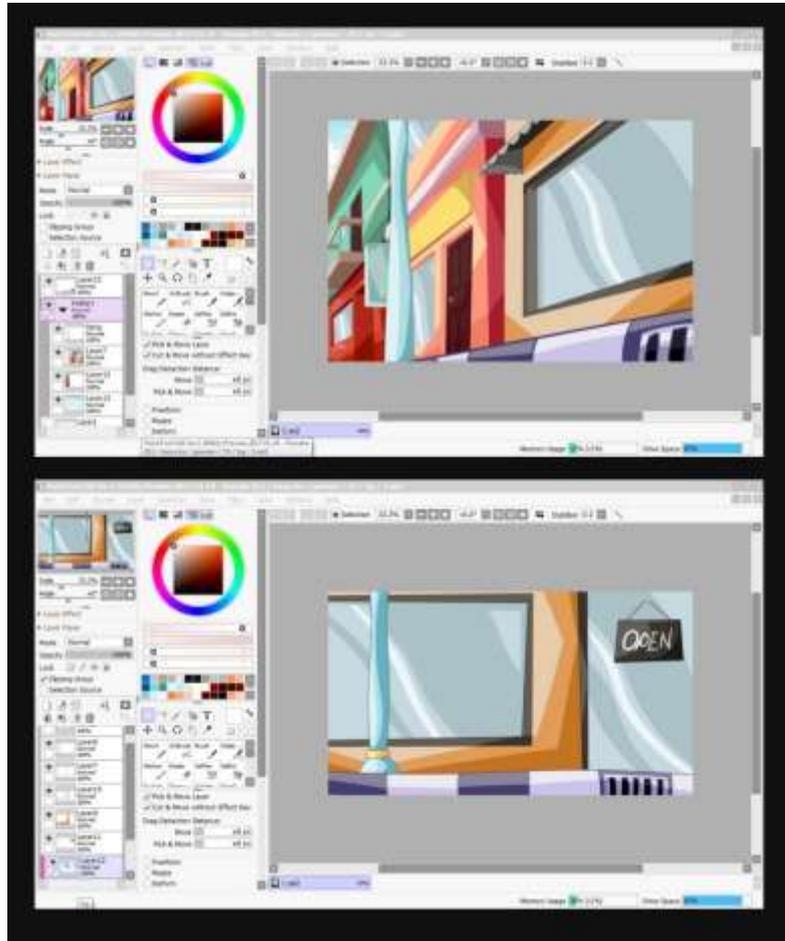


Screenshot Stillomatic menggunakan Adobe Premiere

Background

Background dibuat tidak realistis supaya lebih menegaskan bahwa ini film animasi. pewarnaan yang digunakan di sini adalah warna yang agak

cerah agar nyaman untuk dipandang mata. Teknik yang digunakan untuk membuat *background* adalah dengan menggambar langsung di *software* komputer. *Software* yang digunakan untuk mengerjakan *background* adalah *adobe photoshop CS6*.



Screenshoot pembuatan background

Harga jual Film

Perhitungan biaya produksi diatas juga sebagai acuan dalam harga jual film. Dengan harga jual diatas, jika diambil minimal 50% untuk keuntungannya, maka harga jual untuk film animasi “*BIG RIVAL*” adalah minimal Rp 25.447.500,00.

Jika harga film dihitung per frame, dengan total durasi film adalah 1 menit 27 detik atau 87 detik. Maka total *frame* jika 87 detik dikali 24 *frame* adalah 2088 *frame*. Jika harga jual minimal Rp 25.447.500,00 dibagi 2088*frame*, maka setiap *frame* dalam film animasi “*BIG RIVAL*” akan dihargai Rp 12.187,50.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan laporan, penciptaan film animasi “*BIG RIVAL*” telah berhasil mencapai target pembuatan film dengan melewati berbagai proses pengerjaan. Berikut ini adalah kesimpulan dari hasil pembuatan film animasi “*BIG RIVAL*”:

1. Penciptaan Film Animasi 2D “*BIG RIVAL*” telah selesai dengan durasi 1 menit 27 detik.
2. Penciptaan film animasi “*BIG RIVAL*” dengan menerapkan berbagai prinsip animasi sesuai dengan yang semestinya, dengan teknik *frame by frame animate* komputer. Durasi film keseluruhan 1 menit 27 detik dengan *format mp4 FullHD 1920 x 1080 px 24 fps*
3. Penciptaan Film Animasi 2D “*BIG RIVAL*” menggunakan 5 dari 12 prinsip Animasi (*anticipation, straight ahead and pose to pose, timing, exaggeration, dan solid drawing*).

Pelajaran

Selama proses pembuatan Film animasi “*BIG RIVAL*” terdapat *try and eror* yang harus dihadapi agar proses produksi berjalan sesuai target. Kesalahan serta masalah tersebut dapat diambil berbagai pelajaran untuk menjadikan film animasi mendatang bisa lebih baik dari yang sekarang. Pelajaran yang dapat diambil dalam proses pembuatan film animasi “*BIG RIVAL*” tersebut adalah:

1. Menambah jumlah referensi berbagai macam ekspresi dalam karakter animasi, agar dapat dikembangkan pada animasi berikutnya.
2. Menambah anggota dalam pengerjaan, jika sekiranya kesulitan.
3. Diharapkan menambah anggota kedalam pembuatan, terutama saat produksi agar mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan.
4. Istirahat yang cukup, karena menjaga kesehatan adalah hal yang penting dan mengurangi masalah dalam pengerjaan sebuah film animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

1. Suyanto, Muhammad. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
2. Jony Wong. 2010. Internet Marketing for Beginners. PT Elex Media Komputindo.
3. McLeod Pearson. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Salemba. Jakarta.
4. Baum, David. (1999). E-commerce , Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama.
5. Fuady, Munir, 2002, Hukum Tentang Pembiayaan Konsumen, Penerbit PT. Citra. Aditya Bakti, Bandung.
6. Kotler, Philip and Gary Armstrong. 2008. Prinsip-prinsip Pemasaran. Edisi. 12. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
7. Frank Thomas And Ollie Johnston. 1981. Disney Animation: The Illusion of Life, United States: Abbeville Press

Laman

<https://www.youtube.com/watch?v=f65OgS1TUpU>

<https://www.youtube.com/watch?v=2T-hFFsDaFQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=p8NKeXhg0IE>