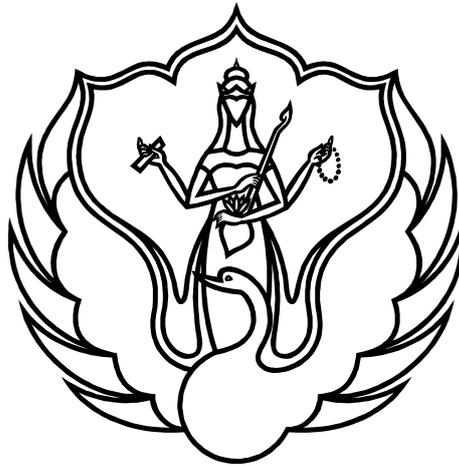


LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“CHILDHOOD” DENGAN TEKNIK DIGITAL**



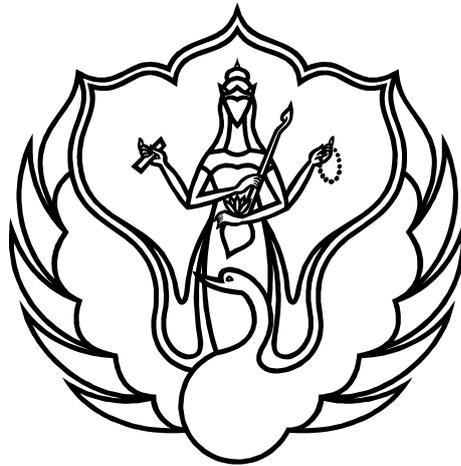
**Arif Restu Pambudi**  
NIM 1500110033

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

**2019**

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
“CHILDHOOD” DENGAN TEKNIK DIGITAL**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
diajukan kepada Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



**Arif Restu Pambudi**  
NIM 1500110033

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

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D "CHILDHOOD" DENGAN TEKNIK DIGITAL

Disusun oleh:

**Arif Restu Pambudi**  
NIM 1500110033

Pameran, penayangan, dan laporan tertulis Tugas Akhir karya seni animasi telah di pertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

01 JUL 2019

  
**Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.**  
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi

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

Mengetahui,

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



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Arif Restu Pambudi  
No. Induk Mahasiswa : 1500110033  
Judul Proposal Tugas Akhir : PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D  
"CHILDHOOD" DENGAN TEKNIK DIGITAL

Dengan ini menyatakan bahwa orisinalitas ide dalam Proposal Tugas Akhir yang tertuang di dalamnya adalah benar-benar asli saya buat dengan penuh tanggung jawab, dan akan saya ajukan dalam rencana studi Tugas Akhir, pada periode Semester Genap Tahun Ajaran 2018 /2019. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

Yang menya



Arif Restu Pambudi  
NIM 1500110033

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

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

Nama : Arif Restu Pambudi

No. Induk Mahasiswa : 1500110033

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:

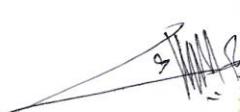
**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “CHILDHOOD”  
DENGAN TEKNIK DIGITAL**

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, 25 Juni 2019

Yang menandatangani


**Arif Restu Pambudi**

NIM 1500110033

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia Allah SWT, yang telah memberikan rahmat-Nya, ridho-Nya, dan kasih sayang-Nya sehingga terciptalah karya film animasi “CHILDHOOD”. Tugas Akhir ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta, TA inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “CHILDHOOD” awalnya muncul dari pengalaman pribadi sebagai seorang *freelancer* yang membayangkan ketika masa kecil yang penuh kegembiraan. Cerita dikemas dengan sebaik mungkin dengan genre *slice of life*, dan saya berharap film ini dapat diterima masyarakat secara lebih luas.

Karya tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua bapak dan emak, yang senantiasa mendoakan dan mendukung penuh, baik secara materi maupun motivasi untuk terus 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. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi, sekaligus Dosen Pembimbing II;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Penguji Ahli;
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2015;

11. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai jurusan. Febri Faizin, Naufal Ghifari, Balqis Intan, Ahmad Ahadi, M Zwaibar yang turut terlibat langsung dalam membantu proses produksi.

Semoga hasil akhir film ini memberikan hasil yang bermanfaat bagi semuanya. Penulis berharap segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi semua. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan karya-karya selanjutnya.

Yogyakarta, 25 Juni 2019

**Arif Restu Pambudi**

## ABSTRAK

Sebuah cerita *Slice of Life* yang menggabungkan pengalaman pribadi sebagai seorang *freelancer* dan imajinasi dunia mimpi menjadi suatu kesatuan cerita yang utuh. Walaupun cerita yang disajikan sederhana namun visualisasi dibuat sebaik mungkin. Film animasi diberi judul “CHILDHOOD” yang memiliki arti masa kecil diambil dari inti film yang bercerita tentang seorang laki-laki yang bermimpi menjadi dirinya waktu kecil.

Film ini berdurasi 3 menit 30 detik dengan format mp4 HDTV 1920x1080 *px 18 frame per second*. Dalam proses pembuatan film ini diterapkan juga 12 prinsip animasi. Pembuatan film animasi “CHILDHOOD” menggunakan proses *digital* di dalamnya. Untuk *animating* digunakan teknik animasi dua dimensi secara *digital* menggunakan komputer, gambar *background* juga dibuat secara *digital* tanpa meninggalkan nilai seni dari teknik gambar tradisional menggunakan kertas.

Kata kunci: *Childhood, Animasi 2D, Digital, Slice of Life, Freelance*

## DAFTAR ISI

HALAMAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan .....	3
D. Target Audien.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
BAB II EXPLORASI.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Tinjauan Karya .....	11
BAB III PERANCANGAN.....	16
A. Sinopsis .....	16
B. <i>Pipeline</i> .....	17
C. Desain Visual .....	18
BAB IV PERWUJUDAN .....	23
A. Praproduksi .....	23
B. Produksi .....	27
C. Pascaproduksi .....	35
D. <i>Merchandising</i> .....	37
BAB V PEMBAHASAN .....	39
A. Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	39
B. Pembahasan Isi Film .....	49

C. Analisa Biaya Produksi .....	50
BAB VI PENUTUP .....	53
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN .....	56

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 <i>Forward</i> .....	12
2. Gambar 2.2 <i>Yisarandri</i> .....	13
3. Gambar 2.3 <i>Sergi Brosa</i> .....	14
4. Gambar 2.4 <i>The Future Is Now</i> .....	15
5. Gambar 3.1 <i>Pipeline</i> .....	17
6. Gambar 3.2 Konsep Deon kecil.....	18
7. Gambar 3.3 Konsep Deon dewasa.....	19
8. Gambar 3.4 Konsep Istri.....	20
9. Gambar 3.5 Konsep Bayi.....	21
10. Gambar 3.6 Konsep <i>Background</i> taman ajaib dan versi suram.....	22
11. Gambar 3.7 Konsep <i>Background</i> kamar Deon.....	22
12. Gambar 4.1 Konsep Karakter Deon kecil.....	24
13. Gambar 4.2 Konsep Karakter Deon dewasa.....	25
14. Gambar 4.3 Konsep Karakter Istri.....	25
15. Gambar 4.4 Konsep Karakter Bayi.....	26
16. Gambar 4.5 Contoh <i>Storyboard</i> halaman 1.....	26
17. Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> pengerjaan animatic <i>Storyboard</i> .....	27
18. Gambar 4.7 BG Taman Ajaib pada <i>Scene 3</i> dan <i>Scene 1</i> .....	27
19. Gambar 4.8 BG Taman Ajaib pada <i>Scene 3</i> .....	28
20. Gambar 4.9 BG Taman pada <i>Scene 6</i> .....	28
21. Gambar 4.10 BG Kamar Deon.....	29
22. Gambar 4.11 <i>Mock up Background</i> Kamar Deon.....	29
23. Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> proses <i>Keyframe Scene 11</i> .....	30
24. Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> proses <i>In-between Scene 11</i> .....	31
25. Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> proses <i>Clean up Scene 11</i> .....	32
26. Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> proses <i>Coloring Scene 14</i> .....	32
27. Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> proses <i>Export Png Scene 14</i> .....	33
28. Gambar 4.17 <i>Screenshott</i> proses <i>Compositing Scene 8</i> .....	34
29. Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> proses pemberian <i>Puppet tool Scene 1</i> .....	34
30. Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> proses <i>Scoring</i> .....	35
31. Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> proses <i>Editing</i> .....	36

32. Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> proses <i>Rendering</i> .....	37
33. Gambar 4.22 <i>Desain Sticker</i> .....	37
34. Gambar 4.23 <i>Desain T-Shirt</i> .....	38
35. Gambar 4.24 <i>Desain Bookmark</i> .....	38
36. Gambar 5.1 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 1</i> .....	39
37. Gambar 5.2 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 2</i> .....	40
38. Gambar 5.3 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 1 Shot 2</i> .....	40
39. Gambar 5.4 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 5</i> .....	41
40. Gambar 5.5 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 2</i> .....	42
41. Gambar 5.6 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 9</i> .....	43
42. Gambar 5.7 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 2</i> .....	44
43. Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 1</i> .....	44
44. Gambar 5.9 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 9</i> .....	45
45. Gambar 5.10 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 11</i> .....	46
46. Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 8</i> .....	46
47. Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> animating <i>Scene 4</i> .....	47
48. Gambar 5.13 <i>Konsep Karakter Deon</i> .....	48
49. Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> beberapa <i>Scene</i> film animasi.....	48

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Biaya tenaga kerja .....	50
2. Tabel 1.2 Biaya tidak langsung .....	51
3. Tabel 1.3 Biaya <i>Mastering</i> film.....	51
4. Tabel 1.3 Biaya <i>Merchandise</i> film.....	51

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagian kecil masyarakat tidak mencari uang dengan datang ke tempat kerja dan bekerja di tempat itu, ada pula yang bekerja di rumah disaat seseorang membutuhkan jasa nya saja. Orang yang bekerja seperti itu disebut *freelancer*. Seorang *freelancer* tidak mempunyai kontrak pada setiap instansi yang membutuhkan jasanya.

Ada beberapa jenis pekerjaan yang membutuhkan jasa seorang *freelancer*, diantaranya ialah *freelancer artist*. *Freelancer artist* bergerak dibidang musik, karya tulis, maupun ilustrasi. Menjadi *freelancer* khususnya dibidang ilustrasi adalah topik yang akan dibahas dalam film ini. *Freelancer* ilustrasi mengerjakan beberapa macam pekerjaan diantaranya *cover* buku atau majalah, komik, desain web dan lain-lain. Pekerjaan itu didapatkannya dari mengupload karya nya ke media sosial, memasukan portfolio kedalam suatu web khusus *freelancer* atau pun dari perseorangan langsung. Tarifnya pun beragam sesuai dengan kesulitan, batas waktu dan untuk tujuan apa karya tersebut dibuat.

Keuntungan menjadi *freelancer* adalah bisa bekerja di suatu instansi tanpa perlu berangkat ke tempat kerja, terlebih lagi seorang *freelancer* dapat bekerja dilebih dari satu instansi sekaligus jika batas waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek tersebut terjangkau. *Client* nya dapat mencakup luar negeri, hal ini memberikan nilai plus karena bisa mendapatkan *link* yang lebih luas. Seorang *freelancer* terkadang mendapatkan gaji lebih banyak dari pekerjaan tetapnya saat mendapatkan *client* yang mempunyai proyek yang besar.

Menjadi *freelancer* tidaklah selalu menyenangkan, pasti selalu ada kerugian yang harus dihadapi. Kerugian yang sering dialami oleh *freelancer* yaitu saat mendapatkan *client* yang mempunyai sebuah proyek dengan batas waktu yang minim, bagaimanapun juga seorang *freelancer* harus bekerja keras agar mencapai hasil yang sesuai keinginan *client*. Terkadang saat hari

libur juga dipakai untuk mengerjakan proyek agar cepat selesai. Kerugian juga dapat terjadi saat seorang *freelancer* tidak mendapatkan sebuah proyek, ia harus mencari pekerjaan lain sembari menunggu proyek datang. Tak jarang pula seorang *freelancer* bekerja sampai larut malam dan tertidur saat siang hari.

Saat tertidur seseorang bisa memimpikan hal apapun yang tak terduga, salah satunya ialah memimpikan tentang imajinasi masa kecil. Masa kecil atau masa kanak-kanak adalah masa yang paling indah dalam hidup manusia karena banyak hal yang bisa membuat kita bahagia meski dengan cara yang sederhana, mulai dari bermain, bersepeda, berenang dan lain sebagainya. Akan tetapi seiring seseorang betumbuh dewasa ia akan dihadapkan dengan pekerjaan serta tanggung jawab yang membuat mudah mengeluh.

*Freelancer* ilustrasi dan masa kecil adalah ide dasar pembuatan film. Film ini menceritakan tentang seorang laki-laki dewasa yang bermimpi menjadi dirinya semasa kecil. Ia sangat senang tetapi cepat atau lambat ia akan bangun dari mimpi itu. Film ini mengingatkan penonton akan rasa tanggung jawab yang semakin besar sejalan dengan bertambahnya umur manusia. Karena realita menuntut orang dewasa berfikir pragmatis. Film ini menggunakan teknik *digital drawing* yang dipadukan dengan sedikit *cut out*. Pengerjaan dengan teknik *digital drawing* atau menggambar langsung menggunakan komputer memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pembuatan animasi secara tradisional, karena dalam proses produksi ini mempunyai tingkat efisiensi yang lebih baik, sehingga lebih mudah untuk dikerjakan. Dengan harapan karya yang dibuat dapat menjadi film animasi 2D yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan, serta sebagai portofolio untuk kedepannya di dunia industri kreatif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat cerita yang memiliki pesan moral agar *audiens* sadar akan tanggung jawabnya.

2. Bagaimana membuat film animasi 2D “CHILDHOOD” agar memiliki *visual* yang menarik.

### **C. Tujuan**

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “CHILDHOOD” di antaranya:

1. Menyampaikan pesan kepada *audiens* agar terus berjuang menjalani hidup dalam kondisi apapun.
2. Menciptakan film animasi 2D “CHILDHOOD”.
3. Menyelesaikan jenjang perkuliahan D3.
4. Menyampaikan pesan agar manusia memiliki rasa tanggung jawab.

### **D. Target Audien**

Target *audien* penciptaan karya film animasi 2D “CHILDHOOD” ini adalah:

1. Usia : 14 tahun ke atas
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

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

Target pencapaian akhir karya film ini akan dibuat sebagai berikut:

- |        |                                 |
|--------|---------------------------------|
| Judul  | : CHILDHOOD                     |
| Genre  | : <i>Fantasy, Slice of Life</i> |
| Teknik | : Animasi 2D                    |
| Durasi | : 3 menit 30 detik              |

Format video : HDTV 1920x1080 18 fps (*frame per second*)

Render : Format mp4,H264

Indikator di atas akan dicapai melalui 3 tahapan proses dalam pembuatan film animasi. Di antaranya adalah tahapan Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi.

## 1. Praproduksi

Praproduksi merupakan proses persiapan sebelum masuk ke dalam proses produksi animasi. Mulai dari penulisan cerita hingga pembuatan *storyboard*. Berikut ini adalah tahapan proses praproduksi:

### a. Ide dan Konsep

Ide dan konsep berasal dari keseharian seorang mahasiswa yang merangkap menjadi seorang *freelancer* ilustrasi. Di mana pekerjaan itu membutuhkan waktu ekstra di sela-sela mengikuti masa perkuliahan. Waktu untuk bermain pun berkurang karena pekerjaan tersebut.

### b. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari diskusi bersama teman, *brain storming*, sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap dan jelas sebagai acuan untuk pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya. Dilanjutkan dengan efek suara dan *visual*.

### c. Riset

Riset dilakukan dengan mengamati beberapa film untuk mencari referensi *style* animasi yang berkaitan dengan *visual*, contohnya *motion comic "forward"*, *short animation "future is now"*, dan desain karakter "sergi brosa". Penulis juga melakukan riset terhadap teman-temannya yang juga merupakan seorang *freelancer* ilustrasi mengenai pekerjaan dan juga *setting* latar belakang si karakter utama. Riset yang dilakukan meliputi konsep visual untuk desain karakter dan *background* serta riset untuk suara pendukung seperti musik latar maupun *sound effect* pendukung.

#### **d. Konsep Karakter**

Konsep karakter terdiri dari karakter utama, dan pendukung. Konsep karakter utama dibuat sebagai laki-laki dengan pekerjaan sebagai *freelancer* ilustrasi umur 25 tahun yang mempunyai badan cukup berotot karena sering berolahraga untuk menjaga tubuhnya tetap sehat dari pekerjaannya yang mengharuskan dia untuk duduk di kursi dengan waktu yang cukup lama mengerjakan sebuah ilustrasi. Konsep karakter utama masa kecil dibuat sebagai anak umur 5 tahun yang mengenakan topi berbentuk *tyrannosaurus rex* karena *tyrannosaurus* itu adalah jenis yang paling terkenal dan mudah diingat serta mempunyai semangat yang besar saat berburu, sifat itulah yang dimasukkan ke dalam karakter utama. Konsep karakter pendukung “istri” dibuat sebagai wanita umur 23 tahun yang juga senang berolahraga karena sering menemani karakter utama berolahraga. Konsep karakter dibuat dalam bentuk model dan *expression sheet* yang akan digunakan untuk acuan proses *animating*.

#### **e. Storyboard**

*Storyboard* dirancang setelah naskah selesai dibuat. Dalam *storyboard* digambarkan sketsa rancangan animasi yang dibuat, di dalamnya juga terdapat keterangan pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, *sound effect*, dan durasi setiap shot.

#### **f. Stillomatic (animatic storyboard)**

Dibuat dari susunan gambar *storyboard* yang berurutan namun sudah menunjukkan gambaran jelas tampilan karya animasi nanti, dari awal hingga akhir. *Setting* tempat, adegan, *timing* dan *sound effect* juga sudah disusun di dalamnya sehingga alur penganimasian sudah benar-benar terlihat.

## 2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses inti penciptaan animasi berlangsung, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi. Berikut adalah tahapan proses produksi:

### a. *Background*

Proses pembuatan *background* dilakukan dengan teknik *digital painting* menggunakan *software adobe photoshop* dengan acuan sketsa kasar yang sudah dibuat pada panel-panel *storyboard* dalam proses praproduksi.

### b. *Animating*

Proses *animating* pada film ini dikerjakan dengan menggunakan *software ToonBoom Studio 8.1* untuk pengerjaan *raw animate* nya, untuk *cleanup* menggunakan *software Adobe Photoshop*. Kemudian *timing* dengan tepat seperti durasi pada *stillomatic*. Namun apabila *timing* pada *stillomatic* dirasa kurang tepat bisa dilakukan penyesuaian ulang pada proses *animating* ini. Agar hasil sesuai dengan yang di harapkan.

### c. *Clean Up*

Setelah proses *animating* selesai, *file raw* animasi *di export* menjadi *png squence* lalu *di clean up* atau *di perhalus line art* nya menggunakan *software adobe photoshop*.

### d. *Coloring*

Tahap *coloring* menggunakan warna-warna *soft* dilakukan setelah proses *clean up* selesai, menggunakan *software Adobe Photoshop*. *File clean up* yang tadi sudah siap terlebih dahulu *dibackup* sebelum memulai *coloring* untuk mengantisipasi apabila ada beberapa revisi pada animasi. *Coloring* pada film animasi ini berkonsep sederhana hanya berupa *fill* warna dasar saja yang dilakukan *frame by frame*, karena nanti akan diteruskan dengan mengedit menggunakan *software Adobe After Effect*.

**e. *Png Sequence***

Setelah selesai pada tahap *animating* dan *coloring* semua *file* yang sudah siap masuk pada tahap *composite* akan diexport atau diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output PNG sequence* satu per satu tiap adegannya agar mudah saat proses *compositing*.

**f. *Compositing***

Proses penggabungan antara *animating* dengan *background* yang sudah dibuat kemudian disesuaikan dengan *storyboard*. Ditahap ini mulai diatur komposisi, *layout*, dan *framing* nya sehingga bisa menciptakan visual yang unik dan menarik. Penyusunan setiap *layernya* yang berurutan dari belakang hingga depan untuk memberikan efek kamera agar memberi kesan *paralaks* dan memiliki kedalaman volume.

**g. *Dubbing***

*Dubbing* atau pengisian suara karakter nantinya akan dilakukan oleh beberapa *talent* yang dirasa memiliki suara yang berkarakter dan cocok dengan setiap karakter yang ada dalam film animasi.

**h. *Music Scoring***

Musik yang digunakan dalam film disesuaikan dengan visualnya untuk melengkapi film animasi. Pada pembuatannya juga perlu mengikuti pergantian *mood* yang ada dalam film.

### **3. Pascaproduksi**

Pascaproduksi adalah tahapan akhir atau proses penyelesaian, tahap ini berlangsung setelah tahap produksi selesai. Berikut adalah tahapan pascaproduksi:

**a. *Editing***

Pada tahapan ini adalah proses dimana untuk membuat *audio mixing*, *opening sequence* dan *credit title*, penggabungan antara *shot* animasi yang telah di *compositing* dengan musik dan *sound effect* serta menambahkan *optical effect* (*dissolve*, *dip to black*, dsb) sesuai dengan kebutuhan.

***b. Render and Mastering***

Tahap ini adalah proses akhir dalam proses pembuatan film animasi “CHILDHOOD” setelah di gabungkan dalam proses *editing*, selanjutnya adalah dengan meng-*export file* video dan *audio* menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dengan hasil *export file* format H264 dan MP4. kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, dimasukkan ke dalam kotak DVD, dan diberi *cover* ilustrasi.

***4. Display dan Merchandise***

*Display* karya akan dilakukan setelah karya selesai dibuat, selain pemutaran karya ada pula *merchandise* yang meliputi *sticker*, poster, video dokumentasi selama proses produksi atau biasa disebut *behind the scene* sebagai pelengkap *display* nantinya.