

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE
DENGAN TEKNIK *CUT OUT* DALAM
FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**



Farhan Habitullah
NIM 1700190033

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

2021

**PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE
DENGAN TEKNIK *CUT OUT* DALAM
FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**

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



Disusun oleh:

Farhan Habitullah
1700190033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN TEKNIK *CUT OUT* DALAM FILM ANIMASI 2D “ENTITY”

diajukan oleh **Farhan Habitullah**, 1700190033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 04 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, M.Sn
NIDN 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



Pandan Pareamon P., M.Kom.
NIDN 0502018601

Cognate / Anggota Penguji



Agni Saraswati, S.Sn., M.A.

Ketua Program Studi Animasi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001


Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Farhan Habitullah
No. Induk Mahasiswa : 1700190033
Judul Tugas Akhir : **PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN
TEKNIK *CUT OUT* DALAM FILM ANIMASI 2D
“ENTITY”**

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, 28 Desember 2020

Y



Farhan Habitullah
NIM 1700190033

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

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

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

Nama : Farhan Habitullah

No. Induk Mahasiswa : 1700190033

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:

**PENGAPLIKASIAN GAYA KOLASE DENGAN TEKNIK *CUT OUT*
DALAM FILM ANIMASI 2D “ENTITY”**

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, 28 Desember 2020


Farhan Habitullah
NIM 1700190033

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 2D yang berjudul “Entity” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyaknya proses perkuliahan, terciptalah karya ini yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi 2D “Entity” terinspirasi dari keresahan dan kejadian nyata, kemudian cerita dikembangkan menjadi satu film yang utuh untuk membangun kesadaran para penonton tentang masalah pada cerita tersebut. Melalui film animasi merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan.

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

1. Ibu dan Kakak-kakak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang dan dukungan materil;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., 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, M.T. selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen pembimbing I;
8. Pandan Peraanom Purwacandra, M.Kom. selaku Dosen pembimbing II;
9. Agni Saraswati, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penguji Ahli dalam pelaksanaan sidang Tugas Akhir;
10. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;

11. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;

12. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini,
brainstorming dan musik pendukung;

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

Yogyakarta, 28 Desember 2020



Farhan Habitullah

ABSTRAK

Limbah sampah merupakan barang sisa atau barang yang sudah tidak terpakai dari suatu kegiatan manusia, hal ini akan menjadi serius jika limbah sampah tidak ditangani dengan tepat. Langkah awal yang dapat dilakukan adalah dengan mengurangi jumlah pemakaian produk sehari-hari yang dapat menimbulkan barang sisa. Kesadaran ini harus dapat ditumbuhkan kepada masyarakat, agar lingkungan hidup yang kita tinggali ini dapat terus terjaga sampai ke anak cucu kita.

Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan film animasi “Entity” adalah animasi 2D yang dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (penulisan cerita, riset, desain karakter, dan *storyboard*), produksi (*background, dubbing, sound effect, asseting, rigging, animating, dan scoring*), dan pasca produksi (*compositing, editing, dan rendering*).

Film Animasi 2D “Entity” berdurasi 3 menit 30 detik. Jumlah shot mencapai 36 shot dengan total frame 3150 format HDTV 1920x1080px 24 fps (*frame per second*). Pada animasi ini menerapkan 12 Prinsip Animasi (*squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead and pose to pose, follow through and overlapping, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal*).

Kata kunci : Sampah, Lingkungan, Kolase, Animasi 2D

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA | iii |
| HALAMAN 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 Audien | 3 |
| E. Indikator Capaian Akhir | 3 |
| BAB II EKSPLORASI | 7 |
| A. Landasan Teori | 7 |
| B. Tinjauan Karya | 10 |
| BAB III PERANCANGAN | 13 |
| A. Cerita | 13 |
| 1. Tema | 13 |
| 2. Sinopsis | 13 |
| 3. Treatment | 15 |
| B. Desain | 23 |
| 1. Karakter | 23 |
| 2. <i>Storyboard</i> | 25 |
| 3. Lingkungan | 27 |
| 4. <i>Software</i> | 29 |
| 5. <i>Background Music</i> | 29 |
| BAB IV PERWUJUDAN | 30 |
| A. Praproduksi | 30 |
| 1. Konsep | 30 |
| 2. Desain Karakter | 30 |
| 3. Animatik | 33 |
| B. Produksi | 34 |
| 1. <i>Background</i> | 34 |
| 2. <i>Asseting Character</i> | 35 |
| 3. <i>Rigging</i> | 37 |
| 4. <i>Animating</i> | 37 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 5. <i>Foley</i> | 38 |
| 6. <i>Scoring Music</i> | 39 |
| C. Pasca Produksi | 39 |
| 1. Compositing | 39 |
| 2. Editing | 40 |
| 3. Mastering | 40 |
| BAB V PEMBAHASAN | 41 |
| A. Pembahasan Isi Film | 41 |
| 1. Preposisi | 41 |
| 2. Konflik | 43 |
| 3. Resolusi | 44 |
| B. Penerapan 12 Prinsip Animasi | 45 |
| BAB VI PENUTUP | 51 |
| A. Kesimpulan | 51 |
| B. Saran | 51 |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |
| LAMPIRAN | 53 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Film “Man” karya Steve Cutts | 10 |
| Gambar 2.2 Film “Cream” karya David Firth | 11 |
| Gambar 2.3 Film “Boy And The World” karya Studio GKIDS..... | 13 |
| Gambar 3.1 Desain awal Karakter Utama..... | 23 |
| Gambar 3.2 Desain awal Karakter Pendukung..... | 24 |
| Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> film animasi 2D “Entity” | 25 |
| Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> film animasi 2D “Entity” | 25 |
| Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> film animasi 2D “Entity” | 26 |
| Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> film animasi 2D “Entity” | 26 |
| Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> film animasi 2D “Entity” | 27 |
| Gambar 3.8 Referensi pemukiman kumuh di Jakarta..... | 27 |
| Gambar 3.9 Konsep awal <i>background</i> | 28 |
| Gambar 3.10 <i>Background shot 18</i> | 28 |
| Gambar 4.1 Karakter utama “Makhluk Sampah” | 31 |
| Gambar 4.2 Karakter Antagonis “Masyarakat” | 32 |
| Gambar 4.3 <i>Screenshot animatic storyboard</i> | 33 |
| Gambar 4.4 <i>Asset</i> foto asli yang belum diolah | 34 |
| Gambar 4.5 Hasil yang sudah menjadi <i>background asset</i> | 34 |
| Gambar 4.6 Hasil akhir tahap pembuatan <i>background</i> | 35 |
| Gambar 4.7 Bahan mentah untuk <i>assembling</i> karakter | 36 |
| Gambar 4.8 Hasil akhir <i>asset</i> karakter | 36 |
| Gambar 4.9 Hasil akhir <i>rigging</i> karakter | 37 |
| Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> proses <i>animating</i> | 38 |
| Gambar 4.11 Proses pengambilan suara dengan <i>foley</i> | 38 |
| Gambar 4.12 Proses <i>compositing</i> | 39 |
| Gambar 4.13 Proses <i>Editing</i> | 40 |
| Gambar 4.14 <i>Mastering</i> Film Animasi “Entity” | 40 |
| Gambar 5.1 Pengenalan latar tempat | 42 |
| Gambar 5.2 Pengenalan tokoh utama | 42 |
| Gambar 5.3 Masyarakat yang membuang sampah | 43 |
| Gambar 5.4 Masyarakat lain ikut membuang sampah..... | 43 |
| Gambar 5.5 Makhluk sampah sampai di atas | 44 |
| Gambar 5.6 Makhluk sampah mencemari lingkungan | 44 |
| Gambar 5.7 <i>Screenshot shot 16</i> | 45 |
| Gambar 5.8 <i>Screenshot shot 9</i> | 45 |
| Gambar 5.9 <i>Screenshot shot 1</i> | 46 |
| Gambar 5.10 <i>Screenshot shot 11</i> | 46 |
| Gambar 5.11 <i>Screenshot shot 7</i> | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar 5.12 <i>Screenshot shot 26</i> | 47 |
| Gambar 5.13 <i>Screenshot shot 10</i> | 48 |
| Gambar 5.14 <i>Screenshot shot 24</i> | 48 |
| Gambar 5.15 <i>Screenshot shot 19</i> | 49 |
| Gambar 5.16 <i>Screenshot shot 13</i> | 49 |
| Gambar 5.17 <i>Screenshot shot 3</i> | 50 |
| Gambar 5.18 <i>Appeal karakter</i> | 50 |
| Gambar 5.19 <i>Timeline produksi film animasi “Entity”</i> | 50 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 <i>Treatment</i> film animasi “Entity” | 18 |
| Tabel 4.1 Data keseluruhan <i>shot</i> film animasi “Entity”..... | 40 |
| Tabel 5.1 Biaya perlengkapan produksi film | 52 |
| Tabel 5.2 Biaya tenaga produksi film | 52 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembang dan bertahan hidup merupakan kegiatan kelangsungan manusia untuk mencapai suatu kesejahteraan, langkah tersebut memiliki sebuah tujuan sebagai pemenuhan kebutuhan pangan (makanan), sandang (pakaian), dan papan (tempat tinggal). Setiap kegiatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, pada akhirnya akan menghasilkan sisa limbah dan sampah yang dibuang. Menurut Badan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang berasal dari kegiatan manusia, dan tidak terjadi dengan sendirinya. Jika sampah tidak diatasi dengan serius dan dibiarkan akan merusak dan mencemari lingkungan. Kencendrungan kerusakan sangat beriringan dengan pertumbuhan dan kebutuhan suatu daerah, semakin banyak produktifitas suatu daerah maka akan semakin banyak juga sisa sampah dan limbah yang terbuang. Menurut (Sulistiyorini, 2018:41) dalam bukunya berjudul "*Sampah dan Pencemaran*",

Sampah atau limbah timbul dari suatu kegiatan yang dilakukan. Sampah atau limbah menyebabkan pencemaran yang berpengaruh buruk pada tanah yang kita diami, air yang kita minum, dan udara yang kita hirup. Setiap kegiatan yang dilakukan manusia akan menghasilkan sisa pembuangan limbah atau sampah yang dapat mencemari dan merusak lingkungan secara tidak langsung.

Kolase secara pengertian umum merupakan karya seni penggabungan eksplorasi antara teknik melukis dengan menempelkan berbagai macam bahan materi yang diaplikasikan ke dalam suatu media. Pembuatan karya seni kolase memanfaatkan materi dari bahan alam, bahan buatan hingga bahan sisa yang disusun dan ditempel sehingga menciptakan karya seni yang dapat dinikmati. Kata kolase sendiri dalam bahasa Inggris disebut "*collage*" yang berasal dari kata "*coller*" dalam bahasa Prancis, yang berarti "merekatkan". Menurut (Susanto,

2002:63) dalam bukunya Syakir Muharrar & Sri Verayanti yang berjudul “Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana”,

Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam satu *frame* sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya.

Film animasi 2D “Entity” mengangkat permasalahan pencemaran lingkungan akibat limbah sampah yang berlebih, dengan penyampaian pesan secara realita satire. Karakter utama di film ini sebagai makhluk sampah yang dianggap remeh, sementara manusia menjadi karakter antagonis yang menyepelkan entitas sampah itu sendiri. Film ini berfokuskan menumbuhkan kesadaran masyarakat agar tidak menganggap remeh sampah, dengan memvisualkan adegan-adegan manusia yang tidak peduli serta kerusakan lingkungan yang ditimbulkan. Penggunaan teknik kolase secara digital selain mempercepat produksi, dapat membuat kesan realistis dan memperkuat nilai estetika dalam film animasi 2D “Entity”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengedukasi dan menyadarkan masyarakat agar peduli akan keberadaan limbah sampah yang mereka buang setiap harinya.
2. Bagaimana membuat gaya kolase menjadi suatu tontonan yang dapat dinikmati.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “Entity” antara lain :

1. Memberikan edukasi dan kesadaran kepada masyarakat tentang limbah sampah, dengan penyampaian pesan film secara jelas dan mudah dipahami semua kalangan dari segi pendidikan dan status sosial.
2. Menjadikan gaya kolase menjadi gaya unik dalam perfilman animasi serta memperkuat kesan realistis dan daya tarik tersendiri dari film ini.

D. Target Audien

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

1. Usia : 18 Tahun ke atas (Remaja dan Dewasa)
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

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

1. Penulisan cerita

Penulisan cerita pada film animasi 2D “Entity” dilakukan secara bertahap dimulai dari pencarian ide, sinopsis, hingga pembuatan naskah skenario. Ide yang didapat dari keresahan pribadi mengenai permasalahan lingkungan yang tidak terkendali dan kebiasaan buruk masyarakat yang membuang sampah sembarangan dirasa meresahkan.

2. Riset dan konsep

Dilakukan beberapa riset seperti mengamati masyarakat yang gemar membuang sampah pada aliran sungai, perkampungan kumuh yang ada di Ibu

Kota Jakarta, hingga membaca berita lewat jejaring internet soal pencemaran lingkungan. Selain itu mencari referensi visual kolase juga diperlukan untuk memperkaya nilai seni di film ini.

3. *Storyboard*

Pengerjaan *storyboard* akan dilakukan ketika naskah skenario film “Entity” sudah benar-benar jadi. Setelah skenario sudah jadi, dibuatkan visual, pengambilan kamera, lokasi, adegan, ekspresi tokoh, suara, dan durasi setiap *scene*, dengan begitu mempermudah untuk ke tahap produksi.

4. *Suara*

Musik yang akan digunakan adalah musik yang dibuat oleh rekan yang ahli dibidang musik. Dengan tipe musik *sci-fi* akan memperkuat lingkungan yang asing dan gersang. Selain musik, suara latar juga diperlukan untuk memperkuat situasi di film. Pengambilan efek suara menggunakan teknik *voley* dan pustaka suara gratis salah satu *website* legal untuk mempertegas adegan yang ada di film.

5. *Background/Environment*

Dalam pembuatan latar *background* menggunakan gambar sungguhan yang nantinya akan diolah menjadi rangkaian kolase menyerupai objek yang dibutuhkan. Untuk mendapatkan gambar tersebut dengan memfotonya secara langsung, jika ada gambar yang sulit didapatkan, maka akan mengunduhnya lewat *website* legal.

6. *Asseting*

Proses *Asseting* dilakukan dengan cara memotong bagian fisik karakter atau benda lainnya yang ingin digerakan di dalam film. Pada proses ini pemotongan objek karakter akan dibagi menjadi beberapa bagian seperti kepala, badan, tangan, dan kaki. Untuk latar yang digerakan akan dipisahkan

beberapa *layer*, dengan begitu akan memudahkan penggerakan ditahap penganimasi nanti.

7. Rigging

Proses ini merangkai potongan *asset* menjadi karakter yang utuh, serta menentukan letak *ancorpoint* persendian karakter agar pada saat tahap penganimasi mudah digerakan dan sesuai dengan semestinya.

8. Animating

Dalam proses *animate* menggunakan teknik *cut out*, menggerakan *rig* karakter sesuai dengan adegan di dalam film. Dalam proses ini juga menerapkan beberapa prinsip animasi seperti *timing*, *squash & straight*, *anticipation*, dan *arc*.

9. Compositing

Proses *compositing* dilakukan dengan penggabungan adegan karakter dengan *background*. Dalam proses ini juga dilakukan pengaturan komposisi warna dan tata letak tiap elemen dalam satu *frame*, serta menambahkan partikel efek dan *grading* untuk membuatnya lebih menyatu.

10. Editing

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi 2D “*Entity*” didapatkan, semuanya digabungkan dan diurutkan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis dalam cerita. Musik dan efek suara juga ditambahkan seperti yang dilakukan pada saat mengerjakan *storyboard*.

11. Render and Mastering

Setelah semua komponen film animasi 2D “*Entity*” digabungkan dan tertata, dilakukan proses *rendering video* menjadi satu berkas film dengan format .mp4 atau .avi. Resolusi yang diatur saat *rendering* adalah 1980x1080, rasio 16:9, dan *frame rate* 24. Setelah *rendering* selesai dan menjadi film utuh

kemudian dilakukan proses burning ke dalam DVD (*Digital Video Disc*) dan dimasukkan ke dalam *cover*. Terakhir diberi *cover* ilustrasi dan poster film animasi 2D “Entity”.

Urutan proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Dari urutan awal hingga akhir jika telah terpenuhi maka karya animasi dinyatakan selesai dan siap untuk diujikan hingga dipublikasikan.

