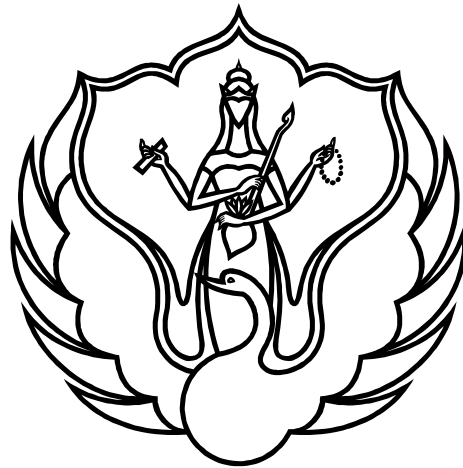


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DENGAN
TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM
ANIMASI 2D “ *THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”**



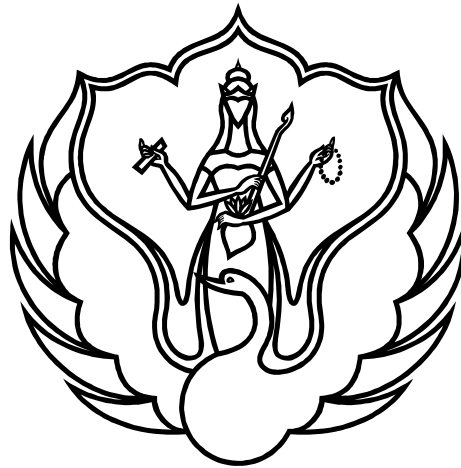
Muhammad Abim Auriza Yuditama
NIM 1700219033

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

2021

**PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DENGAN
TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM
ANIMASI 2D “*THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”**

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



Disusun oleh:

Muhammad Abim Auriza Yuditama
1700219033

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DENGAN TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”

diajukan oleh **Muhammad Abim Auriza Yuditama**, 1700219033, 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 **5 Januari 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk.


Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIDN 0016108001

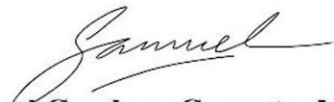
Pembimbing II / Anggota Penguji


Pandan Pareanom Purwachandra, M.Kom.
NIDN 0502018601


Cognate / Anggota Penguji


Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.

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 20012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

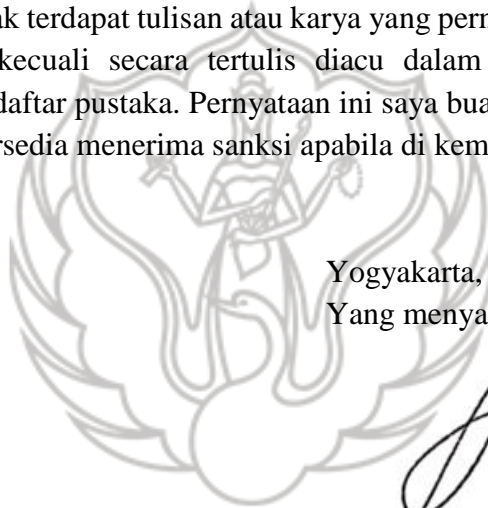
Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Abim Auriza Yuditama
No. Induk Mahasiswa : 1700219033
Judul Tugas Akhir : **PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME*
DENGAN TEKNIK *CUT-OUT* PADA
PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE
ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”**

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, 5 Januari 2021

Yang menyatakan



Muhammad Abim Auriza Yuditama
1700219033

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

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

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

Nama : Muhammad Abim Auriza Yuditama

No. Induk Mahasiswa : 1700219033

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:

PERPADUAN TEKNIK *FRAME BY FRAME* DENGAN TEKNIK *CUT-OUT* PADA PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “*THE ADVENTURE OF ANTO & SOGUR*”

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, 5 Januari 2021

Yang menyatakan

*



Muhammad Abim Auriza Yuditama
1700219033

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta dengan penciptaan film animasi 2D yang berjudul “*The Adventure of Anto & Sogur*” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan, karya ini merupakan hasil akhir dari setiap studi yang sudah ditempuh.

Film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” terinspirasi dari situasi emosi manusia pada saat menghadapi suhu panas dan kehausan yang akan diterapkan dengan konsep komedi yang menghibur melalui film animasi yang merupakan salah satu media yang menarik untuk bercerita.

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

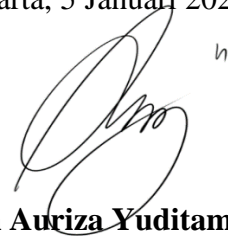
1. Kedua orang tua Ayah dan Mama, yang memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang dan dukungan materil, serta semua pihak yang memberikan inspirasi pada karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi,
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I;
8. Pandan Pareanom P., M.Kom., selaku dosen wali dan dosen pembimbing II;
9. Nissa Fijriani S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli;
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;

Semoga hasil akhir karya film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” memberikan manfaat baik dari hasil akhir karya dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, 5 Januari 2021



Muhammad Abim Auriza Yuditama



ABSTRAK

Sebuah cerita yang mengangkat tentang seorang manusia bernama Sogur melakukan perjalanan bersama seekor unta peliharaannya bernama Anto hingga mereka menghadapi kelelahan dan kehausan di tengah padang pasir, dikemas dalam komedi *slapstick*.

Kombinasi teknik *frame by frame* dan *cut-out* guna efisiensi dan efektivitas waktu serta biaya produksi, film animasi ini memperdalam konsep dan hubungan emosional antara makhluk hidup dengan lingkungan. Penerapan teknik *frame by frame* digambarkan pada gerakan-gerakan karakter dengan sudut kamera yang ekstrem, serta memiliki kelebihan dan keleluasaan dalam menggambar adegan. Sedangkan proses *cut-out* diterapkan pada gerakan dasar karakter dan objek *environmental* yang tercermin pada sebagian *shot* pengenalan *setting* lokasi, suasana, dan karakter cerita. Sebagai film animasi 2D, “*The Adventure of Anto & Sogur*” diproduksi melalui 3 tahapan, yaitu: praproduksi (riset, penulisan naskah cerita, desain karakter, *storyboard*, *background*, *rigging* dan *music scoring*), produksi (*animating*), dan pascaproduksi (*compositing*, *editing*, dan *mastering*). Tahapan *pipeline* tersebut menghasilkan film animasi HDTV berdurasi 3 menit dengan *ratio* 16:9, resolusi 1920x1080 px dan *frame rate* 24fps.

Penerapan ide cerita tentang emosi dengan konsep karakterisasi visual dalam film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” memberikan pesan bagaimana penyelesaian masalah yang seharusnya tidak diselesaikan dengan amarah, dapat digambarkan dengan gaya komedi *slapstick* dengan digunakannya teknik penganimasian *frame by frame* dan *cut-out*.

Kata kunci: Animasi 2D, *Slapstick*, Komedi, *Frame by Frame*, *Cut-Out*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. TUJUAN	2
D. TARGET AUDIEN	2
E. INDIKATOR CAPAIAN AKHIR	3
1. Praproduksi	3
a. Penulisan Naskah.....	3
b. Riset Data	3
c. Desain Karakter	4
d. <i>Storyboard</i>	4
e. Musik.....	4
f. <i>Stillomatic</i>	4
g. <i>Background/Environment</i>	5
h. <i>Rigging</i>	5
2. Produksi.....	5
3. Pascaproduksi.....	5
a. <i>Compositing</i>	5
b. <i>Editing</i>	6
c. <i>Render dan Mastering</i>	6
d. <i>Display dan Merch</i>	6
BAB II EKSPLORASI	7
A. LANDASAN TEORI	7
1. Ide Cerita.....	7

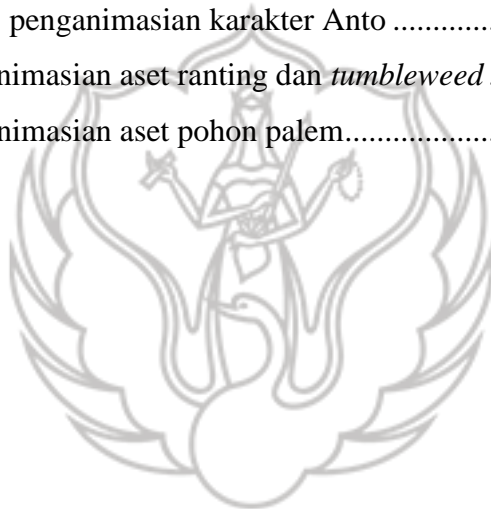
2. Teknik Animasi	8
B. TINJAUAN KARYA	14
1. <i>Oscar's Oasis</i>	14
2. <i>Family Guy</i>	15
3. <i>Tom and Jerry</i>	16
4. <i>Arabian Desert Song – Scott Gunderson</i>	17
BAB III PERANCANGAN	18
A. Cerita	18
1. Tema.....	18
2. Sinopsis	18
3. <i>Treatment</i>	19
4. Skenario	21
B. Desain	24
1. Anto.....	24
2. Sogur	25
3. Buaya	26
C. <i>Environment</i>	27
D. <i>Sound</i>	28
E. <i>Software</i>	28
1. <i>Adobe Photoshop CC 19</i>	29
2. <i>ToonBoom Storyboard Pro 16</i>	29
3. <i>ToonBoom Harmony Premium 16</i>	29
4. <i>Adobe After Effect CC 18</i>	29
5. <i>Ableton Live Suite 10.1</i>	29
6. <i>Adobe Premiere Pro CC 19</i>	29
BAB IV PERWUJUDAN	30
A. PRAPRODUKSI	30
1. Konsep	30
2. Desain Karakter.....	30
a. Anto.....	30
b. Sogur	31
c. Buaya.....	32
3. <i>Animatic Storyboard</i>	32
4. <i>Background</i>	33

5. <i>Rigging</i>	34
6. <i>Dubbing</i>	35
7. <i>Music Scoring</i>	35
B. PRODUKSI.....	36
C. PASCAPRODUKSI.....	38
1. <i>Compositing</i>	38
2. <i>Editing</i>	38
3. <i>Mastering</i>	39
BAB V PEMBAHASAN	40
A. Pembahasan Isi Film	40
1. Preposisi.....	40
2. Konflik.....	41
3. Resolusi	43
B. Penerapan 12 Prinsip Animasi	44
1. <i>Anticipation</i>	44
2. <i>Squash and Stretch</i>	44
3. <i>Arcs</i>	45
4. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	45
5. <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	46
6. <i>Slow In and Slow Out</i>	46
7. <i>Secondary Action</i>	47
8. <i>Staging</i>	47
9. <i>Timing</i>	48
10. <i>Solid Drawing</i>	48
11. <i>Appeal</i>	49
12. <i>Exaggeration</i>	49
C. Penerapan teknik animasi <i>frame by frame</i> dengan teknik	49
D. Biaya	52
BAB VI PENUTUP	53
A. KESIMPULAN	53
B. SARAN	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: <i>Chinese Paper-Cut</i>	10
Gambar 2: Poster Film <i>The Adventures of Prince Ahmed</i>	10
Gambar 3: <i>Oscar's Oasis</i>	14
Gambar 4: <i>Family Guy</i>	15
Gambar 5: <i>Shot Family Guy</i>	15
Gambar 6: <i>Tom and Jerry</i>	16
Gambar 7: Cover album <i>No Words Aloud</i> – Scott Gunderson	17
Gambar 8: <i>Camelus Dromedarius</i>	25
Gambar 9: Pakaian jenis <i>Thawb</i>	26
Gambar 10: Referensi Buaya Nil	27
Gambar 11: Referensi tanaman sukulen yang tumbuh di Timur Tengah	27
Gambar 12: Referensi Oasis di Gurun Pasir	28
Gambar 13: Desain Karakter Anto	30
Gambar 14: Desain Karakter Sogur	31
Gambar 15: Desain Karakter Buaya	32
Gambar 16: <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Animatic</i>	32
Gambar 17: <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Background</i>	33
Gambar 18: <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Rigging</i>	34
Gambar 19: <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Music Scoring</i>	35
Gambar 20: <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>rough sketch</i>	36
Gambar 21: <i>Screenshot</i> Proses <i>Clean-up</i>	37
Gambar 22: <i>Screenshot</i> Proses <i>Animating Cut-Out</i>	37
Gambar 23: <i>Screenshot</i> Proses <i>Compositing</i>	38
Gambar 24: <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	39
Gambar 25: Pengenalan Latar Padang Pasir	40
Gambar 26: Pengenalan karakter Anto dan Sogur	41
Gambar 27: Anto tergeletak kelelahan	41
Gambar 28: Sogur Marah	42
Gambar 29: Sogur terjebak di pasir hisap	42
Gambar 30: Ekspresi Sogur menyesali perbuatannya	43
Gambar 31: Sogur memeluk Anto	43
Gambar 32: Tampilan Prinsip <i>Anticipation</i>	44

Gambar 33: Tampilan Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	44
Gambar 34: Tampilan Prinsip <i>Arcs</i>	45
Gambar 35: Tampilan Prinsip <i>Pose to Pose</i>	45
Gambar 36: Tampilan Prinsip <i>Overlapping Action</i>	46
Gambar 37: Tampilan Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	46
Gambar 38: Tampilan Prinsip <i>Secondary Action</i>	47
Gambar 39: Tampilan Prinsip <i>Staging</i>	47
Gambar 40: Tampilan Prinsip <i>Timing</i>	48
Gambar 41: Tampilan Prinsip <i>Solid Drawing</i>	48
Gambar 42: Tampilan Prinsip <i>Exaggeration</i>	49
Gambar 43: Proses pemotongan karakter Anto	50
Gambar 44: Proses <i>rigging</i> karakter Anto	50
Gambar 45: Proses penganimasian karakter Anto	51
Gambar 46: Penganimasian aset ranting dan <i>tumbleweed</i>	51
Gambar 47: Penganimasian aset pohon palem.....	52



DAFTAR TABEL

Tabel 1: <i>Treatment</i> film animasi “The Adventure of Anto & Sogur”	19
Tabel 2: Rincian biaya produksi film animasi “The Adventure of Anto & Sogur”....	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknik pembuatan animasi memiliki aneka ragam cara dan setiap prosesnya memiliki banyak efektivitas dan efisiensi sesuai kebutuhan dari pembuat karya animasi. Karena animasi adalah salah satu konten yang dibuat kreatornya, pengembangannya pun menjadi dinamis sesuai dengan gaya kreator yang memiliki pengamatan dan observasi tertentu baik dari segi cerita, visual, hingga proses *workflow* produksinya. Sehingga penciptaan konten animasi menyesuaikan gaya kreatornya dengan *pipeline* produksi yang efektif dan berpadu dengan efisiensi waktu produksi yang telah ditentukan.

Banyak teknik pembuatan animasi 2D mulai dari *traditional drawing* seperti animasi-animasi produksi Studio Ghibli Jepang dan Disney Amerika era 1930-1950-an yang banyak membutuhkan *resource* SDM (Sumber Daya Manusia) besar dalam produksinya, hingga animasi *digital drawing* yang semua basis prosesnya dilakukan secara digital. Pemilihan teknik *cut-out* dan *digital frame by frame* menjadi suatu teknik kombinasi dalam proses penganimasian, sehingga dalam segi biaya dan kapasitas produksi dapat ditekan lebih efisien dalam waktu produksi yang singkat.

Secara proses, teknik animasi *cut-out* menggunakan kertas bergambar (desain karakter, aset dan properti) yang dipotong-potong lalu direkam secara manual pada awalnya hingga sekarang dipermudah dengan integrasi proses digital. Terinspirasi dari beberapa serial animasi televisi seperti: “*Family Guy*”, “*Rick n Morty*”, dan “*The Amazing World of Gumball*”, film animasi 2D berjudul “*The Adventure of Anto & Sogur*” ini memadukan 2 teknik berbeda yakni *frame by frame* dan *cut-out* sebagai teknik penganimasian.

Ide cerita karya tugas akhir “*The Adventure of Anto & Sogur*” terinspirasi dari serial animasi produksi TeamTO dan Tuba Entertainment yang berjudul “*Oscar’s Oasis*” dengan tema latar gurun pasir. Sebagai inspirasi latar pada

film animasi, pemilihan padang pasir yang bersifat panas secara geologis memiliki kesinambungan pada desain psikologis karakter dari Sogur yang temperamental dan pada karya tugas akhir ini, level emosi pada karakter dapat dimainkan. Sifat emosional karakter dalam cerita tersebut menjadi satu pesan moral tentang bagaimana emosi amarah yang tidak terkontrol tidak dapat memecahkan masalah.

B. Rumusan Masalah

Dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan berdasarkan latar belakang yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana proses produksi film animasi 2D dengan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut-out*.
2. Bagaimana penyampaian pesan moral kepada penonton melalui media film animasi.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya film animasi 2D “*The Adventure of Anto & Sogur*” antara lain:

1. Menciptakan sebuah film animasi 2D dengan perpaduan teknik *frame by frame* dan *cut-out*.
2. Menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menghibur tapi juga mampu memberikan pesan moral dari sebuah konsep cerita.

D. Target Audien

Target audien atau sasaran karya film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*” ini adalah:

1. Usia : 13 sampai 17 tahun
2. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

3. Pendidikan : Sekolah menengah dan berbagai latar pendidikan
4. Status sosial : Menengah ke atas
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Terciptanya film yang layak dihadirkan kepada masyarakat adalah capaian akhir dari karya ini. Beberapa tahapan dibawah ini akan menjadi acuan dalam pembuatan karya. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang akan dilalui:

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahap pengumpulan ide sebagai bahan karya dan pencarian data-data yang juga dilakukan sehingga konsep yang telah dibuat akan lebih matang. Berikut adalah penjelasan pada tahap praproduksi yang meliputi:

a. Penulisan Naskah

Naskah cerita dari karya “*The Adventure of Anto & Sogur*” dilakukan secara bertahap, dari pencarian ide dan melihat beberapa referensi hingga proses *brainstorming* telah dilakukan sebelum membuat skenario yang akan diproses ke dalam bentuk *storyboard*.

b. Riset Data

Tahap riset data dilakukan untuk memperkuat topik-topik yang akan diangkat dalam pembuatan film. Diharapkan dengan melakukan riset data akan ditemukan data yang akurat dan sesuai agar mempermudah dalam proses produksi, seperti menentukan desain karakter, *background*, musik, dsb.

c. Desain Karakter

Tahapan ini dilakukan dengan membuat visual dengan berdasarkan pada riset data yang telah dilakukan. Dengan data yang didapatkan maka hasil dari desain karakter akan saling mendukung dengan cerita dan topik.

Anto dan Sogur merupakan karakter utama dalam film ini. Anto adalah seekor unta jenis *camelus dromedarius* atau biasa disebut unta arab dan Sogur adalah seorang pedagang berasal dari Arab dengan fisiologis berkulit agak gelap dan memakai gamis.

d. Storyboard

Tahap *Storyboard* adalah tahap dimana skenario menjadi acuan dalam merancang tiap adegan animasi dan sudut pengambilan gambar.

e. Musik

Musik yang digunakan dalam pembuatan film ini yaitu BGM (*Background Music*), *Ambience Music*, dan bermacam-macam *SoundFx*.

f. Stillomatic

Stillomatic dibuat setelah adanya *storyboard*, dimana gambar-gambar yang berada di *storyboard* akan disesuaikan durasinya agar mempermudah dalam proses *animating* dimana durasinya sudah ditentukan.

g. *Background / Environment*

Pembuatan *background* dan *property* disesuaikan dengan hasil riset data dan pengerjaanya menggunakan teknik *digital painting*.

h. *Rigging*

Tahap *rigging* diperlukan karena penggunaan teknik *cut-out*. Aset / properti yang sudah dipotong-potong kemudian diberi *rig*.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan dimana proses-proses utama dilakukan dalam pembuatan karya ini. Tahapan ini dilakukan setelah tahapan praproduksi telah selesai dilakukan semua. Dalam tahapan produksi ini dilakukan tahap *animate*.

Tahap *animate* ialah tahap yang penting dimana menentukan seberapa mulus suatu gerakan yang akan dibuat. Ada beberapa teknik pengerjaanya ada yang *frame by frame* dan adapula teknik *cut-out*. Penerapan prinsip animasi dilakukan pada tahap ini dan *storyboard* menjadi acuannya.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah tahapan terakhir dari proses pembuatan karya menuju selesai. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam pascaproduksi:

a. *Compositing*

Proses *compositing* dilakukan penggabungan karakter dengan *background*. Dalam proses ini juga dilakukan pengaturan komposisi dan tata letak tiap elemen dalam satu *frame* sehingga tampak menyatu.

b. *Editing*

Setelah semua komponen yang diperlukan dalam film animasi “*The Adventure of Anto & Sogur*” diatur, semuanya digabungkan dan diurutkan agar menjadi kesatuan film animasi seperti yang tertulis pada skenario.

c. *Render dan Mastering*

Setelah semua komponen film digabungkan dan tertata, dilakukan proses ekspor *file video* dan audio menjadi satu *file* film dengan format H.264.

d. *Display dan Merch*

Display karya dan *merch* adalah tahapan terakhir sebagai bagian dalam pemasaran karya ini. *Merch*, infografis, dan poster dijadikan sebagai pelengkap *display* karya sehingga karya dapat diartikan sudah final dan siap didistribusikan.

